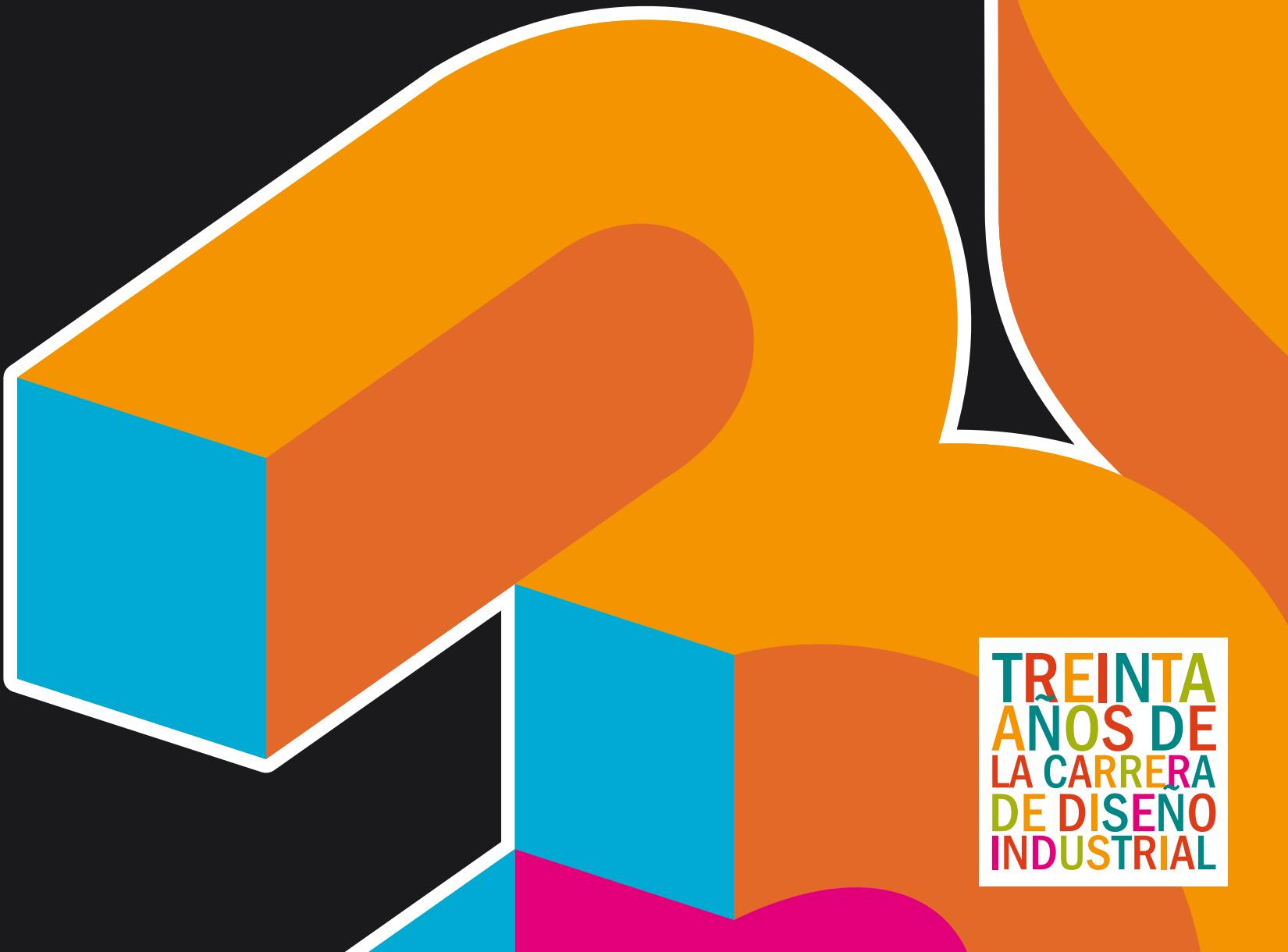


Acto
Cumplido
0

Memorias del Foro
(Des/Con)
centrar el Diseño



TREINTA
AÑOS DE
LA CARRERA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL



Memorias
Foro (Des/Con)
Centrar El Diseño

Memorias del
Foro (Des/Con) centrar el Diseño

**TREINTA
ANOS DE
LA CARRERA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL**

Acto Cumplido
Escuela de Diseño Industrial
Facultad de Artes
Universidad Nacional de Colombia
ISBN 978-958-719-379-4

Rector
Moisés Wassermann Lerner

Director Escuela de Diseño Industrial
Paulo Andrés Romero

Director Editorial
Jaime Franky

Consejo Editorial
Paulo Andrés Romero
Pablo Abril
Juan Pablo Cortés
Ricardo Ruiz
Gabriel García
Jaime Franky
Andrés Sicard
Germán Silva

Coordinación Editorial
Andrés Sicard
Germán Silva

Asistentes de Dirección
Paula Andrea Acosta
Catherine Ariza
Angélica Forero Cortés

Director Centro de divulgación y medios
Alfonso Espinosa Parada

Corrección de estilo
Ana María Montaña Ibáñez

Diseño y armada
Mauricio Salcedo

Impresión
D'vinni

Contacto
Edificio de Arquitectura y Diseño Industrial
Telefax: 3165528
Teléfono: 3165000 Ext. 12636
Ciudad Universitaria
Universidad Nacional de Colombia
e-mail: revistaacto_bog@unal.edu.co

Acto es una publicación editada por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia.
Permitida su reproducción parcial citando la fuente.



PRESENTACIÓN

FORO (DES/CON) CENTRAR EL DISEÑO

00

Memorias del
Foro (Des/Con) centrar el Diseño

TREINTA
ANOS DE
LA CARRERA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL





Preliminar

Des/concentrar no es más que una vuelta a priori de un nuevo orden. Para un programa académico con treinta de años de gestión en formación profesional, acaso significa un acto de balance y reflexión; de análisis y estrategias; de reactivación del cónclave, de incentivación a nuevos *research*; trátese de una reevaluación, finalmente, del principio de unir lo diverso del conocimiento, módula misma del episteme 'universidad'.

Ningún paisaje aportó mejores albricias a este evento que los mismos ensimismamientos, discusiones y procesos, que caracterizaron el proceso de reforma académica;^[1] tal vez, incluso, posibilitó una respiración complementaria ante tantos y disímiles procesos de reestructuración, discusión y taller. El Foro, en breve, aportó a un simple ejercicio de concentrar las miradas y descentrar las palabras, a manera de lección pública, como un modo catártico de refrendar en contraste con otras mentes y realidades.

En el caso particular latinoamericano, tanto la historia del diseño, como la especulación de su teoría, así como la naturaleza de su taller de práctica –en cualquiera de sus dimensiones–, modelaron sus territorios de contenidos y métodos. Lo anterior, se hizo a partir del entendimiento justificado de una evolución ideológica de la modernidad en Europa y Norteamérica, que indiscutiblemente daba al traste con el aún en ciernes descubrimiento acá de una tradición de oficios y su (des) diferenciación de las artes, que por otro lado, ya se habían sistematizado y contaban con una historia local. De manera que el diseño industrial en América Latina atravesó y mantiene un delicado forcejeo en su estructuración curricular, dado en parte por una suerte de *desconcentración* de la indus-

Aurelio A. Horta Mesa

Profesor-Coordinador del Foro
Profesor, investigador, ensayista y crítico
Doctor en Ciencias sobre Arte del Instituto Superior de Arte de la Habana.
Profesor titular del Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional de Colombia.

[1] Acuerdos número 033 de 2007 y número 008 de 2008. Ambos del Consejo Superior Universitario.

tria que lo cobija; en un primer lugar, de sus más contundentes recursos de ecosistema, como la agricultura, y en segundo, por la desconfianza y falta de motivación empresarial en relación con el desarrollo de otros frentes del diseño, recipiendarios del industrial –quizá la industria cultural sea un buen ejemplo– cada vez más influyentes desde sus diferentes campos, para una estimulación social y económica, amén del estatus y orientación política de sus naciones. Un asunto del cual saltan para ejemplo, más de una experiencia concreta, posible de relacionar desde sus referentes académicos con respectivos frentes organizacionales. Sin embargo, (des/con) centrar el diseño propone una agenda mediata de mayor amplitud, e igual y necesaria, de mayor precisión metodológica, sobre la estructura y contenidos del alcance de la investigación en el proceso docente del diseño, en parte y si se quiere, por esa lenta pausa y a veces indiferencia con la cual quedan a la zaga espacios de concentración sobre una necesaria actualización sobre el objeto de conocimiento del diseño, la metodología de su investigación y los lindes teórico-críticos de sus distintivas prácticas sociales, desde hace más de una década consecuentes con una formación de grados científicos en el área.

En el prefacio de la reciente *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*, Gui Bonsiepe expone:

[...] A su vez, las investigaciones sobre el desarrollo tecnológico e industrial en América Latina no prestan, en general, debida atención a la dimensión del proyecto de los artefactos físicos y comunicacionales. Se fijan en la producción de toneladas de acero o polietileno por año, en los megawatts generados en las usinas eléctricas, o en las hectáreas plantadas de soja, pero no toman en cuenta la variable del proyecto a través del cual estos insumos son transformados en productos para la sociedad [...]

[...] Como consecuencia de la desindustrialización o francamente destrucción del aparato productivo local –una política que se remonta hasta los años setenta del siglo pasado con, entre otros fines, el de desarticular o debilitar y hasta hacer desaparecer una clase obrera industrial–, las actividades de promoción fomentan el surgimiento de un neoartesanado urbano, en el cual los diseñadores sin vínculos con la industria encuentran un campo frágil y precario de acción. [...]

[...] Los países centrales tienen poco interés en el crecimiento del diseño vinculado a la industria de transformación en los países periféricos; dificultan a estos países subir los peldaños sobre los cuales los países centrales ya han escalado para alcanzar su actual nivel de desarrollo industrial y económico. [...]

Y no sin antes reconocer lo quizás extensa de la cita, pero igual neurálgica, puntualiza Bonsiepe:

La realidad del diseño no se cambia con actos declarativos, sino mediante una constelación dinámica entre seis sectores participantes: políticos, gobiernos, empresas, medios de comunicación, profesionales e instituciones de enseñanza. No se llegará muy lejos con programas cortoplacistas. Es claro que apelar a los empresarios para sustituir una política imitativa por una política innovativa no tendrá eco si no se genera una confianza en el diseño como variable en el manejo de instituciones y empresas. Para esto la formulación e implementación de una política industrial y de comunicación, integrada en toda la región, parece ser imprescindible (subrayado fuera del texto).^[2]

La resolución final de cómo estructurar las mesas de trabajo del Foro –ni redondas ni frontales–, más bien simuladoras de un salón con invitados, facilitó la reunión de voces locales y alternas, en temas que aparentemente representaban un sentido de tendencias, aunque no se comportaron estrictamente así, toda vez que se atendieron hasta última hora, solicitudes de cambios de ponentes en los bloques temáticos, que sin lugar a dudas, reportaron un provechoso contrapunteo de posiciones, tanto sobre el contenido, como sobre sus pretendidos alcances.

Un constante zoom, sobre momentos de alta receptividad y enriquecimiento de visiones entre público y ponentes, esclareció la delimitación, de al menos, siete posibles rutas hacia donde se dirigían las ‘corrientes atmosféricas del pensamiento’ presentes en el auditórium Virginia –mayoritariamente representado por la Universidad Nacional de Colombia–, que igualmente, podrían estudiarse como posibles ramales de investigación en la carrera, sobre todo por su latencia y espontaneidad.

[2] Fernández, Silvia y Bonsiepe, Gui. *Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Brasil: Editora Blücher. 2008. Cabe observar, que el capítulo de Colombia está escrito por Jaime Franky (profesor y actual Decano de la Facultad de Artes) y Mauricio Salcedo Ospina.

De ahí, que pasáramos a la dirección del programa los siguientes focos temáticos: **1. Estudios del diseño: un campo de definición.** **2. Problemas teórico-metodológicos en la formación profesional del diseño.** **3. Historia, teoría y crítica del diseño en América Latina.** **4. Dimensiones culturales del diseño: Ecología, ideología y estructura social.** **5. Diseño: tecnología e innovación.** **6. Inteligencia del producto: experiencia. Tecnología y materiales.** **7. Arte y diseño: fronteras en extensión.**

La publicación de estas *Memorias* parte de un propósito pre-evento, quizás advertido en los párrafos anteriores. También se le sumaron varios inconvenientes, de los cuales el lector tomará cuenta por nuestro aviso en el texto o sencillamente se percatará del caso. De todas maneras, pedimos disculpas, y hasta donde alcanzamos, estimamos se han resuelto los mayores vacíos; eso sí, gracias en primer lugar, al grupo de competentes estudiantes-asistentes que aún me acompañan, también por suerte, en tareas de investigación. A ellos debo mi agradecimiento, y por lo mismo menciono a: *David Solórzano Montoya, Juliana Muñoz Uribe, Manuela Buitrago Villamizar, Paola Bustos Peláez, José Ricardo García Moreno y Jaime Andrés Mesa Cristancho*.

Otras consideraciones sobre esta edición debieran explicar el privilegio del ejercicio de la reflexión oral no para discernir sobre su certeza, sino más bien, para argumentar un criterio resultado de un responsable y/o connotado ejercicio profesional por el cual los ponentes fueron invitados.

Por otra parte, se tomó en consideración cruzar el documento de las charlas con sus grabaciones, de modo que el espíritu de la sala y la reacción del ponente quedaran presentes. Probablemente, el asistente

al Foro extrañará las imágenes y ecuaciones simbólicas a través de los apoyos visuales, pero por las mismas razones arriba descritas, decidimos optar siempre por la palabra, o igual, por el juicio del emisor.

El compromiso asumido, por solicitud de los estudiantes, de publicar las respuestas a sus preguntas hechas en sala, se cumple, aunque no totalmente, confiamos sepan reconocer el interés y esfuerzo por subsanar esta situación, dado lo complejo de todo este andamiaje, para llevar a luz la publicación.

Simplemente y por merecido reconocimiento, no hubiera sido posible este esfuerzo, sin la confianza otorgada a mi persona por la entonces directora del programa de diseño industrial, Edith González Afanador, al igual que por el directivo de la Decanatura de la Facultad de Artes, que aún tiende su mano a este proyecto. Sin la experiencia, dedicación, responsabilidad y entusiasmo del equipo de trabajo del Departamento de Educación Continua, que lidera Álvaro Acero, no sé cuántos otros escollos hubieran sido necesario vencer, ojalá queden fuerzas para el futuro.

Mención especial, llegue por letra impresa, a los invitados internacionales y nacionales que hicieron posible esta primera *desconcentración*; ellos fueron puntualmente efectivos y dados. Fernando Martín Juez, Rodolfo Coronado, Freddy Zapata, Roberto Cuervo, William Ospina Toro y María de los Ángeles González, muchas gracias.

A Paulo Andrés Romero, actual director del Programa de Diseño Industrial, agradezco su preocupación y ocupación por el presente y futuro del Foro, que en gran parte, dependerá de los resultados que aquí se muestran.

Tabla de Contenido

→00 Presentación

- Presentación
- Investigación: de la idea a la práctica investigativa

→01 30 Aniversario Programa Diseño Industrial

- 19 → Ecosistema, capital natural y diseño
 - Concepto de capital natural (CN)
 - El diseño y el capital natural
 - Bibliografía
- 25 → Minimal Meaning y la Fin du Design
- 30 → Crítica al Ecodiseño
- 34 → Biónica: diseño, metodología e innovación
- 37 → Sesión de preguntas

→02 GLOCALIZANDO EL DISEÑO Desarrollo de productos-tecnología diseño global o local

- 45 → Diseño y globalización alternativa
- 52 → Diseño y educación: innovación local y estrategia global
- 56 → Glocalización: ¿Giro en el diseño?
- 59 → Sesión de preguntas

Memorias del
Foro (Des/Con) centrar el Diseño

TREINTA
ANOS DE
LA CARRERA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL

→ 03

EPICENTRO DEL DISEÑO

Diseño-cultura-impacto social-factores humanos

65 → Del diseño antropocéntrico, hacia el diseño ecosférico
Apuntes para un cuestionamiento paradigmático
Bibliografía

71 → El reuso de objetos: Una perspectiva social y culturalmente sostenible
Reflexionar sobre la dinámica de uso y reuso de los objetos
Tres tipologías de los objetos reusados: mudables, situados y apoderados
El reuso: una propuesta a la problemática ambiental de consumo masivo de productos
Bibliografía

80 → Diseño universal e inclusión

82 → Lo diverso y el diseño

92 → Sesión de preguntas

→ 04

DISEÑO Y VISUALIDAD

Imagen y retórica-diseño contemporáneo-visualidad

99 → Diseño de experiencias:
juego de posibilidades en la construcción de una teoría

103 → La visualidad en el diseño:
una experiencia que busca escapar de sí misma

Pistas de la mirada
Pistas del oído
Pistas de la comunicación

106 → Des-con-centrar el diseño: visualidad y contexto

Introducción
Generalidades
El contexto
Diseño
Proceso de diseño
El trazado proyectual
La fabricación
El uso
Textualidad y visualidad
A modo de conclusiones

117 → Hibridaciones del diseño: diseño+música+urbanismo

El diseño entre lo virtual y lo real
La digitalización
Diseño dentro del discurso interdisciplinar
El pensamiento digital en el trabajo del diseño

120 → Sesión de preguntas





Presentación

←00-1

Hace un par de semanas, me hicieron la pregunta acerca de cuál sería el futuro del diseño; con dos o tres días de diferencia, llegó a mi correo electrónico la solicitud de acompañar a la sede de Palmira en la conmemoración de su décimo aniversario de la carrera de Diseño Industrial; dada la ocasión presenté algunas ideas sobre la prospectiva del diseño. Una coincidencia, sí, aunque pasa con cierta frecuencia que vienen oleadas de preocupación por el futuro, a veces por una inquietud o deseo de confirmación latente sobre qué va a pasar, y en otras, por esa búsqueda de orientación acerca de cuál postura asumir frente a determinado acontecimiento.

De hecho, históricamente encontramos varias maneras de abordar el tema. Aquel de tratar al futuro como destino, cimentado en la adivinación y la profecía presente en la antigüedad, y basado en los designios divinos, humanos o sobrenaturales. Desde esta presunción, el futuro está dado. La clave estaría en poder ascender al mismo, en cómo poder descifrar sus mensajes, y por lo tanto, cualquiera tendría bastante poco por hacer, ¡que primitivo! dirán algunos; sin embargo, esta concepción del futuro como destino está presente en nuestra sociedad contemporánea en las esferas más insospechadas, y más aún, estamos indisolublemente cercanos a ella.

Desde la literatura, nos llegó más recientemente otra forma de ver la cuestión. Y ésta ve el futuro como ficción, fundamentado en la imaginación y la mayoría de las veces, en las potencialidades del desarrollo tecnológico, de cómo las ficciones se vuelven realidad, en atención con la calidad de información que se recibe sobre el desarrollo de la tecnología que se utilice, así como de la utilización que se haga de ésta.

Ahora bien, considerando que en el siglo pasado apareció la prospectiva, que como sabemos se distancia de estos enfoques que mencionamos anteriormente, valga retomar el supuesto de que el futuro es algo que se puede construir, y para lo cual requiere del pensamiento, claro, del reconocimiento del estado de las cosas, también de identificar itinerarios, y paradójicamente, de muchísima imaginación –de la ficción–, y una dosis suficiente de anticipación –¿adivinación, destino?–.

Arq. Jaime Franky Rodríguez

Magíster en Historia y Teoría del Arte y la Arquitectura.
Decano de la Facultad de Artes.
Universidad Nacional de Colombia.

Presentación

Jaime Franky Rodríguez

He dejado como verán, intencionalmente por fuera, la utopía; porque como categoría tiene una connotación atemporal idealizadora de la sociedad y/o del estado de felicidad permanente que habita más allá de la realidad, y que es aplicable a un deseo presente o futuro. Pues bien, considero que el diseño debe estar ubicado decididamente en el ámbito de la prospectiva. El sentido del diseño, que no se discute, es aquel de construir futuros. Consideramos además que procura condiciones mejores para la existencia humana, pero bien, conociendo suficientemente a los diseñadores, no existe acuerdo alguno sobre qué es mejor; es decir, si las prioridades de la acción o si los métodos o campos de aplicación. Sin duda, todos los diseñadores miran hacia el futuro, y aquellos que no, quizás están empezando a dejar de serlo. Asociada la prospectiva con el diseño, quisiera pasar a la pertinencia que esto tiene con este Foro que se adelanta.

Primero, no hay futuro sin un profundo reconocimiento del presente, me permito precisar; no es confiable el futuro que se construye sin considerar seriamente el presente. Desconcentrar el diseño además de ser un juego ágil con el lenguaje, es una invitación a una reflexión seria sobre el momento actual, una reflexión que no acaba aquí hoy, que debe ser permanente. Pero miren ustedes, la escuela de diseño le apuesta a 'desconcentrar'. Al utilizar el infinitivo verbal, hago una invitación explícita a una acción, es más, a diferentes acciones, acciones plurales, que marcando múltiples rutas y caminos, reconozcan la pluralidad, y no una diversidad aislando intencionalmente de la ruta a seguir. Léase como una invitación a la reflexión actual con miras a una actuación futura.

Por las calidades de los participantes y por las temáticas tratadas, no me cabe la menor duda de que el encuentro ha sido fructífero, pero debo insistir que no termina hoy aquí, la tarea continua, queda en marcha. Claro está, tampoco se inició ayer, debemos conocer también la historia.

Segundo, no hay futuro sin historia, lo que somos tiene que ver con lo que hemos sido. Un futuro sin historia tiene que ver con el futuro de otros, incluso, en un sentido muy pragmático, el reconocimiento de

la historia nos permite identificar lo que realmente poseemos, aquello de lo que realmente podemos valernos para la previsión del futuro. Se puede anotar aquí que la historia no siempre es la misma, la historia puede ser vista como acontecimiento del presente en la medida que cada quien se formule preguntas diferentes a esa historia. Los tópicos abordados en el Foro como el ambiental, la contrastación global / local o la relación diseño / cultura y sociedad, nos remite en esta parte del mundo a la indagación histórica, o cuando menos, a tener conciencia de la historia.

Tercero, no hay futuro sin contexto, y debemos anotar que todo contexto involucra múltiples variables, en interacción y codependencias, si las separamos para hacerlas comprensibles, esa separación debe temer únicamente un carácter instrumental. Este evento ha sido motivador, provocador, proactivo. Estamos comprometidos con recoger y documentar esta experiencia. Quisiera invitarlos a mantener este vínculo que espero supere la euforia del momento. Sabemos que los retos que tiene este país, que son similares a los retos de Latinoamérica, comprometen en muchos aspectos al diseño. El Foro ha significado un llamado a enfrentarlos seriamente, y compartir puntos de vista que nos permitan acciones conjuntas.

Por último, quiero agradecer de manera especial a Aurelio y su equipo, así como a los invitados incondicionales, y a los colegas latinoamericanos que acudieron a esta convocatoria, de los cuales conocemos de antemano sus calidades por los comentarios recibidos, y sé que han llenado las expectativas, al igual que han cumplido suficientemente con los propósitos que se habían trazados los organizadores.

Sólo me lamento de una cosa, no haber podido asistir como realmente deseaba. En mi condición de Decano, acaso me resta reiterar que estamos dispuestos a dar continuidad a esta iniciativa, y dejamos abiertas las puertas de esta casa, una casa de reflexión, conocimiento y creación. Siempre algunos podrán ser apáticos o criticar, nosotros sabemos que esto ¡valió la pena!

Noviembre 6 de 2008

Investigación: de la idea a la práctica investigativa

INVESTIGATION: FROM THE IDEA TO THE INVESTIGATIVE PRACTICE

←00-2

Palabras Clave: Diseño, participación, competitividad, innovación, producto, objeto, mercado, sustentabilidad.

Resumen

Las dinámicas de acción de la Escuela de Diseño industrial, en función de la investigación, se enmarcan en funciones misionales de la Universidad y en las políticas de la Facultad, las cuales son referencia directa de la escuela. Existen antecedentes y aportes de docentes en diferentes frentes y escenarios, pero definitivamente la orientación de la investigación debe considerar un principio transversal de responsabilidad socio-ambiental y un paquete de proyectos de trabajo en investigación teórica y aplicada desde, para y en diseño.

En consonancia con la misión de la Universidad Nacional de Colombia, que busca formar profesionales competentes y socialmente responsables, lo cual se puede complementar con su visión de acrecentar el conocimiento a través de la investigación,^[1] la Escuela de Diseño Industrial ha tomado estos lineamientos institucionales para formular sus políticas de acción para el corto, mediano y largo plazo. Al mismo tiempo, desde inquietudes de profesores de la Escuela, se han planteado diversos temas que deben ser tenidos en cuenta para el desarrollo de dicho plan. En este plan, indudablemente la investigación y la extensión forman parte integral e integradora de los planteamientos, que necesariamente toman como referencia las funciones generales de la Universidad, como la formación, la investigación y la extensión.

Estos tres componentes funcionales deben entenderse como interdependientes y al mismo tiempo autónomos. Lo anterior significa que, si bien pueden ser presentadas ideas para cada uno de ellos de manera individual, no deben entenderse como entes aislados unos de los otros. Así mismo, los planteamientos en torno al plan de



D.I. Paulo Andrés Romero L.

Magíster en Saneamiento y Desarrollo Ambiental.
Director de la Escuela de Diseño Industrial.
Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia.
Consultor-Asesor en Sistemas de Gestión ambiental,
sistemas de gestión de la calidad y en Eco-innovación.

[1] La UN hoy. "Aproximación a la situación Actual de la universidad". Universidad Nacional de Colombia. Vicerrectoría Académica. Dirección nacional de programas de pregrado. Agosto de 2008.

Investigación: de la idea a la práctica investigativa

Paulo Andrés Romero I.

desarrollo de la Escuela también se inscriben en los direccionamientos de la Facultad de Artes, los cuales se han fundamentado en calidez, entendida como un ambiente laboral académico amable; excelencia académica, en la que el propósito de la calidad académica sobresaliente debe ser permanente, en una dinámica de mejoramiento continuo, de visibilidad y transparencia, entendidas como la calidad implícita de ser visto, en la que se define la doble vía de mostrar y dejarse ver.^[2]

Así mismo, dicha formulación de la política de la Escuela debe dejar de manera explícita tanto su compromiso social como ambiental, el cual concuerda con la idea de una universidad moderna, abierta y participativa que, entre otros aspectos, lleva a cabo investigación y extensión de frontera, en las que la vinculación estrecha con los diversos sectores del país es una condición innegable.^[3]

En la actualidad, el concepto de "socialmente responsable" implica que organizaciones y personas con esta calidad son aquellas éticamente sensibles frente a lo social, cultural, económico y ambiental,^[4] comprometidos con el desarrollo sostenible.

Desde estos planteamientos, hablar de investigación en la escuela significa reconocer su integración con la formación y la extensión, y al mismo tiempo, un proceso no solo de reflexión permanente sino de acciones que generen reales indicadores de impactos positivos en nuestra sociedad y en particular en nuestro sector productivo, objeto natural de nuestros trabajos de investigación, pero no excluyente sobre otros temas transversales en los que la disciplina también tiene mucho que aportar. Así, aprender a investigar, practicar la investigación y evaluar su impacto serán ejes de trabajo del plan de desarrollo de la Escuela de Diseño Industrial.

La creación de la Vicerrectoría de Investigación en la Universidad Nacional de Colombia, conformada por las direcciones de investigación de sus sedes, la Dirección Nacional de Laboratorios, la Dirección Nacional de Extensión y Educación Continua y el Fondo de Investigación de la Universidad Nacional, se constituye en un importante paso hacia la consolidación de una efectiva cultura de la investigación en la Universidad. La Vicerrectoría es entonces un organismo promotor y coordinador de la investigación de la universidad, que garantiza el apoyo a iniciativas de generación de redes de investigadores y de equipos de

trabajo interdisciplinario con propósitos comunes. En el espacio de la Facultad de Artes, se ha creado la Vicedecanatura de Investigaciones, la cual entre muchas acciones, ha promovido recientemente, con el apoyo del Consejo de la Facultad, la financiación de actividades de investigación y creación artística. Dicha financiación ha considerado modalidades como apoyo a grupos con semilleros de investigación, a la investigación y a la creación artística de carácter exploratorio, a la conformación de redes de investigación nacional e internacional y a la circulación de resultados de investigación y creación artística.

Sin embargo, a pesar de esta iniciativa de la Facultad, la participación de la Escuela aún es incipiente en este tipo de convocatorias. La oportunidad está trazada y es conveniente que se avance hacia una dinámica de "aprender a investigar investigando", por medio de estas oportunidades. El escenario está dado, solo falta mayor promoción y motivación. Desde el apoyo que se da al pregrado en diseño industrial es posible definir semilleros de investigación en campos de interés, tanto para la Escuela, como para el programa curricular.

La idea de los Observatorios, propuestos para últimos semestres en el pregrado de diseño industrial, permite identificar campos de acción para el desarrollo de proyectos de investigación y su eventual vinculación a programas o proyectos de extensión académica. Allí, la relación con el programa curricular y en particular, con los profesores vinculados a dichas asignaturas debe encaminarse a la identificación tanto de temas de interés como de posibles grupos de trabajo. Desde esta visión es posible crear un banco de ideas o desarrollos de pregrado, como base o semillero de trabajo. Necesariamente el compromiso del docente es un factor determinante en el desarrollo de esta idea que cuenta con el apoyo de la dirección de la Escuela. Así mismo, en pregrado, los trabajos de grado en la modalidad de teóricos se convierten en documentos de referencia para futuros desarrollos y, en ocasiones, trabajos de desarrollo de producto pueden ser considerados como iniciativa de trabajos de investigación. Igualmente, el compromiso docente estudiante son uno de los factores determinantes para la eventual continuidad de iniciativas investigativas que puedan surgir desde estos trabajos. Estos escenarios son campos reales para la identificación y conformación de semilleros de investigación.

[2] Seminario Evaluación y Planeación Integral. 2008-2009. Facultad de Artes. Universidad Nacional de Colombia.

[3] Tomado de: Misión y Proyecto Institucional. Universidad Nacional de Colombia.

[4] ASQ. American Society of Quality. World conference on Quality and Improvement. 2009.

En el mismo escenario del pregrado, la modalidad de estudios de posgrado a nivel de maestría, como opción de trabajo de grado, permite que estudiantes identifiquen (cuando la modalidad de la maestría es investigativa) escenarios estratégicos de investigación, los cuales desde el acompañamiento de un tutor, se convierten en un real ejercicio de aprender a investigar investigando.

Lo anterior, acompañado de la posibilidad de actuar como auxiliar docente en pregrado, les permitirá a los estudiantes en esta modalidad de maestría, no sólo ejercitarse como profesores sino servir como modelo y ejemplo de investigadores a futuras generaciones que se quieran comprometer con la continuidad de sus estudios a nivel de maestrías, en este caso. En ese contexto, la dinámica de estudiante de pregrado en maestría y luego, como estudiante de maestría y auxiliar docente debe favorecer la sostenibilidad de un semillero de investigadores, promotores con su ejemplo de la investigación, la cual debe necesariamente reflejar impactos positivos reales.

Otro escenario de acción para promover la investigación lo constituyen las secciones de la Escuela, las cuales han sido inicialmente propuestas siguiendo los lineamientos de la Resolución 200 de 2008 de la Facultad de Artes. Al interior de las secciones, se promoverán actividades de mejoramiento continuo, orientadas a fortalecer las funciones misionales de formación, investigación y extensión. Es por esta vía por la que la Escuela adelantará procesos de fomento a la investigación, con el fin de estimular a los docentes, en los diferentes campos de conocimiento planteados para las secciones de la Escuela, a participar activamente en el proceso de iniciativas de investigación a ser desarrolladas a través de los diferentes centros o institutos de la Facultad. Algunos profesores plantean su falta de experiencia en este proceso, por lo que la idea de aprender a investigar investigando se convierte en una estrategia no solo integradora sino conveniente para estimular procesos de investigación desde la base docente.

Por ahora, la consolidación de las secciones se encuentra en proceso, y es probable que se planteen tanto ajustes como relaciones transversales entre secciones. Para ello, la única condición es el compromiso por parte de los docentes, expresado en su interés en participar en este tipo de procesos, con un derrotero claro, promovido desde la Dirección, de actuar desde una clara conciencia de responsabilidad socioambiental, y por qué no, de construir y participar en procesos de innovación social que, ojalá, en el mediano plazo nos permita ver una sociedad cada vez

mejor, con todo lo que esto implica, y que nuestro aporte disciplinar sea parte evidencia de este proceso.

Otro elemento, que se puede agregar, es la oportunidad de crear la maestría, cuyo nombre aún está en discusión, pero que indudablemente compromete innovación y diseño. Hace varios años el grupo gestor de posgrado de la Escuela adelantó un trabajo valioso en búsqueda de la creación de una maestría en diseño y desarrollo de producto. Varias discusiones se plantearon y al final se concretó la creación de la especialización que lleva ese nombre. Esa experiencia ha servido para identificar oportunidades reales hacia una maestría, sobre lo cual ya se está trabajando. Aún queda un trabajo grueso por adelantar en términos de discusiones académicas sobre la mejor estrategia, en función de mantener o no la especialización junto con la maestría. Lo que es claro es que una maestría propuesta, desde el marco de la disciplina del diseño industrial, será un valioso mecanismo "impulsador" prospectivo, que indudablemente tiene a la investigación como una de sus principales herramientas. Por tratarse de una nueva experiencia, será entonces el aprender a investigar investigando otro elemento a considerar.

Parte de este camino por recorrer lo constituye el identificar cómo, cuándo, con quién, para quién, dónde. Sobre esto no se comienza en vacío, experiencias como el "Bus tipo", la participación en las Auditorías Estratégicas de Diseño con Proexport, el proyecto Acunar (que ahora es programa), la incubadora de producto, el laboratorio de ergonomía, las ponencias de los profesores en eventos internacionales, la formación de profesores en programas de doctorado a nivel internacional y nacional, en las mesas sectoriales de diseño, el estudio de caracterización ocupacional del diseño en la industria colombiana, el programa de prácticas académicas, el trabajo de diseño y territorios son algunos de los referentes que se pueden citar como ejemplo y base de desarrollo de un efectivo plan de investigación de la Escuela.

Finalmente, queda una reflexión acerca del sentido de la investigación desde la escuela de Diseño industrial. Es imperativo que se defina sin restricciones la orientación desde y para el diseño. Ello significa investigar para enriquecer la disciplina, fortalecer nuestros conceptos, innovar en nuestras teorías de diseño para nuestro contexto; es decir, desde la Escuela investigar para el diseño y no investigar el diseño para beneficio de otras disciplinas, lo cual es bueno para otras disciplinas, quizás indirectamente para nosotros, pero no se debe olvidar nuestro campo de estudio obvio y natural: el diseño.

01

30 ANIVERSARIO
PROGRAMA
DISEÑO INDUSTRIAL

FORO (DES/CON) CENTRAR EL DISEÑO



Memorias del
Foro (Des/Con) centrar el Diseño

TREINTA
ANOS DE
LA CARRERA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL



Ecosistema, capital natural y diseño

Palabras clave: Diseño, Capital Natural, ecosistemas, Colombia

Desde sus orígenes el ser humano ha existido en relación con la naturaleza, a la que debe mucho de su capacidad creativa. Los petroglifos (petro = piedra, glifo = talladura) dan fe de cómo estos hombres primitivos registraron los acontecimientos más importantes, sus historias y también sus visiones. Es decir, el entorno relata al hombre, lo trasciende, y éste se integra a sus circunstancias. Refiriéndonos particularmente a nuestros antecesores, encontramos cómo los grabados de la Colonia testimonian ese estrecho vínculo entre el hombre y su fauna, en ocasiones, a partir de una batalla gigante por dominar una naturaleza imponente, exuberante, que da muestra de la grandeza de ambos. La cacería del Cóndor, por ejemplo, tal como muestra la obra de Rioux, es realmente ilustradora y fantástica.

También es notorio cómo este hombre, en su afán por subsistir, emplea su comprensión del espacio y sus capacidades simbólicas para apropiarse del entorno y extraer de éste sus herramientas de trabajo, sencillas pero útiles, a partir de piedras filosas o huesos, y cómo construye su vivienda. Frente a esa realidad advertimos cómo era su disposición para imaginar y decidir sobre las formas de aquellos objetos rudimentarios, que pueden ser considerados como un antecedente natural de su aptitud a partir de un prediseño. De ahí que en los umbrales mismos del espacio y la comunidad, que hoy identificamos como latinoamericana, existen huellas, rasgos precisos de una acción en 'lo por venir' ligado a la observación, y la búsqueda en relación con la naturaleza; es decir, se puede referenciar una actitud de designar, que es una intención propia de lo que conocemos como diseño.

Bio. Edith González Afanador

Magíster en Ecología
de la Universidad Nacional de Colombia
Ph.D en Ecología Regional. Texas A&M University.
Profesora y directora (2007-2008)
de la carrera de Diseño Industrial,

Justo cuando el hombre pasó de observar la naturaleza a pensar en el uso de sus recursos, se estableció una relación entre el presunto hombre-performador (diseñador) con los elementos que le ofrecía la naturaleza –materiales o de energía– para ser concebidos éstos como recursos, para pintar, construir objetos, viviendas y otros utensilios. Desde ese mismo tiempo-lugar, también se establece la relación diseño-naturaleza, y se advierte un inicial intercambio de cosas, un trueque, como primer anuncio del mercado convencional. Podemos plantear, entonces, que se estableció una relación Diseño-Capital Natural, porque en la mayor parte de los casos se trata de una relación con intereses de ventajas para la subsistencia de ese hombre. Esta insinuante relación, aún en una primera e interesada fase civilizatoria, fijó rápidamente la concepción de una naturaleza ilimitada con recursos inagotables. De ahí, que sea importante pensar y mirar la naturaleza en esos términos, para entender cuál sería el trato de la acción transformadora del hombre (prácticas productivas, creativas, etc.,) y su posición ética frente a su entorno. En consecuencia, definiré qué es el Capital Natural, y seguidamente, estableceré la relación entre la práctica del diseño y el capital natural, mediante un ejemplo documentado.

Concepto de Capital Natural (CN)^[1]

El concepto de CN definido en el siglo XIX por los economistas neoclásicos se encuentra aún vigente. Se trata de la riqueza social que sólo se consume a la larga, o como toda utilidad limitada en cantidad, la cual sobrevive al primer uso que se hace de ella, en breve, que sirve más de una vez. En el lenguaje empresarial, la palabra capital, significa un conjunto de valores o fondo unitario conformado por todos los bienes invertidos que se utilizan para la producción, y por tanto, para la obtención de rentas y ganancias. El capital, en este sentido, es un factor de producción que, junto con la tierra y el trabajo, resulta indispensable para el desarrollo de las actividades productivas.

El concepto de CN es antropocéntrico y resulta de una extensión del concepto económico de capital. Es una reserva que produce un flujo de bienes, por ejemplo, un bosque, nuevos árboles, y de servicios,

por ejemplo, captura de carbono, control de la erosión, y hábitat, cuyas rentas y ganancias residen en la calidad de vida y la preservación de la misma para las generaciones presentes y futuras. El CN consta de tres componentes principales: primero, recursos no renovables, tales como petróleo o minerales, extraídos de los ecosistemas; segundo, recursos renovables, como peces, madera y agua para consumo humano, producidos y mantenidos por los procesos y funciones de los ecosistemas, y tercero, servicios ambientales, como la conservación de la calidad de la atmósfera, el clima, la operación del ciclo hidrológico, que incluye, además, el control de inundaciones y el suministro de agua potable, asimilación de residuos, reciclamiento de nutrientes, generación de suelos, polinización de siembras, provisión de productos marinos y el mantenimiento de una vasta biblioteca genética. Estos servicios cruciales son generados y sustentados por el trabajo de los ecosistemas^[2]. Sólo a través del mantenimiento de un ecosistema integrado y funcional puede asegurarse cada bien y servicio. Éstos no deben ser manejados uno por uno, como bienes independientes (Berkes, F., Folke, C. 1991).

El diseño y el Capital Natural

¿Cuál es la relación entre diseño y CN?; ¿desde cuándo existe esta relación? Para responder estas preguntas tomaremos como ejemplo el 'diseño de joyas' del Renacimiento europeo, el cual irrumpió casi al unísono con el Encuentro de los Mundos (por otros llamados, descubrimiento de América) a partir de 1492. Entre otras resonancias de tan rotundo acontecimiento para la historia de la humanidad, se encuentra el de abrir insospechados caminos hacia una nueva fase de conectividad y concepción comercial, a partir de los recursos de los ecosistemas americanos. Las perlas de los bancos perlíferos del Caribe fueron uno de los más ambiciosos y deslumbrantes. Estas piedras preciosas otorgaban a las joyas un estatus jerárquico de gran valor comercial, tanto para las monarquías y las ciudades, como para la nobleza o los piratas que las obtenían. La extracción de las perlas de su escenario natural tuvo diferentes efectos de apreciación y recolección que sólo hasta hoy, quinientos años más tarde, es posible analizar en toda su dimensión, más allá del dato de

[1] Para una lectura más dinámica, a partir de aquí utilizaremos como concepto de capital natural la abreviatura CN.

[2] Odum, E.P. 1975. *Ecology: The Link Between the Natural and Social Sciences*. New York: Holt-Saunders y Folke, C. 1991. "Socio-economic dependence on the life-supporting environment". Folke, C. and T. Kaberger (editors), *Linking the Natural Environment and the Economy: Essays from the Eco-Eco Group*. Kluwer, Dordrecht, Netherlands.

sacar a la luz los fines devastadores de una empresa que cuenta ya con un complicado registro histórico de documentación. En suma, estamos frente a un primer caso de desaparición de un recurso natural causado por los conquistadores-colonizadores europeos en el Continente Americano: los bancos de la ostra perlífera (*Pinctada radiata*), alrededor de la isla de Cubagua frente a las costas venezolanas. (Romero, A., Chilbert, S., Eisenhart, M.G. 1999).

El diseño de todos los joyeles o colgantes renacentistas incluían estas perlas colgantes de gran tamaño, como puede verse a continuación:

En cuanto grabados y dibujos de diseños destinados a la ejecución de Joyeles o colgantes renacentistas han sido localizados ciento veintiséis, la mayoría de ellos españoles, pertenecientes a la prueba de maestría que para ingresar en el gremio de orfebres tenían que realizar los orfebres catalanes y que se conservan en los llamados «Llibles de Passanties» del Museo de Historia de la ciudad de Barcelona. De los otros países, Francia es la que más número de diseños de este tipo tiene, seguida de Alemania, Gran Bretaña y Los Países Bajos. Esto se debe a que en Francia no sólo trabajaron diseñadores franceses, como fue Etienne Delaune, sino también alemanes como Virgil Solis. Algunos de estos diseñadores eran sólo grabadores, de otros, como en el caso de Delaune se sabe que también eran orfebres.

Para la actividad de orfebre de la época, los bancos perlíferos del Mar Rojo se habían agotado, pero quedaron aún los del Golfo Pérsico y los del Estrecho de Manaar para cubrir, durante siglos, la demanda de perlas para joyería. El descubrimiento de América proporcionó nuevas fuentes perlíferas: las de California, las del Golfo de México, las de Panamá, Colombia y Venezuela.^[3]

De forma paralela a los desarrollos del diseño de joyas para las realezas europeas, en América ocurrían acontecimientos concomitantes. En su tercer viaje, Cristóbal Colón descubrió al bordear las costas de Venezuela en la Isla de Cubagua, una actividad que llamó su atención. Desde una chalupa, unos indígenas guayquer, oriundos de la Isla Margarita, se sumergían durante unos minutos en las azules aguas del Caribe y regresaban trayendo en unas pequeñas cestillas unas cuantas perlas. Éstas, luego eran usadas para ser ensartadas en collares y brazaletes que adornaban

los cuerpos de hombres y mujeres. Colón le dio a estas costas el nombre de "Costa de las Perlas". A su regreso, el intrépido marinero llevó muestra de estas perlas americanas a los reyes de España, y a partir de allí, se inició un comercio creciente y depredador que dio como resultado la extinción de los indígenas guayquer y las perlas que adornaban sus cuerpos.

Los indígenas guayquer fueron los primeros esclavizados para bucear en busca de perlas en los Bancos de Cubagua. Como la demanda de perlas se incrementaba cada día, se necesitó una mayor fuerza de trabajo. Para esto fueron introducidos nativos de islas cercanas y del interior del continente. El primer documento que registra el uso de esclavos nativos como buzos buscadores de perlas data de 1509, aunque se cree que fueron usados varios años antes de ésto (Willis, R. F. 1976). Hacia 1508, un gran número de Lukku-cairi o lucayanos de las Bahamas fueron llevados a la fuerza a Cubagua (Watts, D. 1990). Eran especialmente valiosos para buscar conchas (*Strombus spp.*) por sus habilidades como nadadores y buzos de profundidad (30 metros o más). El promedio de profundidad de los bancos perlíferos es de 13 metros y los más profundos están a 22 metros. Los precios pagados por estos indígenas, para emplearlos como 'buzos esclavos' alcanzaban hasta 150 pesos oro (ducados) por persona. (Mosk, S. 1938: 394). Hacia 1518, las Islas Bahamas habían sido despobladas de Lucayanos de una población original aproximada de 60.000 indígenas (Muilenburg, P. 1991).

En tres semanas un bote con seis buzos podía extraer 35.000 ostras perlíferas. (Humboldt, A. 1799, 1:357). En 1509, el gobierno de España impuso un impuesto a los traficantes de perlas del 50% de lo producido y luego, fue reducido al 20% para estimular el establecimiento de población española en Cubagua. Entre 1512-1516 se establecieron las misiones dominicas y franciscanas.

En 1519, Carlos V se vuelve Rey de España y se intensifica la demanda de perlas, por el creciente deseo del lujo y riqueza, posteriormente se fundó en la Isla de Cubagua, la Nueva Cádiz, un monasterio de franciscanos, y en 1527, ya habitaban en la isla 223 europeos y 700 nativos. En 1528, el Rey de España autorizó el uso de dragas a cambio de la tercera parte del producido de ostras perlíferas; desde entonces, documentos de la época, registran signos de extinción de las ostras perlíferas (Helmer, M. 1962; Otte, E. 1977: 34). Hacia 1531, Nueva Cádiz tenía 1.000 habitantes y las pruebas de desaparición de los bancos

[3] Cf: Horjajo Palomero, Natalia. *Los colgantes renacentistas. Espacio, tiempo y forma*. Tesis de Maestría. 1998, pp. 81-102.

perlíferos se volvieron más agudas. En 1537, la Corona Española fue informada de que ya no había más perlas en los bancos de Cubagua (Romero, A., Chilbert, S., Eisenhart, M.G. 1999). En 1541, un huracán destruyó los edificios que quedaban en Cubagua, y en 1543, el ataque de los corsarios franceses forzó a los españoles que permanecían todavía en la isla a salir de allí.

Entre las más notables perlas encontradas en aguas del Nuevo Mundo, se cuenta la denominada "peregrina", del tamaño de un huevo de paloma y de 134 kilates que, robada por Pedrarias Dávila al Cacique guerrero Ngöbe-Buglé, Urragá Maniá Tugrí, URRACÁ en el Darién, en Panamá, en el siglo XVI, fue vendida en España, a Carlos I. quien pagó 200 mil maravedíes por la perla la Peregrina.

Fue comprada luego por el Consejo Real de las Indias a don Diego de Tebes en 9.000 ducados. Tásese por Francisco Reynalte y Pedro Cerdeño, plateros de oro y lapidarios del Rey nuestro señor, en 8.748 ducados. Finalmente el rey Felipe II adquirió la magnífica gema, por la exorbitante suma de 50.000 ducados.

Puede pensarse que las joyas elaboradas con esta perla, que pasaron de generación en generación en la realeza española, fueron diseñadas por Etienne Delaune quien En 1552 era el Orfebre y Grabador Real de Enrique II y cuya obra grabada comprende 443 láminas fechadas en 1561, 1573 y 1576. De ella puede destacarse entre varios, un diseño para un colgante de este tipo, formado por cartelas recortadas y enrolladas entremezcladas con racimos de frutas, con dos piedras engastadas en monturas polilobuladas, la superior rectangular tabla y la inferior, de mayor tamaño, cabujón. Completan el diseño dos figuras de sátiro y dos máscaras, una arriba, bajo la anilla de suspensión, la otra debajo, sobre una perla pera pinjante.^[4]

En los retratos de las épocas puede constarse el joyel regalado por Felipe II a María Tudor, su primera esposa, como prenda de matrimonio y heredado por sus siguientes esposas. En todos los diseños de Etienne Delaune, las perlas eran siempre un elemento fundamental y probablemente nunca se calculó, ni mucho menos se pensó cuáles serían las implicaciones sociales y ambientales de estas prendas y sus diseños.

Antes de terminar quisiera detenerme, sólo a modo de contextualización, en el caso más inmediato de nuestro ecosistema colombiano, para compartir una idea general sobre este asunto. En principio, poseemos una producción de pesca importante en la zona Caribe, que también hace parte, o hace posible el disfrute espiritual y físico de bucear en un coral. Si partimos de una definición gráfica de lo que sería el CN, podríamos reconocer cuál sería, entonces este CN en Colombia. Hay unos megafactores o macrofactores que hacen posible que este país tenga una gran diversidad ecosistémica, voy a mencionar brevemente esos factores. El primero, parte del hecho de que Colombia está localizada en la esquina noroccidental de Suramérica, dentro de la franja tropical, entre los cero y diez grados Norte y los cero y cuatro grados Sur, dentro de la franja tropical, que es la más lluviosa y más húmeda de la tierra. De este modo, en el país, como dato sobresaliente, están representados todos los grandes geosistemas de Suramérica. El principal, es el andino, que dentro del país tiene la mayor complejidad, porque se divide en tres cadenas de montañas. También está representada la planicie Caribe, la gran depresión extraandina en la Amazonía y Orinoquía colombiana. Están representados casi todos los grandes geosistemas que además significan la mayor complejidad para el país.

La cadena de los Andes es muy importante. Ésta se empezó a formar desde el Paleozoico y hoy sigue formándose, ha dado lugar a estas tres cadenas de montañas, que ofrecen un gradiente de pisos térmicos, lo cual da lugar a una zonificación de ecosistemas muy importante. Otro factor relevante es el clima tropical, que se complejiza dentro de los Andes con los vientos del Oeste y el Este, éstos traen su humedad y las descargan sobre los flancos externos de las cadenas montañosas y sobre unos microclimas que se forman en los valles interandinos, debido a lluvias dadas por la presencia de las montañas. Entonces, estos factores al estar localizados en la zona tropical; al tener la Cordillera de los Andes en su forma más compleja y tener un macroclima, modificado por la cadena de los Andes, se constituyen en megafactores que dan origen a que Colombia sea un mosaico ecosistémico. Cada ecosistema tiene parte de este patrimonio o de este CN colombiano. En algunos mapas se aprecian alrededor de treinta ecosistemas terrestres, siete ecosistemas acuáticos epicontinentales y seis o siete ecosistemas marinos. Este es el CN colombiano.

[4] *Ibidem.*

De este CN colombiano se derivan recursos que terminan en procesos productivos, por ejemplo, se puede mencionar el principal recurso de las zonas desérticas, cuyo representante más importante es la zona de La Guajira, y el recurso estrella es el viento. Este último en Colombia no está muy explorado, pero podría ser origen de producción de energías limpias, en grandes zonas del país, al menos en cinco zonas podría ser significativo. Se puede poner como ejemplo las grandes planicies inundables, los grandes humedales del norte de Colombia, que están en la depresión momposina, gracias a cuyas aguas y vegetación se generan recursos pesqueros, de fibras, de maderas, etcétera, que hoy son explotados en forma de artesanía. Existen otras zonas de alta montaña, sabanas de alta montaña como en los altiplanos, los cuales se reconocen como suelos ricos, originados por deglaciaciones, que dan ventajas para su explotación en la ganadería lechera o en ganaderías dedicadas a la marroquinería.

Los valles un poco más bajos, como el valle del Cauca, son suelos originados por el río que le da nombre, y se constituye en la primera zona industrial de Colombia, más específicamente, agroindustrial de Colombia. Las zonas que todavía conservan su vegetación original selvática como el Amazonas y buena parte del Pacífico atesoran la importancia de la producción de oxígeno y la fijación de carbono, que en este momento es muy importante, debido al cambio global y al efecto invernadero, porque todos aquellos ecosistemas que tengan una importante fijación de carbono son fundamentales para trabajar hacia la disminución del calentamiento global. Pero bien, ¿cómo ha sido la relación del ser humano con este patrimonio natural o CN?

Desde la época de La Colonia el uso de los recursos en nuestro país ha sido explotatorio; es decir, se ha considerado que son ilimitados y como tal se han usado, entonces hoy hay muchos ejemplos de recursos que se han perdido en Colombia, que podemos mencionar. Citemos tres ejemplos: Uno de ellos es el Cóndor, casi extinto en Colombia. Era el ave nacional, pero ya casi no existe; se ha extinguido por dos razones, primero, por la cacería, y segundo, por la destrucción de su hábitat. Otro ejemplo fue la quina, ampliamente explotada por sus características medicinales. Y otro ejemplo, es la planta productora del bálsamo de Tolú, que se llama así porque estaba localizada en la región del norte de Colombia, en la región de Tolú. Esta planta es productora de esencias que son base de perfumes, hoy por ejemplo, los perfumes de Paco Gabane usan estas plantas.

De igual forma, hay recursos que hoy se están extinguendo y presenciamos su extinción, uno de ellos es la caña flecha, cuya mayor zona de producción está en la depresión momposina, en los humedales al norte de Colombia. Esta fibra fue usada desde la época precolombina por los zenúes para hacer adornos y elementos como cestos y sombreros. Esta caña había tenido un uso más o menos sostenible hasta que el sombrero zinuano se hizo famoso porque el presidente Clinton se lo puso en su venida aquí, igual el papa con su venida a Colombia. Entonces internacionalmente se conoció y se volvió famoso este sombrero, gracias a lo cual se abrieron mercados antes no conocidos. Aparecía un nuevo producto y por lo tanto un espacio para el diseño a partir de la caña flecha, que valga la aclaración, está casi extinta.

Bibliografía

- **Berkes, F. (Editor).** 1989. *Common Property Resources: Ecology and Community-Based Sustainable Development*. Londres: Belhaven.
- **Costanza, R., Daly, H. E. y Bartholomew, J. A.** 1991. "Goals, agenda, and policy recommendations for ecological economics". R. Costanza (editor). *Ecological Economics: The Science and Management of Sustainability*. New York: Columbia University Press. pp. 1-20.
- **Daly, H. E.** 1980. "The steady-state economy: Toward a political economy of biophysical equilibrium and moral growth". H.E. Daly (editor). *Economics, Ecology, Ethics: Essays Toward a Steady-State Economy*. San Francisco, CA: Freeman, pp. 324-356.
- **Daly, H. E., 1990.** *Toward some operational principles of sustainable development*. Ecol. Econ., 2: 1-6.
- **Daly, H. E. y Cobb, J. B., Jr.**, 1989. *For the Common Good: Redirecting the Economy Toward Community, the Environment, and a Sustainable Future*. Boston, MA: Beacon.
- **Ehrlich, P. R. y Raven, P. H.**, 1964. "Butterflies and plants, a study in co-evolution". *Evolution*, 18: 586-608.
- **Feeny, D., Berkes, F., McCay, B. J. y Acheson, J. M.** 1990. "The tragedy of the commons: twenty-two years later". *Human Ecol.*, 18: 1-19.
- **Berkes, F., Folke, C.** 1991. *Capital cultural, capital natural y desarrollo sustentable: una perspectiva sistémica*. Canadá: Natural Resources Institute. University of Manitoba, Winnipeg, Manitoba R3T 2N2.
- **Folke, C.** 1991. "Socio-economic dependence on the life-supporting environment". C. Folke y T. Kaberger (Editors). *Linking the Natural Environment and the Economy: Essays from the Eco-Eco Group*. Kluwer. Netherlands: Dordrecht. pp. 77-94.
- **Gadgil, M.** 1987. *Diversity: cultural and ecological*. *Trends in Ecol. Evol.*, 2: 369-373.
- **Gadgil, M. y Berkes, F.** (en prensa). *Traditional resource management systems*. Resour. Manage. Optim.
- **Hardin, G.** 1968. "The tragedy of the commons". *Science*, 162: 1243-1248. (Traducción de Horacio Bonfil S. en *Gaceta Ecológica* 37:49-57.
- **Johannes, R. E. (Editor).** 1989. *Traditional Ecological Knowledge: A Collection of Essays*. World Conservation Union. Suiza: Gland.
- **Leopold, A.** 1949. *A Sand County Almanac*. Oxford: Oxford University Press.
- **McCay, B. J. y Acheson, J. M.** (Eds.), 1987. *The Question of the Commons: The Culture and Ecology of Communal Resources*. Tucson: University of Arizona Press.
- **Milbrath, L. W.** 1989. *Envisioning a Sustainable Society. Learning Our Way Out*. Albany: State University of New York Press.
- **Mitsch, W. J. y Jorgensen, S. E.** 1989. *Ecological Engineering: An Introduction to Ecotechnology*. New York: Wiley.
- **Muijenburg, P.** 1991. "Fate and Fortune on the Pearl Coast". *Américas* 43:32-39.
- **Naess, A.** 1989. *Ecology, Community and Lifestyle*. Cambridge: Cambridge University Press.
- **Norguard, R. B.** 1987. "Economics as mechanics and the demise of biological diversity. Ecol". *Modelling*, 38: 107121.
- **Odum, E. P.** 1975. *Ecology: The Link Between the Natural and Social Sciences* (2^a. edición). New York: Holt-Saunders.
- **Odum, H. T.** 1973. "Energy, ecology, and economics". *Ambio* 2: 220-227.
- **Odum, H. T.** 1988. "Living with complexity". *The Crafoord Prize in Biosciences 1987. Crafoord Lectures*. Stocolmo: Royal Swedish Academy of Sciences. pp. 19-87.
- **Ostrom, E.** 1990. *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge: Cambridge University Press.
- **Romero, A., Chilbert, S., Eisenhart, M.G.** (1999). "Cubagua's Pearl Oyster Beds: The First Depletion of a Natural Resource Caused by Europeans in the American Continent". *Journal of Political Ecology*, Vol. 6 1999. Death and Taxes: the Case of the Depletion of Pearl Oyster Beds in Sixteenth-Century Venezuela Aldemaro Romero Environmental Studies Program and Department of Biology, Macalesster College, 1600 Grand Avenue, St. Paul, MN 55105-1899, U.S.A.
- **Skolimowski, H.**, 1981. *Eco-Philosophy*. Londres: Boyars.
- Varela, F. J., Maturana, H. R. y Uribe, R., 1974. "Autopoiesis: The organization of living systems, its characterization, and a model". *Biosystems*, 5: 187-196.
- **Watts, D.** 1990. *The West Indies: Patterns of Development, Culture and Environmental Change Since 1492*. Cambridge: Cambridge University Press.
- **Willis, R. F.** 1976. *The Archeology of 16th Century Nueva Cadiz*. Masters Thesis, Gainesville: University of Florida.

Minimal Meaning y la *Fin du Design*^[1]

←01-2

Palabras clave: *minimal meaning*, sostenibilidad, diseño.

Particularmente, el diseño sostenible y todo este escenario nos ha llevado durante trece años a pensar y a repensar constantemente en el diseño. Desde mi punto de vista, un diseñador es una persona capaz de reinventarse todos los días, no puede quedarse en el mismo discurso, tiene que evolucionar y evidentemente, tenemos que hablar de sostenibilidad.

Este texto tiene relación con muchas imágenes de diseño y unas conclusiones. Salió de una charla que presenté en un congreso de sostenibilidad y ecología en Tamaulipas México. Me sorprendió que me hubieran invitado para hablar de sostenibilidad, cuando considero que la actividad que hago como compañía, de alguna manera, es bastante contaminante; porque el hecho de desarrollar un producto, ponerlo en el mercado y masificarlo es un acto de invasión al sistema y al ecosistema. Sin embargo, creo que pudimos llegar a unos acuerdos interesantes, a una reflexión, pues ellos nos invitaron a hablar de lo mismo que les voy a hablar hoy: el *minimal meaning*, o sea, el estilo de diseño que nosotros hemos denominado de esta manera. Este concepto no se encuentra en internet por *minimal meaning*, de pronto encontrarán cosas similares, yo le llamo de esta manera, y quiero que ustedes entiendan cuál fue la reflexión que me llevó a eso, pensando como compañía, y en el ejercicio del diseño en este tiempo.

[1] Esta ponencia tiene dos partes. La primera, corresponde a la charla que se presentó en el evento que aquí se trascibe; la segunda y que sigue, se debe a un texto del profesor que complementa esta primera parte, y que se referencia en la próxima nota.

D.I. Luis Angarita

Magíster in Design de la Domus Academy Milán, Italia.
Profesor de la Escuela de Diseño Industrial.
CD&I Associates.

Entonces, voy a poner un fondo musical, la idea es que no va a haber explicación mía en la primera parte, sólo una gran cantidad de imágenes que yo quisiera que ustedes vieran, leyieran los textos, para después sacar unas conclusiones sobre la presentación (en la charla original, en este momento se presentan las imágenes).

Salvar el planeta contaminando realmente es una utopía, porque cada vez que ponemos un producto nuevo estamos haciendo un ejercicio de contaminación. En ese orden de ideas, el acto más ecológico o más sensato sería dejar de diseñar; pero, de algo hay que vivir, entonces no es nuestra alternativa dejar de diseñar, sino tal vez hacerlo un poco más conscientemente. En ese escenario, hay ciertos elementos que hemos empezado a trabajar dentro de ese concepto de *minimal meaning*, como una botella que nos pidió la provincia de Mendoza, Argentina, para el licor más famoso de esa región: el *Malbec*, y el diseño de autos, pero quiero llegar rápido a la parte que nos concierne.

De las cosas que me interesa dejar como reflexión está significar que 'la miniaturización nos cambió la forma de pensar'. Nosotros creábamos materia para cubrir materia, hace diez años, nos daban un televisor y teníamos que preocuparnos por ver cómo cubríamos toda esa cantidad de componentes; hoy en día, el problema está en que no tenemos que cubrir nada. Es decir, que el problema que tienen los diseñadores es enfrentar una realidad donde ya no existe materia, ha sido reemplazada; los microcircuitos, la nanotecnología, todas las nuevas alternativas tecnológicas que tenemos nos plantean nuevos interrogantes. Antes sabíamos claramente cómo hacer un televisor, hoy un televisor puede ser cualquier cosa, una silla puede ser cualquier cosa, entonces estamos (re)significando las cosas y perdiendo el significado de otras. Dentro de este escenario, hay una gran oportunidad para repensar y replantear los productos que hacemos; la reflexión se puede entender un poco como *fashion*, un poco como 'jah! está de moda'. No tirarse el mundo y decir que estamos haciendo cosas que no se hacen, pero realmente hay que empezar, al menos por generar una conciencia, eso sería ya un gran primer paso.

Me sorprende que hace dos días llevé a mis hijos al Zoológico Santacruz y en la carretera, vi cinco personas sin que hubiera pensado en contarlas, botando basura por la ventana de los autos. El Salto del Tequendama es un espectáculo visual hermoso, pero sólo visual, porque si uno se deja contaminar con todos los sentidos, es patético, es una cloaca enorme que tiene Colombia, que además va al Río Magdalena.

Vemos a las personas que no tienen consideración de un río que ya está contaminado, y le siguen arrojando basura, se ve a la gente botando basura con el criterio de que como ya está contaminado, se puede seguir contaminando.

Hay unos ejemplos que son interesantes de evaluar, desde el punto de vista del diseño de producto. En una imagen que tomé de la revista *Dinero* se relata cuánto tiempo tardan las cosas en integrarse al sistema. Por ejemplo, una botella de vidrio tarda cuatro mil años; una botella plástica, mil años; unas pilas, mil años; un plástico, trescientos años; unos tenis, doscientos años, y así vamos hacia adelante en la imagen y bueno vamos viendo como las cosas van degradándose en el sistema. Sin embargo, hay temas interesantes, por ejemplo la veía en una conferencia del diseñador Peter Nort, quien fue director de la carrera de diseño en la Universidad de Los Andes por mucho tiempo. Este profesor es una persona que hace énfasis en la ecología y está muy preocupado por el planeta. Hace veinte años se le oía decir: "es increíble que nosotros usemos pañales desechables, pues cuando nosotros nos morimos y nos hemos integrado al sistema, y somos parte otra vez del ecosistema, la mierda de nuestros hijos sigue dentro de los pañales".

Una serie de reflexiones que se hacen en torno a la pregunta del millón, ¿será que debemos hacer productos reciclables?, ¿debemos hacer productos (re)utilizables? o ¿debemos hacer productos renovables? El *bio-thinking* parece que ha empezado a trabajar más sobre los 're' y no sobre otras opciones, en un mundo que estamos, repito, resignificando todos los días. Existen más opciones que esas que nos han vendido por mucho tiempo. La reflexión que yo quiero dejar sobre este escenario, no trata de reciclar, reutilizar o utilizar todos los otros 're', trata de entender que todo exceso es malo. Si ustedes recuerdan existe una enfermedad que se llama la vigorexia, por aquello que nos guste tener un cuerpo bueno, bonito pero cuando ya somos exagerados y queremos que los músculos sean como los de Charles Atlas, entonces eso ya es una enfermedad, ese exceso es malo. Los anoréxicos, los fundamentalistas, los vita sexuales, todos los excesos son malos, y el exceso de 're' para mí es particularmente malo.

La Comunidad Económica Europea propone tres modelos, que yo comparto. Nosotros estamos más en línea con eso. Lo cual tiene su punto de llegada en lo que llamo *bio-thinking*. El primero, se llama *Cyclic*, los productos dejan de ser biodegradables y dejan de ser reutilizables, empezamos a hablar de lo cíclico; los productos ahora son cílicos; esto

quiere decir que voy a una playa en Cartagena, y veo un paquete de papas Margarita, *Frito-lay* flotando en la playa, sí en el mar. Uno dice "¡qué cochino!", "¡qué mierda el que echó este paquete de papas!". Los europeos están preocupados y el mundo ahora está preocupado por un nuevo concepto: el concepto de lo cíclico, ¿qué quiere decir lo cíclico?, el problema ya no va a ser del quien bota el paquete de papas al ecosistema o lo hace desperdiciarse en el ecosistema; lo que debería hacer *Frito-lay* es plantear: 'Mire estas papas ya no cuestan 1.000 pesos, ahora le valen 10.000 pesos, cuando usted me traiga el empaque yo le devuelvo 9.000'; y de esa manera se garantiza que esas papas nunca van a estar en el sistema porque la gente va a preferir por 9.000 pesos, devolver el empaque, y los otros lo van a poder reutilizar.

Un ejemplo claro de esto son las baterías MAC, una empresa colombiana. Ellos le pagan a los consumidores por devolver las baterías usadas, el desperdicio de plomo que tienen estas baterías lo reutilizan, porque el plomo es un material reutilizable, entonces ya no lo desperdician en el medio ambiente, le dan a uno una batería nueva como con el veinte por ciento, solo se paga el veinte por ciento adicional por una batería nueva, se les deja a ellos la batería vieja y ellos la utilizan y vuelven a reutilizar todos sus componentes, los químicos, los ácidos, etcétera. Todo vuelve a ser renovado. Entonces el concepto está en alquilar.

El otro concepto se identifica con lo solar. Los productos *bio-thinking* deben ser manufacturados y pensados a partir de todas las energías alternativas. Me encantó la diapositiva que mostraba Edith, acerca de toda la biodiversidad y todos los ecosistemas que podemos explotar, me encanta el comercial que hay ahora en televisión de las Empresas Públicas de Medellín, donde nos venden un espíritu ecológico, trata de un niño en la bicicleta, ¿la han visto? El niño que va en la bicicleta y que va viendo por el camino la utilización del viento. Es la primera vez que yo veo molinos reales que crean energía en Colombia. En Alemania, al caminar por las calles y se le atraviesa un molino cada determinado tramo, aunque no es un molino realmente, se trata de un generador de energía eólica. Los alemanes se quejan, por otra parte, de que esos elementos desvían la migración de las aves, es decir, se orientan a otro concepto de evolución.

Pienso en un libro de uno de los grandes visionarios del diseño en Colombia, que me descubre cada vez, hablo de Dicken Castro, me siento orgulloso de tener ese libro, se titula *Forma Viva*. Él escribe en este libro sobre una tribu de Samoa, de alguna de las islas que no me

acuerdo, creo está en la Polinesia. El jefe de esta tribu se va a visitar el mundo occidental y lo describe a través de lo que Dicken percibe de éste; es absolutamente delicioso leer esos pasajes, porque muestran desde la visión de una persona que está relacionada con la naturaleza todo el tiempo, una visión de lo que nosotros somos y a que nos hemos llegado a convertir. Entonces cuando hablo de *minimal meaning*, es porque creo que nosotros tenemos un privilegio que no han tenido muchas generaciones, y yo me incluyo dentro de la generación nueva; y es que tenemos el privilegio de repensar las cosas; es decir, que en este momento la tecnología nos está dando ese privilegio, nos está dando el privilegio de repensarnos, ya las cosas no tienen que ser como eran antes y en ese orden de ideas repensarnos implica pensar las cosas, un poco más conscientemente. Aquí el problema no es hablar de una responsabilidad sobre clasificar la basura, pero sí tenemos que hacer conciencia de empezar a pensar en cómo vamos. Creo que lo importante es pensar que nosotros estamos haciendo las cosas de una manera que no es correcta.

El mayor mensaje que puedo comunicar en términos de sostenibilidad o de pensamiento responsable con sentido social, es que las cosas ya no deberían estar a la venta. Creo que la etapa de vender las cosas pasó, los productos para la venta ya no existen hoy, o no deberían existir; los productos deberían estar para la renta, o sea deberíamos poder tener la posibilidad de alquilar un producto, usted lo utiliza y cuando deje de utilizarlo lo devuelve y yo me encargo de procesarlo y volver a configurar un nuevo producto. Es una nueva forma de pensar en el diseño a futuro. Obviamente, ahí muestro un ejemplo de muchas cosas que hemos contaminado, pero básicamente la reflexión está dada en términos de realmente pensar y evolucionar nuestro concepto y salirnos de lo tradicional sin necesidad de pensar. No estoy haciendo una crítica negativa, respecto a lo que es reciclaje y reutilizar, pues hay otras formas de pensar y de volver a replantear los productos, que están muy en línea con esa visión que debemos tener todos de hacer un pensamiento mucho más consciente sobre la realidad que nos compete.

En abril de este año, visité un proyecto en Milán, en la Feria de Milán; el proyecto se llamaba *Green Project*, y lo que hicieron fue reunir a diez diseñadores dentro del Politécnico de Milano, equivale a decir la Universidad Nacional de Colombia, y los invitaron al campus de la universidad a que propusieran nuevas formas de ver el planeta. Me sorprendió ver que los italianos no tienen ni la menor idea ni los europeos de salvar el planeta, porque todos los proyectos que encontré

eran de moda, eran proyectos *fashion*. ¡Ah sí, esto estaría buenísimo, pero dentro de diez años!, 'Esto estaría excelente pero a veinte años', 'Esto estaría maravilloso pero a cuarenta años'. Y no veía ni un solo proyecto de ningún diseñador que respondiera a una necesidad actual. Entonces, creo que el tema es empezar a pensar en qué podemos hacer en este momento, al menos empezar a introducir una serie de conceptos virales dentro de nuestros productos, cuando tengamos la oportunidad de desarrollarlos y empezar a tomar acción. Aunque ya estamos tarde ¿no? Sí, todavía estamos a tiempo, pero bueno nos tenemos que morir también, al menos intentémoslo. Paso a dejarles unas notas que espero no me repitan, pero que son consonantes de un momento que se avecina sobre el tema en la ciudad.^[2]

Somos una amenaza global, nos multiplicamos, afectamos el medio ambiente, las finanzas, desarrollamos tecnologías, estamos más comunicados, accedemos a más información que hace unos años, nuestra visión es tan reducida que la supeditamos a los días en los que existiremos sobre este planeta, ¿realmente somos conscientes de la herencia que dejaremos?, ¿es momento de reivindicar integralmente nuestros actos y nuestro pensamiento?, todas estas posibilidades ¿nos han hecho más libres?, ¿irresponsables?, ¿Dependientes o esclavos de nuestras creaciones?

Los cafés *Juan Valdez* exaltan la imagen e identidad "100% origen colombiano" en tasas que dicen *made in China*, y por otro lado, las escuelas de diseño se han concentrado en incrementar la formación de estudiantes, ¿dónde están estos nuevos talentos creativos?, la marca que promueve la identidad de los colombianos "Colombia es pasión" fue proyectada por un extranjero desde el extranjero, la embajada de los Estados Unidos en Bogotá (ciudad de clima frío con predominio de arquitectura en ladrillo) es un adefeso de color blanco, ventanales oscuros y palmeras, ¿representa un estilo caribeño?, los diseñadores de moda colombianos ¿triunfan en las pasarelas internacionales o solamente en los medios locales?, estos son algunos ejemplos que serían pocos si cada uno de nosotros pudiera mencionar sus experiencias de diseño.

¿Es la creatividad un acto exclusivo de algunos privilegiados?, ¿la responsabilidad de proyectar y visionar recae en quienes nos autodenomi-

namos 'creativos' –diseñadores, arquitectos, artistas, publicistas, músicos, etc.–?, ¿somos seres especiales e iluminados? o ¿estamos contribuyendo mediante la expresión de nuestras propias limitaciones al entorpecimiento de la sociedad?, ¿quién necesita una silla más en este planeta, un jabón con blanqueador desinfectante y olor a rosas o un teléfono celular con pantalla táctil y predicción del clima? Nacemos ingenuos y la sociedad se encarga de acomplejarnos. Siendo niños inventábamos emisoras de radio, creábamos arte en las paredes de la casa, nuestros monstruos permanecían debajo de la cama y si necesitábamos una nueva 'pinta' recurrimos al lápiz labial de mamá, como adultos nuestra creatividad dura ocho horas delante de una 'máquina' y se acaba cuando parte la 'luz'... ahora los monstruos rondan nuestras billeteras.

No podemos seguir comprando la idea de que 'creatividad y arte son exclusivas de un grupo de 'iluminados', los que tienen el don. El fin del diseño es inspirar a los demás para que vuelvan a pensar como niños, el diseñador debe facilitar herramientas que le permitan a la sociedad explotar su creatividad, encontrar su 'amigo imaginario', exhibir sus mejores 'porquerías', disfrutar del acto creativo, como una demostración tácita de su existencia. Se acaba el sistema, se acaba la moral, la dignidad y hasta el dinero, pero no podemos permitir que se acabe lo fundamental, el verdadero significado del diseño, la familia, los amigos, los buenos momentos y si no comprendemos que contamos con la oportunidad privilegiada de convertir a cada uno de los individuos a quienes dirigimos nuestras creaciones en un 'Manuel Castañeda', no vislumbraremos realmente el sentido del diseño.

Parafraseando a la poetisa Angela Botero, hay 'cositas simples que nos hacen la vida feliz': el sobrino con cara de pillo, una cama y dos almohadas, los cafecitos al aire libre, la camiseta azul, un 'te quiero' en la mañana, pescar sueños, cuando creamos, pero sobre todo cuando comparto con ustedes especialmente el aparte o capítulo 6 del manifiesto *La fin du design* publicado en conjunto con la Alianza Francesa, con posterioridad a este evento el 23 de abril pasado, día de la Tierra.

NO MÁS RECICLABLE, REUTILIZABLE O BIODEGRADABLE.

Los términos *recycle, reuse and reduce* permiten mantener un medio ambiente saludable pero no un ambiente completo. El

[2] El texto que sigue a continuación del profesor Angarita forma parte del proyecto que junto a la Alianza Francesa desarrolló para la sugestiva exposición *La fin du design*, y como se puede apreciar, éste se venía trabajando en el momento del Foro, de ahí que sea pertinente su articulación.

respeto por la preservación de nuestros sistemas no se genera con la promoción de escenarios de reciclaje, reutilización o biodegradabilidad, ¿Cómo lograríamos proyectar un satélite orbital que reúna estas tres condiciones o al menos una de ellas? Cuando arrojamos el papel higiénico en el retrete, en pequeñas porciones no lo colmamos, pero si depositamos todo el rollo, ¡colapsará!, esto también ocurre en la naturaleza con elementos producidos a gran escala, la idea de responsabilidad ambiental no es solucionada por la biodegradabilidad.

Entre un vaso de cristal y la posibilidad de reutilizar el contenedor de la mermelada, ¿Cuál preferimos?, ¿Cuántos estamos dispuestos sacrificar nuestra comodidad, estilo, clase y sofisticación por la reutilización de elementos?, ¿Cuántas llantas de vehículos aceptará aún nuestro océano con fines ecológicos?, ¿Cuántos avisos callejeros estamos dispuestos a utilizar como vestidos o bolsos?, ¿Cuántos acetatos convertimos en floreros?

El inconveniente no se centra en RECICLE-REUTILICE-BIODEGRADE, no deberíamos seguir desarrollando productos que se ocupen medianamente del sistema natural y artificial. ¿Qué ocurre con la cantidad de códigos visuales generados por los diseñadores gráficos?, ¿cuántos símbolos de encendido, apagado, subir, baño de hombres, mujeres, nos saturan constantemente y contaminan visualmente?, ¿cuántos sonidos indican arriba, abajo, alerta?, estamos a favor del 'consumismo', pero no a favor de consumo pantalón, consumo calcetín, sino a favor de con su misma 'basura'.

Debemos desarrollar estrategias sostenibles que respondan a los siguientes principios de los objetos y productos:

- **SEGUROS:** Productos que sean 100% positivos para el medio ambiente y los medios en general, productos sin químicos, buscando eliminar la mayor cantidad posible de instancias que

atenten contra otros organismos, que no intoxiquen, polucionen o contaminen de ninguna manera.

- **SOLARES:** Productos y sistemas que aprovechan fuentes de energía 100% renovables, vientos, mareas, radiaciones solares, animales, incluso aprovechar la energía de los niños en los parques, las plantas, los seres que se desplazan cada día por nuestro ecosistema.
- **CÍCLICOS:** Las estrategias 'cíclicas' son la respuesta a los problemas de sostenibilidad ambiental de la humanidad, en teoría, cada uno de nosotros debe ser solidario por su propia basura o al menos por las ideas que tiene sobre esta.

Cuando vemos un empaque de papas fritas flotando en una playa, nos preguntamos ¿quién es el irresponsable?: ¿el que lo compró?, ¿el que lo fabricó?, ¿el que lo proyectó?, ¿el gobierno?, ¿todos? Cada paquete de papas que no vuelve al fabricante debería ser responsabilidad del mismo y de quienes intervienen en el proceso, el menos culpable es el consumidor final, no podemos atribuirle a su ignorancia los problemas de nuestra industria. La humanidad debe educarse y seguir adoptando estrategias cíclicas, que promulguen ¡No lo venda cuando puede arrendarlo!

Cuando el paquete de papas fritas llegue al consumidor final, debería costar 10 euros y solo cuando él lo devuelva al vendedor, éste le regresará 9 euros, de no retornarlo el fabricante tendrá un bien capital para encargarse de recobrarlo del mar. Devolver permite al productor disminuir los costos de materia prima, gastos de energía, optimización de tiempos e incluso mejorar su imagen de marca.

¡Venda caro y devuelva el dinero cuando le regresen los desperdicios!, la conciencia no debe ser singular, en estos casos la única estrategia que funciona es la acción social masiva, constante y repetitiva. Ser cíclico significa cerrar el sistema y garantizar que todo lo que generó regrese a mí, para que yo lo pueda reprocessar.

01-3→

Crítica al ecodiseño

Palabras clave: Sostenible, diseño, calidad, calidad.

Resulta común encontrar en una gran mayoría de textos, conferencias, cursos y en fin todo escenario en el que el tema ambiental es protagonista, al menos una corta introducción acerca de las razones por las cuales es imperativo tomar acciones que nos conduzcan a evitar el desastre ecológico, o ambiental si se quiere, que se dice se nos avecina. Por ello, se ha considerado en este texto que una de esas acciones deba necesariamente estar relacionada con un promotor de la situación ambiental, para bien o para mal: el producto. Para actuar directamente sobre el producto, desde un enfoque ambiental, se han formulado varias estrategias, métodos o directivas como el diseño sostenible, el diseño para el ambiente, el ecodiseño, el sistema producto servicio (*SPS*), *D4S* (*Design for Sustainability*), el diseño verde o diseño ecológico, la ingeniería concurrente o de ciclo de vida, por mencionar las más conocidas. En realidad ¿son todas lo mismo? o ¿unas corresponden a principios rectores en tanto que las otras se acercan más bien a métodos o recetas a seguir? Y, frente a esto, ¿es real el desastre ecológico o ambiental que se dice vivimos? o, solo se trata de especulaciones científicas que buscan dar protagonismo y prestigio a un grupo de científicos, para lo cual seguir o no las iniciativas de productos ambientales o sostenibles sería algo fuera de lógica y quizás útil para otros propósitos.

D.I. Paulo Andrés Romero L.

Magíster en Saneamiento y Desarrollo Ambiental.
Director de la Escuela de Diseño Industrial.
Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia.
Consultor-Asesor en Sistemas de Gestión ambiental,
sistemas de gestión de la calidad y en Eco-innovación.

No es la intención de este documento definir cada uno de los conceptos que he mencionado para hacer referencia al producto con cualidades ambientales, sino centrar la atención en el ecodiseño, como excusa para hacer crítica al hecho de tener una herramienta de reconocida validez, pero que aún en nuestro contexto no vemos aplicada de manera eficiente, o por lo menos tan publicitada. Así, la idea es ser claro en cuanto a que debemos hacer algo, sea cual fuere la postura ambiental sobre la que se reflexiona. Ese algo significa ver y entender que las consideraciones ambientales dentro del desarrollo de un producto no pueden ser tomadas como externalidades o aisladas de sistemas complejos de relaciones, que se pueden o no incorporar, sino algo que debe estar incluido de manera no negociable en todo proceso de diseño de producto, que incluso esto debe ser considerado como un argumento de innovación, de calidad y en últimas de competitividad.

1

Cuando Rachel Carson publicó *Primavera silenciosa* en 1962 –libro nominado como uno de los 25 libros más grandes de ciencia de todos los tiempos por los editores de la revista Discover–, posiblemente desató lo que hoy sigue siendo un incontenible movimiento ambientalista. Su libro fue ampliamente leído e inspiró un creciente sentimiento público frente al uso de los pesticidas y la contaminación del ambiente. El libro documenta cómo el DDT causa negativos efectos sobre la vida salvaje y cómo puede poner en riesgo la salud de los seres humanos. Luego de muchos debates, se estableció la prohibición del uso del DDT en los Estados Unidos en 1972, por coincidencia el año de la Primera Cumbre de Naciones Unidas sobre Medio Ambiente, llamada Conferencia sobre el Desarrollo Humano (*United Nations Conference on the Human Environment*,^[1] también conocida como la Conferencia de Estocolmo).

Resulta paradójico que la discusión sobre el libro permanezca vigente y muchos de sus críticos aún publican serias acusaciones contra Rachel, argumentando que gracias a su libro y la posterior prohibición

del DDT, millones de personas murieron a causa de la malaria, puesto que su principal agente promotor, el mosquito, no se pudo erradicar. Sin duda, las declaraciones que Rachel Carson hiciera, diez años antes de la conferencia, aportaron valiosos elementos de discusión, que fueron debatidos por los representantes de los 113 países que participaron en la cumbre. Ya en ese entonces se hacían públicas denuncias acerca del uso de CFCs,^[2] por tratarse de uno de los principales causantes del deterioro de la capa de ozono –igual, lo sigue siendo–. Así mismo, ya se hacían públicos anuncios acerca del calentamiento global, aunque lamentablemente en la conferencia nada significativo en este sentido se discutió.

Como resultado de esta conferencia, se crea el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA/UNEP, por sus siglas en inglés). Adicionalmente, posterior al evento, se crearon importantes organizaciones políticas y científicas que conformaron grupos de discusión en búsqueda de efectivos planes de acción ambiental. Frente a esta iniciativa global, aún persisten críticos que, basados igualmente en argumentos científicos, sostienen que el calentamiento global es un proceso natural del planeta, y que todo lo que está ocurriendo es parte de un ciclo, como lo fuera la era del hielo. Del mismo modo, se afirma que el petróleo no es de origen fósil^[3] y que toda la dinámica económica en torno a su explotación, consecuente agotamiento y problemática ambiental asociada, es sólo una estrategia macroeconómica que las grandes corporaciones manejan, para dar paso escalonado a un nuevo orden económico basado en tecnologías que se advierte serán más rentables, y además cerradas a aquellos países que logren desarrollarlas, logrando así frenar el acelerado proceso de desarrollo económico chino.

Cierto o no, que la hecatombe de los ecosistemas esté cerca, a causa del calentamiento global, o que se trata tan solo de un nuevo ciclo natural, es necesario fijar una posición coherente frente a los rumores, tendencias o ciclos naturales. Así, es preferible, y por qué no, necesario, optar por seguir un planteamiento que se encuentra disponible en uno de esos videos disponibles en los portales de internet.^[4] Según su autor, es posible definir una matriz donde se cruzan dos componentes. El primero, ofrece dos opciones. Una inicial que plantea la situación ambiental

[1] <http://www.unep.org/>. Fecha de consulta: septiembre de 2008.

[2] CFC: Cloro Flúor Carbonos.

[3] Glasby, G. "Abiogenic Origin of Hydrocarbons: An Historical Overview". Japan: Laboratory for Earthquake Chemistry. Graduate School of Science. University of Tokyo, 7-3-1 Hongo, Tokyo 113-0033. Resource Geology. Vol. 56, no. 1. 2006, pp. 85-98.

[4] Ofrezco disculpas a su autor por no tener el registro de la fuente en internet de donde tomo la idea, pero estoy seguro de que cumple con su llamado: difundir lo que él propone. Así que, agradeceré a quien pueda indicarme la dirección del sitio en la web del que obtuve la idea.

como real y delicada, para la que enfrentamos un momento de cambio climático, desastres naturales y otras consecuencias, donde la principal causa es de origen antrópico. Y otra opción, que declara no ser cierto que enfrentemos una hecatombe ambiental, aduciendo que se trata de un ciclo natural, que debe realmente suceder, pero por supuesto, con el inconveniente de que hoy existe una mayor difusión a través de los medios de comunicación masiva, en contraste con los eventos naturales en épocas anteriores, que lógicamente no eran posible transmitir, pero que ocurrían igualmente. El segundo componente define del mismo modo dos proposiciones. Una que plantea hacer algo simplemente, y la segunda, no hacer nada. Al cruzar estos dos componentes, resulta obvio concluir que si bien no es cierto que estemos ante un cataclismo o que si sea posible, lo más conveniente será siempre tomar acciones. Por lo que, no importa en realidad qué corriente seguimos, tomar la opción de hacer algo a partir de lineamientos ambientales resultará siempre beneficioso. Así, avanzar y construir dinámicas hacia el desarrollo de productos que hagan uso racional de recursos –al menos a niveles de reposición–, y al tiempo que no contaminen a lo largo de su ciclo de vida, parece ser un camino lógico a seguir.

En un contexto industrial, y desde una perspectiva ambiental, una de las iniciativas más publicitadas ha sido los llamados sistemas de gestión ambiental, hoy enmarcados en lo que se conoce como la ISO 14001, en su versión del 2004, norma internacional que hace parte de la serie 14000. En ella se enmarcan importantes conceptos, así como aspectos a ser tenidos en cuenta por aquellas compañías que aspiren a una certificación.

El estándar de la Serie ISO 14000 se puede dividir en dos grupos, los orientados hacia las organizaciones y los orientados hacia productos. Los orientados a las organizaciones ofrecen lineamientos y posibilidad de certificación en aspectos relacionados con el establecimiento, mantenimiento y evaluación de los Sistemas de Manejo Ambiental. Los estándares de la serie orientados a producto, se relacionan con la determinación de los impactos ambientales, tanto de productos como servicios durante sus ciclos de vida; se apoyan en directivas de eco etiquetado y de declaración ambiental de productos. El fin último de estas normas es el de ayudar a las organizaciones a recoger información vital para apoyar procesos de planeación y toma de decisiones en lo relacionado con su desempeño ambiental, todo para favorecer tanto a consumidores como al medio ambiente.

Si se trata de hacer algo, una ruta validada internacionalmente debiera constituirse en la planeación e implementación de acciones, basadas en los lineamientos explícitamente incluidos en las normas de esta serie. Resulta más sencillo, en términos de gestión ambiental, incorporar aspectos propios de los sistemas de manejo ambiental que motivar a una empresa a tomar iniciativas de ecodiseño. Pero, por otro lado, no existe un orden estricto en las consideraciones ambientales. Si una organización es consciente de que es necesario hacer algo, y decide que el camino inicial a seguir sería implementar acciones de ecodiseño antes que sistemas de manejo ambiental, estaría bien. Sin embargo, no suele presentarse como una decisión enmarcada en la lógica de operación de una organización. La experiencia ha demostrado que un gran número de empresas optan, en primera instancia, por seguir con las normas de calidad, luego las ambientales o paralelamente las de salud ocupacional, y posterior a ello, se ocupan de dar espacio a la inclusión, en sus departamentos de diseño –si los hubiere–, a la aplicación de métodos de diseño ambientalmente orientados, como es el caso del ecodiseño.

Así, dos mundos aún distan mucho para encontrarse, ese universo académico idealista que promueve las acciones ambientales, una de ellas el ecodiseño, y otro, la realidad de los negocios de las compañías, donde hablar de ecodiseño aún está en un plan estratégico de las organizaciones, es más, el mismo diseño aún ni siquiera posee un plan estratégico, al menos, en un grupo significativo de entidades empresariales, por citar el caso colombiano en el ámbito de micro y pequeñas empresas.

2

Si bien existe un amplio portafolio de opciones a seguir, cuando se trata de desarrollar productos compatibles con el medio ambiente, también es cierto que la toma de decisiones en este sentido requiere amplias dosis de creatividad y de iniciativas emprendedoras e innovadoras. Por tanto, un producto puesto en el mercado con atributos ambientales es el resultado de un proceso complejo en el que participan múltiples disciplinas. En este sentido, nos vemos inundados de ofertas de productos que se anuncian como verdes, sostenibles, ambientalmente amigables, en fin, un interminable reportorio de calificativos, que en últimas, confunden o crean sospecha sobre quienes los anuncian. Ante tal volumen de conceptos, consumidores y productores deben estar orientados hacia un

mismo propósito, tener la certeza de qué se ofrece y se compra, de si realmente se cumple con condiciones que sean compatibles realmente con el medio ambiente, sin afectar con ello aspectos sociales como el empleo, por ejemplo.

Es cierto que la falta de información ha llevado a productores a emplear sellos ambientales, que en realidad no tienen ningún respaldo, o anunciar cualidades ambientales cuando ya es un hecho que ciertas sustancias son prohibidas desde hace mucho tiempo, como es el caso de ciertos productores de pinturas que aún anuncian que su producto no emplea CFC como propelente en sus aerosoles.

Entonces, ¿cuál es el rol del ecodiseño en toda esta maraña de conceptos?, ¿buenas y malas interpretaciones y publicidad engañosa? y ¿cuál es ciertamente el resultado de ese proceso o método en nuestro contexto? Veamos, entonces, algunas consideraciones antes de intentar dar respuesta, si las hubiere, a las preguntas formuladas en relación con el ecodiseño. Un primer asunto a considerar es que el ecodiseño no se plantea como un método a seguir por una única disciplina. Diseñadores de producto, administradores, arquitectos, ingeniero e incluso políticos, tienen que ver con el uso de esta metodología o herramienta, como algunos lo llaman.

El ecodiseño es por definición una versión ampliada y mejorada de las técnicas para el desarrollo de productos, a través de las cuales la empresa u organización aprende a desarrollarlos de una forma más estructurada y racional. Además, se propone como una estrategia que conduce hacia una producción sostenible y un consumo más racional de los recursos naturales –renovables y no renovables– y de talento humano, al tiempo que coadyuva en el proceso de reducción de la contaminación. El concepto de ecodiseño está contemplado en la agenda de negocios de muchos países industrializados y es una preocupación creciente en aquellos que se encuentran en desarrollo. Sin embargo, para el caso colombiano, aún es un evento teórico tratado en muchos

programas académicos universitarios, pero de reducido impacto real en un ambiente productivo, organizacional o político.

Possiblemente, un aspecto que distorsiona su presencia a nivel industrial es la coexistencia de otros conceptos y dinámicas que tienen mayor acogida y reconocimiento, como el caso de la producción más limpia o los sistemas de manejo ambiental, más popularmente reconocidos desde la certificación otorgada a quienes siguen y cumplen los lineamientos de la ISO 14001:2004, sobre lo cual ya se ha comentado.

Claro, nuevos profesionales consideran trabajar inspirados en el ecodiseño, es un hecho, pero al no estar inmersos en una organización que reconozca y dé crédito al uso de esta herramienta, la sostenibilidad de su implementación estará siempre en riesgo o no se mantendrá sino gracias a iniciativas individuales, con resultados de dudosa credibilidad, desde el punto de vista de un análisis de ciclo de vida de producto completo y bien estructurado, basado en ecoindicadores sustentados científicamente.

En realidad, lo que debiera estar en discusión es si existe una forma de diseñar con consideraciones ambientales, y otra en que no sea necesario. Incluso, en algunos programas de pregrado la asignatura ecodiseño se da como electiva y una que otra oficina de diseño lo presenta como una opción dentro de su portafolio de servicios. La realidad, a la luz de quienes trabajamos a favor del medio ambiente, es que creemos que el ecodiseño no debe ser tomado como un valor agregado o como una adición que puede o no ser considerada dentro de un proceso de diseño o en un portafolio de servicios como un 'extra'; debiera constituirse en un elemento integral en todo proceso de desarrollo de productos, a partir de un ambiente interdisciplinario y transdisciplinario, donde la pregunta si se debe o no emplear el método no estaría nunca sobre la mesa. El ecodiseño debe ser entonces un evento connatural dentro del proceso de desarrollo de nuevos productos o de mejora de los existentes, sin lugar a dudas.

01 -4 → Biónica: Diseño, metodología e innovación^[1]

Palabras clave: Biónica, diseño, innovación.

Esta charla trató sobre la biónica y lo que aportó tiene relación con esto. Específicamente, sobre cómo la naturaleza puede servir de referente para el proyecto de diseño. Se centró en el tema del diseño sumado a la biónica, el *ready made natural* 2.0, que, en el fondo, es tomar la naturaleza como referencia, siempre teniendo en cuenta que la naturaleza puede aportar como un elemento de analogía y no como copia. Se puede decir que la biónica y el diseño se encuentran en el desarrollo de productos. Así, en la innovación se presentan dos temas principales para esta charla, uno es la innovación, y el otro corresponde a la metodología.

Son diversos los temas relacionados con innovación, también se encuentran diferentes descripciones, aspectos y determinaciones en relación con ésta; en este caso, me inclino por la definición de Gabriel Songel,^[2] un español que trabaja el tema relacionado con biónica, quien plantea de fondo que 'la innovación no es nada más que la capacidad de introducir ideas en el momento adecuado y en contexto adecuado', puede ser que uno pueda tener muy buenas ideas, pero si las ideas no están pensadas en un buen contexto, el nivel de innovación que pudiéramos tener es nulo o pobre.

D.I. Rodolfo Coronado Recabal

Universidad del Bío Bío de Chile.
Escuela Superior de Ingeniería, Chile.
Becario del Máster en Diseño y Dirección de Proyectos
de la Universidad Politécnica de Cataluña, España.

[1] Esta charla se rescata de la transcripción realizada de la grabación del evento, por lo que hemos cuidado de mantener al máximo la voz del ponente.

[2] El apellido de este autor no se aprecia con claridad en la grabación, nos postulamos porque sea Gabriel Songel, quien en la *Revista de la Universidad Elisava de Barcelona* nro. 10 de septiembre 1994, dedicada a la naturaleza, el diseño y la innovación, aparte de escribir el editorial, publica un ensayo con el título "Naturaleza, diseño e innovación: propuesta metodológica", cuyo contenido se adscribe en gran medida a lo planteado por el profesor chileno en la charla. En este número de la revista publican además Ezio Manzini, Gillo Dorfler, Werner Nachtigall, Silvia Pizzocaro, W. Hennicke Jürgen, Yves Coinneau, Birita Kreseling, Hernán Haken, Eduardo Sesti de Azevedo y Carmelo di Bartolo que es otro referente de Coronado en la charla. Al final de la charla, Coronado declara que su profesor-tutor de tesis en España es Gabriel, por lo que con más razón podríamos afirmar que se trata de Gabriel Songel.

En relación con la definición de biónica, los conceptos y significados, se presentarán a través de imágenes que muestran cómo la naturaleza nos puede servir como referente de observación. En la presentación se observaron diferentes imágenes relacionadas con referentes de la naturaleza, algunos proyectos que se han desarrollado en el Instituto Europeo de Diseño a cargo de Carmelo di Bartolo, y de hecho esta inmensidad de imágenes será lo que cada uno pudiera tomar como referentes de la naturaleza en el diseño y viceversa.

Este tema no es nuevo, ha estado desde siempre, incluso, muchas personas declaran que siempre han utilizado la biónica, porque de manera inconsciente siempre han observado la naturaleza. Songel plantea que cuando uno observa la naturaleza de manera inconsciente, y no consciente, no se establece la biónica. Otras tendencias también plantean, con respecto a la biónica, que finalmente terminan haciendo del objeto diseñado, una imitación de la naturaleza. Carmelo di Bartolo agrega que tampoco es biónica cuando el objeto parece natural, entonces existe una tendencia a que el objeto se aprecie natural, donde el objeto privilegia el concepto o tiene una misma esencia del modelo natural, quizás la estructura o una manera de configuración, que pueden ser traslapadas en este proceso de divergencia y convergencia, y que terminan prestando unas soluciones que necesita el usuario, pero que se tomaron simplemente de la naturaleza.

Me adscribo a tres definiciones específicas de diferentes autores. Bruno Munari, uno de los autores que uno más lee cuando inicia la carrera en primer año, dice que la biónica, "es de alguna manera la utilización de prototipos biológicos en el diseño de sistemas sintéticos creados por el hombre". Di Bartolo sitúa más el tema del sentido etimológico que tiene el concepto biónico, que tiene relación únicamente con el estudio de los elementos naturales. También dice este autor que se puede crear si no se piensa en la naturaleza, en alguna medida, pero que esta es una especie de Biblia, a la cual siempre será necesario volver a observar. Guy Bonsiepe habla de la biónica como el estudio de sistemas vivientes cuando se analiza y examina un objeto análogo, donde una parte del objeto coincide con el natural, hace parte de la forma y la estructura como elementos que están traslapados a través de convergencia en una nueva propuesta de diseño.

De ahí se puede sintetizar que el análisis de un insecto, una semilla, una flor, de diferentes ramificaciones naturales pueden arrojar una información útil se va almacenando en el disco duro, y de repente, únicamente responde con base en el diseño a partir de la observación. Cuando se está observando y no quiere decir que se esté en un proyecto particular, pero ese proyecto habla de estructura isostática que tiene relación con las ramificaciones. O sea, si voy observando en la naturaleza elementos que me llaman la atención, estos se van guardando, registrando, y allí quedan; de pronto, en un caso específico se va a requerir de ese tipo de analogía, y es entonces donde estas analogías pueden aportar al proyecto diseño.

Otro elemento base es entender el concepto de la biónica como referencia, no como imitación de la naturaleza, sino como analogía; es decir, la analogía que siempre necesita observación y abstracción de elementos figurativos, para a través de la observación y el análisis del objeto natural llegar a proponer un elemento análogo. Diferentes referencias históricas donde la naturaleza ha servido para proyectos de diseño, para proyectos de investigación, ya que siempre en el hombre, nos recuerda Wood,^[4] se establece una relación con la naturaleza, y ésta de alguna manera ya se ha adelantado a soluciones que nosotros indagamos.

Por otra parte, Di Bartolo habla también del objetivo principal del hombre que siempre ha sido imitar a la naturaleza cuando define la biónica, y plantea que no está muy distante de lo que es el *rococó* y el *art nouveau*, que en su base se trataba de una representación idéntica de la naturaleza. Entonces, también aparece una idea de que si se toma o reutiliza a la naturaleza como elemento referente, es indigno desde el punto de vista sentimental, o sea cuando se toma un referente de diseño, como lo mostrado por Luis, se ven diferentes diseñadores, pero cuando se analiza cuál es el estado del arte de diferentes diseñadores, inspiradores para uno, como ejemplo para llegar a ser lo que ellos son, se percata de que la idea no es copiar. La razón debe ser que lo inspiren y se sepa qué es lo que se está haciendo, plantearse diferentes metas con respecto de a dónde uno quiere llegar. Con la naturaleza pasa lo mismo, cuando se observa la naturaleza y se imita, "se mata la naturaleza", porque se está copiando, y en el fondo lo que debiera hacerse es tomar sus rasgos definidores y llevarlos a elementos artificiales, que pueden tener mucha relación, pero en la medida que se contextualizan es distinto.

[4] Estimamos se refiere a J.G. Wood, autor del texto *Revelaciones de la naturaleza*, según reza en la ponencia de Rodolfo Coronado titulada "Biónica, metodología e innovación" realizada en la Universidad de Palermo en ocasión del Segundo Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007.

La creación sin una referencia anterior es imposible, ese es el concepto básico de una analogía. Gabriel Songel dice que todos los que nos dedicamos de alguna manera a una actividad proyectual, en cualquiera de sus ámbitos, desde el arte hasta la ingeniería, siempre hemos tenido a la naturaleza como referencia, es decir, la biónica como concepto puede ser una palabra que parece nueva, ahora tiene nuevos términos, pero finalmente siempre ha existido. La naturaleza conjuga maravillosamente lo simple y lo complicado. También de alguna manera lo común y lo novedoso, la naturaleza aplicada al diseño se sustenta fundamentalmente sobre la base de modelo, no copiándola; sino a través de un análisis, que debe tener relación con lo que es la elaboración y desarrollo de un proyecto de diseño, de creación; desde un punto de vista metodológico la naturaleza ha servido de inspiración a diferentes escuelas, como la Bauhaus, el Instituto Europeo de Diseño, la Universidad de Stuttgart. Desde elementos básicos de un taller de primer año, sección áurea, uno puede ir introduciendo estos conceptos y profundizando en ellos.

Les presento ejemplos que son parte de algunos proyectos de investigación que he desarrollado, ejemplos clásicos como el velcro, un tornillo, la navaja, y diferentes embalajes. Este es un proyecto del Instituto Europeo de Diseño, que conocí a través de Carmelo Di Bartolo. Se toma la estructura geométrica que puede tener un organismo natural, ésta nos puede servir como referente formal para embalajes de larga distancia, los cascos de una motocicleta. Ahí aparece una base de síntesis de cómo se va desarrollando un proyecto desde entender el interior hasta lo exterior, la estructura isostática, que está más aplicada al tema de la biónica en la arquitectura, los espacios polifuncionales, que deben velar por estas capacidades que tiene el organismo de adaptarse a los espacios de llenos y vacíos. Este es un proyecto que está desarrollando hace tiempo Carmelo Di Bartolo, trata de la capacidad en la lactancia,

de cómo la mamá lacta, cómo tiene la capacidad de inflar y después del período volver el pecho a su forma. Este es un envase de champú, que en la medida que uno va desocupando el contenido, el envase va reduciendo su volumen.

Y este es un proyecto de materiales prestables, un proyecto que yo desarrollé con la referencia de diferentes organismos, de estructura externa llamado maciza, que son estos materiales de madera de aglomerado y donde me percaté de cómo la naturaleza podría aportarme con elementos que tuvieran la capacidad tanto de hacer flexibles como rígidos, se trata de un material que toma geometría y que trabajé a través de la maciza en Brasil.

Desde el punto de vista de la metodología, se debe entender que si uno trabaja con la biónica, no tiene caso que suprima el método conveniente o el que le han enseñado; la biónica es adaptable a cualquier metodología de diseño, entendiendo como base que una metodología de diseño parte de la observación y el análisis; y la analogía de relaciones que en este caso son naturales. En este pantallazo aparece la base de un diseño, de un método de diseño convencional, la necesidad-oportunidad, objetivos, desarrollos, propuesta y el proyecto como solución, y dentro de eso aparece la investigación biónica y elementos de conocimiento e intuición con respecto a análisis de referentes naturales. Esta es la propuesta de Gabriel Songel, quien fue mi tutor de tesis en España, y él plantea que dentro de un método convencional de diseño, la biónica únicamente aparece como una etapa más, y lo que hace no es invalidar elementos anteriores. Como anécdota, yo recuerdo que me fui a España a hacer proyecto de tesis y me evaluaron con la nota máxima. En Chile, por ejemplo, no me querían dejar titular, ¿por qué? Porque de alguna manera, me habían enseñado un método y el consejo de profesores decía que yo llegaba con un nuevo método que ellos no me habían enseñado.

SESIÓN DE PREGUNTAS

Pregunta: Viviana Pulido

Para que cualquier política ambiental funcione se requiere que la gente del común sea consciente del tema, ¿existen programas de desarrollo sobre este tema que integren al diseño?, ¿cómo se integrarían?

Responde: Paulo Andrés Romero

Tratar el tema de una política ambiental en nuestro contexto demanda definir con claridad el nivel de cómo dicha política es formulada. A nivel de gobierno, la política ambiental lleva una trayectoria más formal desde el año 1972, cuando se lanza el código nacional de los recursos naturales como base para toda la legislación ambiental en Colombia, que se consolida a finales de los setenta y comienzos de los ochenta, con los respectivos decretos reglamentarios, entre otros documentos de corte legal, que se han venido actualizando y complementando desde entonces. Posteriormente, luego de la cumbre de Río del 92, se crea el Ministerio del Medio Ambiente, como respuesta política del gobierno nacional frente a dinámicas mundiales en torno al tema ambiental. Desde el ministerio, que luego cambia integrando vivienda y territorio, se formulan políticas que van desde iniciativas de producción más limpia, sellos ambientales, hasta medidas como la de incluir un departamento ambiental en toda organización productiva, que necesariamente involucra al producto. Pegado a ello, se encuentran los departamentos o secretarías del medio ambiente y las Corporaciones Autónomas Regionales.

En otro nivel, que es el gremial, igualmente se han fijado directivas en torno al compromiso que deben tener tanto organizaciones comerciales, como productivas e institucionales. La ANDI, las Cámaras de Comercio, entre otras organizaciones, han generado una serie de directivas y han abierto espacios de trabajo para orientar a sus afiliados en torno a la responsabilidad ambiental que nos compete a todos, pero también, en torno al compromiso de ejecutar acciones y no sólo de ser conscientes del problema. Dichas acciones han sido más evidentes en procesos que en productos. Sin embargo, el actuar en este campo, necesariamente se relaciona con producto, si se tiene en cuenta el concepto de ciclo de vida del producto (CVP). En la misma dirección, la

implementación de sistemas de gestión ambiental en las organizaciones, basados en el ISO 14000, involucra tanto proceso como productos y su implementación se ha generalizado, ya que aunque no se trata de una legislación propiamente dicha, se ha convertido en una exigencia para negociaciones comerciales, tanto locales como globales.

En la medida que se hagan más estrictas las exigencias ambientales de los productos, como ya ocurre por ejemplo con las directivas WEEE y ROHS, la función del diseño se verá más involucrada en el desarrollo de productos que estén debidamente certificados en ciertos aspectos ambientales, incluido el uso de materiales. Así, no es posible definir o plantear una respuesta única al hecho de integrar el diseño al desarrollo de políticas. Lo que sí está claro, es que no existe una solución unidisciplinaria, y el diseño es indudablemente uno de los actores fundamentales en la toma de decisiones sobre producto. Depende entonces, dicho sea de paso, de una voluntad política de las organizaciones, en primera instancia, por reconocer esa competencia en el diseño, y en segunda instancia, por involucrarlo. Al avanzar la reflexión en torno a mejoramiento del desempeño ambiental asociado a procesos, se plantea igualmente el trabajo directo sobre el producto, lo cual involucra necesariamente su diseño.

Pregunta: Diego Rodríguez

¿Haciendo referente a la imagen del nido de pájaro, mostrado en la presentación, no se crean prejuicios sobre los objetos creados con anterioridad, como lo es el caso de una lámpara o el Estadio Nacional de Beijing?

Responde: Rodolfo Coronado^[1]

El objetivo de la imagen del nido, más que mostrar una referencia de cómo crear, mostraba la contraposición con mi imagen, quería que vieran de la conexión; que eran objetos muy fashion. Y otros elementos, que pudieran ser propios de la naturaleza, obviamente, uno de repente va a la naturaleza y se va a dar cuenta de que está viendo algo natural, pero parecía que el elemento natural está copiando del artificial. Conversábamos con Fernando que los elementos, los objetos y la arquitectura que más importancia iconográfica tienen dentro de lo que es la biónica son elementos que van del 60 para atrás. Entonces, no son elementos que se estén dando hoy, son elementos que se dieron

[1] Respuesta tomada de la grabación.

en un tiempo atrás. Claramente, pueden existir esos elementos, pueden existir estas relaciones de prejuicio, pero depende de nuestra mirada, que es por lo mismo que encuentro tantas relaciones entre la biónica y el diseño integral. Si uno va buscando y está o no está en el referente otro elemento, uno va con una mirada prejuiciada. A diferencia de si uno va y observa ese elemento. Ahora, si ve un elemento natural que ya pudiera estar en una arquitectura, en esta misma arquitectura, lo más válido es que aparte de observar este elemento natural, yo pueda argumentar todo esto con una referencia artificial; no es la una o la otra, sino lo que yo propongo es que la naturaleza aporta más y aporta mucho más, ¿por qué?, porque la naturaleza ya tiene solucionado lo que todos estamos tratando de solucionar; entonces ahí es donde se constata una referencia más útil.

Pregunta: José Muñoz

¿Cuál puede ser una vía fuera del mercado, para ayudar a plantear alternativas de diseño que construyan lugares ambientalmente comprometidos?

Responde: Luis Angarita [2]

Yo vuelvo e insisto, y en eso tengo que ser absolutamente honesto, en que no me considero una persona ambientalmente comprometida, o sea, soy una persona ambientalmente contaminante. Ya desde esa perspectiva hay que evaluar lo que tiene de beneficio este planteamiento. Estimo que una de las alternativas que existen para crear nuevos escenarios, evidentemente están en las construcciones comerciales. Desde el trabajo de nosotros como diseñadores, un 99% de intentos de hacer cosas son comerciales. Realmente lo que sale al mercado, de lo que uno hace es acaso un 1% de lo que se propone. Y el escenario donde puede realmente volverse un multiplicador de eso es en la academia. Me parece que es un acto de reflexión, es un acto un poco de vandalismo en el sentido que uno lo que hace es tratar de generar una semilla, que en muchas ocasiones ni siquiera es una semilla, que uno está ayudando a cultivar. Y propongo cuestionar ese escenario sobre el tema. Cuando Paulo Andrés me decía: 'ya va por el segundo hijo', pero creo que uno cuando se vuelve papá se vuelve más consciente del planeta que antes.

[2] Respuesta tomada de la grabación.

Cuando uno es una persona egoísta, y no digo que haya que ser papá para dejar de ser egoísta, pero cuando uno está pensando solamente en el beneficio propio, pues muchas veces se olvida de qué está pasando en el contexto; entonces, creo que la reflexión sobre estos escenarios es ejemplo y ese ejemplo es lo que uno puede enseñar y aportar a sus hijos. Pues cuando tenemos la oportunidad de estar en la academia, pienso que puedo hacer y aportarle a mis hijos escondiéndoles las cosas que no me gustaría que vieran. Es decir, como cuando trato de no ponerles el canal de televisión donde sé que van a estar disparando (aunque que ya saben disparar seguramente con el dedo). Y lo mismo hace uno con sus proyectos. Si les muestro acá el inventario de proyectos poco ecológicos que tenemos.... pero, la idea no es hacer ese panorama, sino tratar de mostrar aunque sea un 1% de ejemplos, aquellos que ayuden a mejorar esta situación. No me parece que existe otro escenario mejor para poder trabajar ese tema, sino es en la casa, en la familia, sino es en la universidad con las personas que lo quieran a uno escuchar.

Pregunta: Santiago Gordo Castro

¿En qué medida nuestra propia idiosincrasia afecta la concepción del objeto desde la ecología? y ¿cómo esa misma idiosincrasia puede ayudar a cambiar esta concepción sobre el objeto?

Responde: Paulo Andrés Romero

Hablar de idiosincrasia en torno al objeto y a la ecología puede ser un interesante tema de investigación transdisciplinaria. Para dar respuesta se pueden relacionar campos de conocimiento muy amplios como la ecología, la sociología e incluso la antropología, por mencionar los que considero inicialmente pertinentes. Estamos culturalmente afectados por dinámicas de consumo globales y, de otro lado, inundados de información de múltiples direcciones en torno a la preocupante situación ambiental, el calentamiento global, la extinción de especies. Así, para otras latitudes, se invita a mantener el estilo de vida y a la vez cuidar el medio ambiente. Se invita a seguir conduciendo con capacidad para más de 10 personas o más, aunque una sola de 45 kilogramos lo conduzca, puesto que este vehículo tiene fuentes de energía 'ambientalmente aceptables', sólo por citar un ejemplo. Nuestra propia idiosincrasia es

diversa, coexisten diferentes formas de ver y enfrentar el mundo, de ver y entender el concepto de calidad o nivel de vida. Es una idiosincrasia en cierta forma reactiva y en algunos casos propositiva, que desde el punto de vista ambiental debe ser más propositiva-activa.

Yo diría que la responsabilidad de una más coherente educación ambiental a todo nivel, primaria, secundaria, superior e informal, será lo que definitivamente nos lleve a mejores desarrollos en todos los campos, por supuesto, el diseño y desarrollo de productos no sería una excepción. Pero definitivamente se requiere un consumidor más educado ambientalmente y más comprometido. Para lograr ese objetivo, se requieren enormes dosis de voluntad política, lo cual, de alguna manera, se enlaza con mi respuesta anterior.

Yo quisiera tomar un tanto la palabra inicial de eso, y es cuando les contaba en el caso de la conferencia, lo del viaje al zoológico de Santacruz y la gente que botó basura para la calle; lo único que me reconfortaba saber era que aquellos que lo hicieron –o quería pensarlos– si estaban haciendo eso se iban a morir dentro de poco, o eran viejitos, ya que no tenían la cultura nuestra, al menos los que nos ubicamos en generaciones más jóvenes, que realmente somos más conscientes del problema. Entonces, el beneficio que otorgo a eso, es que creo que las nuevas generaciones bien sean incultas o más cultas, pero que van a la escuela o a la universidad, son más conscientes de esas realidades que de pronto otras generaciones. Y todavía tengo que regañar a mi abuela para que no bote papeles por la ventana, y no sé si es una percepción particular, pero me parece que los jóvenes ahora están más involucrados con ese pensamiento. Entonces, sí creo que es un tema de cambio de generación, y nos favorecerá que la generación siguiente, así como en la que estamos, nos permita ser todos más conscientes, porque ya nos toca, no porque nos hayan educado, sino porque lo haces o te mueres.

Pregunta: Diego A. Rozo

¿Aunque la visión del diseñador integral es pertinente en el día de hoy, no es peligroso tomar como analogía el maestro Chasquilla, ya que se puede pensar que el diseñador es, como se dice en Colombia, un 'toder'? ¿Esto no hace difusa la postura profesional?

Responde: Rodolfo Coronado^[3]

No, a mi no me parece peligroso, me parece que es una buena analogía, y no es porque el maestro Chasquilla venga de Chile, pero la diferencia que hago en la presentación se basa en que el diseñador fuera un maestro Chasquilla, y abajo decía con letras mayúsculas profesional. En el fondo, tener como referencia al maestro Chasquilla es tener su espíritu y trabajar de manera profesional como se supone uno aprende en la universidad, como uno aprende después cuando está ejerciendo. Yo llevo 5, 6 años de egresado de la universidad, trabajando desde el segundo año de la carrera cuando entré a una oficina de diseño 'patudamente', y me pareció que me sirvió finalmente. Digo esto porque tiene que ver con el espíritu que uno asuma. El maestro Chasquilla lo sabe todo, aunque dentro de él sabe que quizás no lo sabe, y lo que está haciendo es tratando de dar una solución y atreverse. En el aprender haciendo uno va conociendo nuevas cosas. Entonces, yo creo que este maestro nos puede aportar con respecto a ese espíritu, a cómo uno debiera sentir el diseño y obviamente eso está en la academia, está la metodología, existe el profesionalismo, en el cual uno va a lograr que esa solución se dé, y eso no tiene que ver no solo con la plana, sino que tiene que ver con la realidad. Los diseñadores exitosos que yo conozco a nivel latinoamericano, son diseñadores que se han hecho de manera integral, son maestros Chasquilla, profesionales.

Sobre todo quiero apuntar algo, que trato de dar a mis alumnos. Hago clase en diseño gráfico de objeto y vestuario. El apellido al diseño lo único que hace es que a uno se le otorgue más competencias con respecto a un determinado tema, pero a mí cuando me decían que me presentara como diseñador independiente, aunque fuera diseñador industrial, era porque en el fondo, el apellido sólo representa más competencias. El que yo esté estudiando diseño de vestuario no quiere decir que la realidad me lleve a ser vestuario, primeramente, el diseñador que Luis también conoce, uno de los diseñadores que más aporta en diseño de producto en Chile, y que a mí me parece muy talentoso es un diseñador gráfico. Cuando uno dice ¿cómo un diseñador gráfico tiene la capacidad de hacer todo lo que hace, tal y como se observa en los diez mejores diseñadores de objeto en Chile en estos últimos 5 años? Es porque tienen una visión distinta, porque se atreven a hacer cosas distintas; porque no se quedaron con el apellido, no se queda-

[3] Respuesta tomada de la grabación.

ron con que 'yo era gráfico', y como era gráfico, sólo tenía que hacer elementos bidimensionales. Se trata de cuestión de espíritu; de manera particular, me tocó que durante tiempo me invitaran a hacer vestuario, mis proyectos tendían mucho más al vestuario, luego mis profesores me decían que yo no podía hacer vestuario porque no era industrial; y después, durante mucho tiempo me invitaron a charlas sobre vestuario, y no aceptaba por una cosa de prejuicio, porque el diseñador de vestuario estaba dentro de un rango en el que no quería entrar, y también por una cuestión por el apellido, no podía hacer vestuario. Hoy lo más fácil que hago es una colección de vestuario. Dentro de mi colección de diseño integral lo que hice primero fue vestuario, y me sale en dos días, paradójicamente la colección de vestuario la armé con una diseñadora gráfica y no con una diseñadora industrial. Ahora bien, las solicitudes con respecto a elementos técnicos, del corte, del busto, de cómo caiga, yo recurro a un especialista en eso, pero la creación como comunicación de diseño la hicimos con la diseñadora gráfica. Esto es lo que tiene que ver con el espíritu de este maestro Chasquilla, lo de atreverse a hacer de todo.

Luis Angarita (continúa con la respuesta)^[4]

Un poco lo que dice Rodolfo sobre el tema maestro Chasquilla o el 'todero', lo hemos vivido. Yo lo viví desde que entré a la universidad en el 99, cuando teníamos o existía esa visión del diseño industrial que debía ser sólo en este territorio. Y en el 2002 afortunadamente él (...) se reúne y define o redefine lo que debe ser el diseño industrial hacia el futuro avalando al maestro Chasquilla. Dicen que el diseño industrial es diseñar para la industria, entonces se acuña, moda, gráfico, empaques, una cantidad de categorías dentro de un solo escenario. Entonces, después de aquella declaración, yo cargaba con el documento en el bolsillo, para cuando alguien nos dijera no puede hacer eso, pues sacarle el documento y decirle bueno debe ser que 1.600 sociedades de diseño están equivocadas. Entonces, hay un escenario que es real, menos mal estamos hablando del 99, y ya vamos a cumplir casi diez años y esas fronteras se han caído. Hoy no podemos hablar de un diseñador con un énfasis específico desde el punto de vista del

diseño industrial, porque es muy complejo por nuestra realidad económica, por nuestra realidad cultural y por nuestra realidad de hecho. Es importante que las personas tengan claro que aquí no se trata de llevarlos al otro extremo, de que se convenzan que ahora hay que ser diseñador industrial, pero el escenario que plantea el mundo es otro. Ayer, estaba hablando con un estudiante acerca de que todos nos sentimos orgullosos de él porque ganó un concurso de Peugeot, y le decía –Bueno, qué, ¿me vas a poner en tu portafolio? Me respondió: bueno, yo diseñé la imagen –o sea, estábamos hablando de cómo tenía que armar el portafolio–, pues, para que empiece a venderse. Él está esperando que lo llamen de Peugeot, y yo le decía, no señor, usted tiene que ir allá y mostrarse con la maleta debajo del brazo. O sea, no lo van a llamar para decirle 'te ganaste el concurso'; y él me repetía –yo diseñé la imagen de Guatavita. E insistía, –¿estás trabajando en autos y también estás haciendo la imagen gráfica de Guatavita?–, entonces, ahí está otro maestro Chasquilla u otro 'todero'. Y eso es lo que nos da a nosotros el escenario polifacético en el cual nos desenvolvemos. En las industrias lo que están buscando hoy son diseñadores integrales, no están buscando un diseñador específico que sepa hacer tornillos, también existe ese escenario, pero en ese escenario se está pidiendo más a un técnico, no a un profesional que tiene un alto nivel de especialización. En realidad, en industrial el diseñador que cobra más valor es el que es capaz de ser 'todero', porque además, tiene la posibilidad de aplicar mejor la innovación, porque se adapta a los sistemas.

Pregunta: Camilo Gómez

En biónica, ¿cuál es la relación que se ha establecido con los conceptos de desarrollo sostenible, qué ejemplos o autores trabajan esto puntualmente?

Respuesta: Rodolfo Coronado^[5]

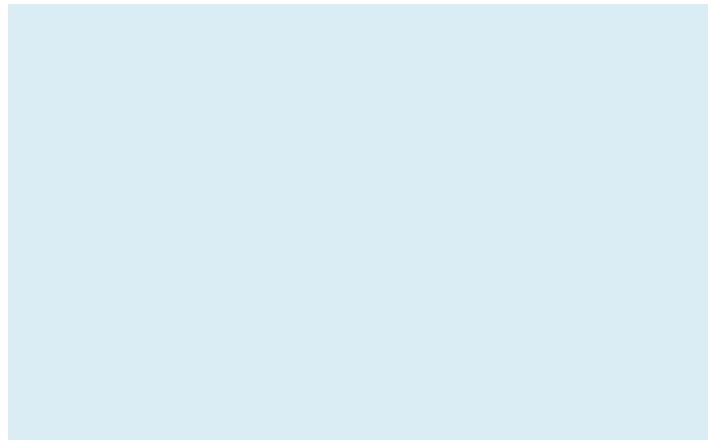
Los libros son dos principalmente. Uno es un libro francés que está traducido al español que es *Biónica*; pero hay otro de Christopher Williams,^[6] que introduce los elementos de *biónica*, y generalmente estos dos textos hablan por capítulos de dos cosas. Hablan del referente natural que tiene que ver con la naturaleza y hablan de la creación

[4] Respuesta tomada de la grabación.

[5] Respuesta tomada de la grabación.

[6] Christopher Williams tiene dos libros relacionados con este tema. Uno es Los orígenes de la forma. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1984, que también menciona Coronado en la ponencia del Encuentro de Diseño en la Universidad de Palermo; y otro, presente en muchas bibliografías de los programas de las Escuelas de Diseño que es Artesano de lo necesario. Ed. H. Blume. España, y que a saber, tiene dos ediciones, una de 1974 y otra de 1978.

sostenible. Entonces, sí uno va al origen del conocimiento con respecto a tener conciencia en relación con la naturaleza, veríamos que siempre han estado relacionados. En toda la literatura que uno pudiera encontrar a partir del tópico diseño sostenible o sobre biónica, porque van a estar siempre relacionados, el texto que yo mencionaba al principio se va a encontrar. Hay otro libro que se llama *La invención de la materia*,^[7] y casi la mitad del libro se dedica a explicar como la materia y la naturaleza aportan al desarrollo estructural de los elementos, y la otra parte, de cómo hay que tener conciencia de la sobreutilización de objetos artificiales que tiene que ver con el concepto de diseño sostenible y el ecodiseño.



[7] Estimo se refiere al libro *La materia de la invención* de Enzio Manzini, cuya edición príncipe es en italiano con una presentación de Joan Costa y prólogo de Francois Dagognet. La edición en español corresponde a Editores CEAC, 1993.

02

GLOBALIZAR DISEÑO
DESARROLLO
DE PRODUCTOS-TECNOLOGÍA-
DISEÑO GLOBAL O LOCAL

FORO (DES/CON) CENTRAR EL DISEÑO

Memorias del
Foro (Des/Con) centrar el Diseño

TREINTA
ANOS DE
LA CARRERA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL



Diseño y globalización alternativa^[1]

Palabras Claves Globalización, diseño industrial, industria nacional, ética.

Estimo oportuno explicar el por qué del título de esta charla. Se parte del enunciado general, "Diseño y globalización alternativa", con el propósito de que en la medida que avancemos en el tema se irán graduando estas alternativas. De modo que encontraremos diferentes alternativas, ya que efectivamente se trata de focalizar, en la medida de las posibilidades, una construcción de varias opciones en relación con un esquema de *globalización*. Se conocen muchas definiciones de *globalización*. La *globalización de mercado*, que trata de la tendencia de éstos y de las empresas, a extenderse alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales, apoyados en estrategias de libre comercio, acuerdos bi y multilaterales, bloques económicos etc.; la *globalización económica* consistente en la creciente integración de las distintas economías nacionales en una única interdependiente del mercado; la *globalización cultural*, entendida como la propagación de modelos universales de consumo y estilos de vida; la *globalización tecnológica*, que trata de dar soluciones técnicas para problemáticas similares en cualquier lugar del planeta con una difusión y disponibilidad que da cauce a la *globalización informática* y de telecomunicaciones; la *globalización política*, que unifica programas y estilos de gobierno en los países, siguiendo modelos de organismos multilaterales; y por último, una *globalización ambiental*, porque debemos partir del hecho de que si hablamos a nivel de habitantes de un planeta tierra, contamos con una primera globalización que es la ambiental, en la cual el viento y el agua no respetan límites territoriales, así como la contaminación en cualquier lugar del mundo afecta cualquier parte de la tierra.

[1] Esta ponencia se transcribe a partir de la grabación del evento. Por su rigor informativo y oportuno, en atención al marco del evento sobre el 30 aniversario del Programa de Diseño Industrial, significamos que el apoyo visual de esta exposición, el *power point*, resulta de un gran valor ilustrativo y didáctico, que mucho nos pesa no acompañar, por las lógicas limitaciones de espacio. En este sentido, hemos preferido mantener la latencia de la palabra oral, ojalá si cumplida, con el propósito de no perder su fervor e influencia pedagógica.

D.I. Pablo Abril Contreras

Magíster en Innovación de Producto del Nagoya Institute of Technology.
Vicedecano Académico de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia.

Ahora bien, antes de proseguir y para facilitar este encuentro y nuestra comunicación, decido proponerles una conclusión de entrada: "El diseño va mucho más allá del mercado, y si se entiende como una lógica únicamente de mercado, nos encontramos con una especie de resistencia del diseño a la construcción social, a la construcción de la cultura material".

La globalización ha tenido defensores, y por supuesto, detractores. Los primeros hablan del aumento en una expectativa de vida que va de los 55 años a más de 70 en casi todos los países, igual los defensores también hablan del acceso que las poblaciones menos favorecidas tienen hoy a mejores niveles de vida; pero frente a esta opinión están los detractores, argumentando una destrucción de lo local, entendiendo en este proceso de globalización un desdibujar de valores esenciales de las culturas autóctonas que se sustituyen o pierden, por la intención de construir una única mirada acerca de la realidad y el entorno del hombre.

A partir de un trabajo que he venido desarrollando desde la dirección de la Escuela,^[2] hace unos cuatro años, surgieron unas preguntas relacionadas con estos temas. En ese entonces nos preguntábamos ¿realmente trabajamos y enseñamos un diseño para la industria?, ¿en este mundo globalizado de cuál diseño estamos hablando? Como verán, se trata de un tema complejo, y más, cuando afirmamos que el diseño industrial –véase que se apellida de manera precisa, industrial–, es obvio que para algunos corresponde a un diseño para la industria; sin embargo, ¿qué sucedería si logramos demostrar que la industria está en un proceso de cambio? Incluso, de que ese concepto moderno de industria ya no está en las cabezas de los que hacen industria. ¿Valdría la pena, entonces, seguir llamando diseño industrial al diseño del que nos ocupamos o habría que pensar, tal como hizo la Universidad de Los Andes, en apropiarse del término 'diseño' y dejar que cada quien haga con ello lo mejor que pueda o le interese en la construcción de sus universos?

Otros interrogantes posibles serían: ¿Hay vida para el diseño industrial más allá de la lógica de los mercados o los mercados son un requisito fundamental para que podamos hablar de diseño industrial? La postura que deseo demostrar acá, es que los mercados representan únicamente uno de los espacios en los cuales el diseño puede tener

algún tipo de influencia, pero que en general, el diseño va apuntándose a una construcción social donde la lógica de los mercados, tal cual suele aparecer como parte de la globalización, no reemplaza la construcción social. Por otro lado, cabría preguntarse, ¿es posible, estando fuera de una lógica de los mercados, hablar de un diseño responsable o nos sentimos con un cierto complejo de culpa por haber inundado este planeta de tanta 'babosería'?

Esta pluralidad de interpretaciones, de alternativas de entendimiento sobre la globalización, nos aproxima a tres caminos indagatorios. Primero: ¿El diseño industrial hoy es un diseño para la industria?, segundo: ¿existe un diseño industrial más allá de la lógica de los mercados? En este caso nos referimos a una preocupación de Vicente Donoso Donoso,^[3] y tercero: ¿estamos enfocados en un diseño responsable o de complejo de culpa o en una especulación teórica? Tomando acá un juicio de Hans Jonas.^[4]

Para explicar y tratar de acercarme a esta primera interpretación, quisiera hacer un *feedback* teniendo en cuenta que estamos cumpliendo 30 años del Programa de Diseño Industrial, y he optado por devolverme en tramos de 30 años, con algunas gráficas para entender de conjunto si es posible seguir hablando de un diseño industrial en Colombia. De modo, que hablaré del contexto del diseño industrial en 1918, luego me aproximaré a lo que sucedía en 1948, cómo evolucionan los contextos, y con ello, cómo cambia el diseño industrial y también su interpretación, y apreciar este proceso para llegar a 1978, o sea, al año en el cual este programa curricular es formulado, para finalmente comentar qué está sucediendo en el año 2008. Tengo la presunción, y también la premisa de la cual parto, que el diseño tiene una estrecha relación con el contexto. Lo que ha pasado es que ha evolucionado el contexto, así que esa evolución del contexto soporta los paradigmas del diseño de cada una de esas épocas, pero como en una cebolla, cada uno de esos paradigmas no desaparecen, sino que permanece envuelto, ovillado, por otros paradigmas. Así, cada nueva capa de paradigmas se involucra con la anterior y difícilmente se superan. Algunos diseñadores quedan anclados en ciertos paradigmas, igual que algunas industrias también lo

[2] El ponente se refiere a la Escuela de Diseño Industrial, valga la aclaración.

[3] Vicente Donoso Donoso es catedrático de economía aplicada en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad Complutense de Madrid. Cuenta con múltiples publicaciones sobre los tópicos centrales de sus investigaciones acerca de la exportación española y los procesos de internacionalización y comercio.

[4] Hans Jonas (1903-1993) fue un reconocido filósofo alemán contemporáneo, al que se le deben obras de gran influencia y repercusión, que en gran medida fueron anticipatorias a muchos problemas centrales de la ciencia y la política del presente siglo, en relación con la supervivencia del género humano y su responsabilidad ética y social. Un libro muy estudiado en la década de los ochenta fue *El imperativo de la responsabilidad* de 1979. Asimismo, se le atribuye el mérito de haber fundado la escuela de bioética en Estados Unidos.

están; y de esta manera podríamos encontrar industrias actuales en el año 2008 con un pensamiento perfectamente reconocible del año 1918.

Hagamos el esfuerzo de ubicarnos inicialmente en 1918 e imaginemos una industria en proceso de consolidación que intentaba producir concretamente productos muy cercanos a la solución de problemas de lo cotidiano, pero desde una forma tradicional, que va quedando en el olvido. Se trataba de un proceso fundamentalmente artesanal, del cual participaban algunos arquitectos, artistas e incluso ingenieros –aclaro que ese ‘incluso’ no tiene en lo absoluto ningún matiz peyorativo–; eran profesionales que participaban en la creación de una identidad particular para el diseño a través de estos tipos de productos. Contaban con unos mecanismos de producción muy diferentes a los de hoy, igual que las máquinas y los obreros que interactuaban con ellas. La pregunta sería si los modelos a través de los cuales se concebían los objetos, podían mantenerse vigentes; porque si la idea era sacar productos artesanales por medios industriales, la respuesta era que no. La conclusión a la que se llega pues es esa. No era posible crear un lenguaje propio de productos a partir de esas circunstancias y sistemas productivos.

Pero bien, ¿cuál era la imagen que se tenía de la industria? La industria era concebida en ese instante como una industria de carácter nacional, vinculada y motivada por el motor del progreso y desarrollo de sus respectivos países, esa era la razón de ser de la industria. Unas ciudades en crecimiento y en consecuencia un ideal, una imagen de su industria. Puntualicemos que el mercado, en general, en este momento era un mercado no satisfecho, existía una demanda mucho mayor que la oferta. No es el caso que tenemos actualmente de un mercado que consume prácticamente lo que se le ofrece. ¿Qué está en el otro costado del asunto? Pues la cadena de proveedores. Una cadena de proveedores de máquinas, materias primas y de componentes que proveen insumos a un sistema organizacional. El diseño de producto era concebido como una lectura de necesidades universales, y con la información que se tenía de proveedores y maquinarias, se procedió a decantar el producto, y quizás sea oportuno traer a lugar un texto de Gropius en la Bauhaus, cuando apuntaba que el producto debía ser bello y debía ser económico.

La creación de tipos (diseños) para los objetos de uso cotidiano es una necesidad social. Las exigencias de la mayor parte de los hombres son fundamentalmente iguales. La casa y los objetos para la casa, son un problema de necesidad general, y su proyección apunta más a la razón que al sentimiento. La máquina que produce objetos en serie es un medio eficaz para liberar al hombre, mediante el empleo de fuerzas mecánicas como el vapor o la electricidad, del trabajo necesario para la satisfacción de las necesidades vitales: un medio para procurarle los distintos objetos, pero más bellos y más baratos que los hechos a mano. Y no ha de temerse que la tipificación pueda coartar al individuo; al igual que no se ha de temer que un dictado impuesto por la moda pueda conducir a la uniformización completa del vestir.^[5]

Desde esta mentalidad y con la necesidad de consumidor con una postura del diseñador en crear productos bellos y económicos, más con la información de los sistemas productivos y de los proveedores de materias primas y sus componentes, se procedió a diseñar un producto con una información que básicamente se regía por máquinas y mano de obra. Y eso es lo que se entendía como un proceso tradicional en 1919. ¿Cuáles eran entonces los paradigmas? Podríamos derivar cinco fundamentales según el discurso de Gropius.

1. El diseño es una actividad proyectual, y ¿qué significa el hecho de constituir una actividad proyectual?, que una actividad proyectual es anticipatoria, con un pensamiento abstracto, pero concluyente, que diverge y converge, y eso es lo que entendemos hasta hoy como actividad proyectual, de la cual emana un resultado que denominamos proyecto, que implica que no está todavía hecho, pero que tiene unas posibilidades de serlo, y esa es la visión que tenía Gropius.
2. Esa actividad proyectual se hacía para satisfacer necesidades de carácter universal. No se hablaba ni se aludía para nada en el discurso de 1918, sobre necesidades de los seres humanos, se hablaba de que los seres humanos en su mayoría tenían las mismas necesidades, y que la industria existía para producir objetos de ese uso cotidiano que debía el diseñador concebir. Objetos que debían reflejar belleza más

[5] Walter Gropius (1883-1969). Discursos Bauhaus. 1919. Fundador de la escuela Bauhaus desde entonces influyente tanto para el diseño como para el arte. Sus principios metodológicos y de ruptura tanto en cuanto a la creación misma como al cómo enseñar, dejó un invaluable legado pedagógico. Gropius ocupó el cargo de director primero de Weimar y luego en Dessau entre 1919 y 1928. Aún la obra de estos maestros, pareciera conocerse, y quedan como noticias expectantes, que no alcanzan a constituirse en un bloque de indiscutible base material de estudio en la formación tanto de pregrado como de postgrado.

otra condición que fundamentalmente debían producirse a través de medios industriales.

En 1948, se mantiene la estructura del discurso anterior, pero en los mercados se presentaba un cierto equilibrio entre la oferta y la demanda, ya las instituciones no se debían únicamente a ofrecer un producto al mercado, sino además, se preocupaban por conquistar ese mercado. Se desarrolla la idea de un mercadeo altamente especializado, que trajo a la par un requerimiento para el diseño, orientarse a las necesidades de grupos segmentados de consumidores; es decir, de necesidades específicas de poblaciones concretas. Ya no se hablaba de un consumismo universal, sino de un consumidor específico, con características muy definidas dentro de un grupo mayor que tiene otra necesidad más general. Por otro lado, se observan dos cuestiones fundamentales, la de sistemas nacionales de ciencia y tecnología –veamos que ya se ha pasado en Europa por dos guerras mundiales, y la tecnología influyó definitivamente en obtener éxitos militares–, cuestión que no es para nada extraño, que los sistemas nacionales de ciencia y tecnología fueran un soporte fundamental para el desarrollo de nuevos productos.

De aquella industria nacional de alrededor de los años veinte, se pasó al concepto de una industria con carácter multinacional, que se desterritorializa asumiendo una mano de obra barata o que estuviera cercana de los sitios del consumo. En Colombia, esos centros de consumo estaban localizados en el Valle del Cauca, particularmente en Cali, donde hay una ubicación muy alta de multinacionales y también en la zona de Mamonal, en Cartagena, donde hay un gran crecimiento de la industria nacional, igual que en Barranquilla. Esta industria tiene la virtud de desarrollar en los planos locales industrias exclusivas que alimentan la multinacional, pero a partir de un desarrollo si se quiere con cierta autonomía en algunas decisiones. Se crean sistemas de financiación en relación con esta desterritorialización centrada en la expansión de sus operaciones, desde el punto de vista del pago a los proveedores. Es un pago que se realiza más a largo plazo.

Ahora bien, desde el punto de vista del diseño, el producto pasa a un concepto de línea de productos, que significa contar con cierta vigencia, se empieza a debatir sobre la vida útil del producto, de cuándo se lanza al mercado y cuándo deba retirarse. Desde la perspectiva de

los diseñadores son tres los enfoques en 1948; el primero, se basa en lo planteado por Max Bill, ex alumno de la Bauhaus,^[6] que abogó porque el producto se centrara en la función y que ésta seguía a la forma. En el caso del producto centrado en la forma hubo dos escuelas clásicas. La Escuela Norteamericana con el *styling* y la del Diseño Italiano, ambas orientadas en fundamentar que la forma era uno de los mecanismos a través de los cuales se cautivaba al público. Después se pensó en un diseño enfocado al mercado del cual referimos arriba, y que trataba de pensar y ubicar un producto para poblaciones segmentadas.

¿Cuáles eran estos paradigmas del diseño entonces? Hay uno fundamental; en 1948 la actividad proyectual se basaba en la rigurosidad del método, las metodologías de diseño eran esquemas por los cuales se guiaba la actividad proyectual, incluso la idea de la escuela de Bill se cuestionaba cómo hacer un diseño de carácter científico, por supuesto desde una perspectiva alemana, y opuesto a la perspectiva italiana donde el diseño contaba con una carga histórica del arte y una arquitectura clásica erudita, lo que irradiaba una inquietud por lo sensible y estético, hasta con cierta imaginación que no podría aproximarse nunca al terreno de lo científico.

Entonces, de productos universales de uso cotidiano en 1918, pasamos a productos de consumo exclusivos en 1948. El diseño exclusivo se mantiene hasta hoy, y pareciera que el italiano en particular, tuviera como atributo un valor agregado. Otra tendencia de la época fueron los productos funcionales que guardaban el interés por una identidad nacional y organizacional.

Saltamos otros 30 años, y alcanzamos 1978, cuando la industria nacional y multinacional da entrada a las transnacionales. Esta última caracterizada por la multiplicación de su encargo empresarial en varias zonas geográficas al mismo tiempo, y cuyo producto con amplios mercados pretenden aparte de ser innovadores, estandarizar necesidades para un consumidor común a nivel internacional, creando expectativas de un deseo asumido y no conocido antes; se trata de un consumo que en buena medida adquiere el derecho de culturizar, imponiendo una marca que se posiciona porque su financiación entre otros aspectos, flexibiliza pagos a largo plazo. En este caso, se propicia un hecho muy especial, los sistemas nacionales de ciencia y tecnología abren departamentos de

[6] Max Bill (1908-1994) estudió en la Bauhaus de Dessau, y fue el primer rector de la Escuela HFG de Ulm. Arquitecto, escultor, pintor, diseñador gráfico e industrial, profesor y publicista, es una de las figuras más reconocidas en la historia del diseño, con importantes distinciones recibidas en varias universidades y países europeos. En 1951 obtuvo el Primer Premio Internacional de la Bienal de Arte de San Paulo, Brasil.

investigación y desarrollo, y consecuentemente, estos se replican al interior de las organizaciones, son dependencias que investigan tanto la calidad del producto como el propio proceso de la empresa / industria, los mercados, así como los sistemas y cadenas de productos. El sello de una línea de productos se focaliza en estilos de vida. Y esta noción de estilos de vida descansa en un conjunto de productos con la presunción de reflejar la conducta del hombre o la manera de cómo se condiciona con su contexto.

De esta manera, los sistemas de transformación avanzaron muy rápidamente hacia una automatización con un desplazamiento muy grande de mano de obra, y se construye una figura en estas industrias pesadas del 48, desde entonces reconocida como *outsourcing*, que abre paso a una industria más liviana, más tranquila y más esbelta si se quiere, que innovara con mayor celeridad. La innovación se convierte en un motor fundamental del desarrollo organizacional, y para ello se requiere de estructuras más simples, capaces de mantener únicamente lo esencial dentro de sus organizaciones, y crear unidades de proveedores satélites que permitirían resolver el problema de la producción, o sea, si yo tengo que cambiar la parte A simplemente dejo de contratar al proveedor A, y eso tipifica un modelo de organización.

Justo, en este marco de desarrollo y contexto, se lanza el programa de Diseño Industrial en la Universidad Nacional de Colombia en 1978. Un programa que como se puede corroborar se propone satisfacer, en primera instancia, necesidades locales. La industria nacional es una industria protegida, y se entendía que esa industria se debía proteger porque en ella descansaba uno de los grandes motores del progreso. Colombia se significaba en un país agropecuario, agroindustrial, y tímidamente con algún grado de industrialización. Ya entonces contábamos con alguna participación de multinacionales en el mercado colombiano, y se esperaba que los diseñadores de productos lograran satisfacer los vacíos de necesidades del hombre y la familia colombiana, siendo al mismo tiempo portadores de su cultura. Para los fundadores del programa como Guillermo Sicard, Rodrigo Fernández y el profesor Germán López era muy importante que fuéramos portadores de cultura, se trataba de una búsqueda doble por una identidad nacional a través de la creación de objetos industriales. Sin embargo, en 1978 el industrial colombiano no estaba convencido de eso, los productos y procesos que asumía este

industrial eran importados del exterior. Existía una creación propia bien limitada en general, tanto así, que suelen encontrarse anécdotas de grupos de industriales que formaban tours para ir a ferias y empresas en las cuales pudieran adquirir el producto que se estaba desecharo en otras partes del mundo, y se traían paquetes tecnológicos enteros que una vez en el mercado nacional se les protegía. El sistema nacional de ciencia y tecnología era naciente y con muy poca relación con el sistema productivo colombiano.

Los paradigmas del año 1978 para los diseñadores del país se concentraban en una actividad proyectual, en cierto grado de asunción de los términos de la *Bauhaus*, produciendo objetos de uso que debían ser creativos, innovadores y portadores de cultura. Era una definición propia de la escuela. Pero, también, de todos los programas latinoamericanos que se enfocaban a corresponderse con las necesidades de sus respectivas industrias, comercio y culturas; presupuestados estos que en cierta medida eran contradictorios porque al menos cultura y empresa o cultura y mercado parecían dos discursos y caminos que apuntaban en direcciones diferentes; y por otro lado, porque se trataba de una producción industrial que debía enfatizar en materiales y tecnologías propias, a lo que se sumaba, que existía una conciencia de que los diseñadores industriales podían desarrollar tecnología. Este era el enfoque del Programa de Diseño Industrial en su año inaugural.

Hoy en el año 2008, quisiera referirme inicialmente al mercado. Hay empresas con marca global, aunque con algún tipo de producción local, por lo que permítanme una anécdota. En una ocasión, por razones de trabajo, realizamos una visita a la fábrica LG en Corea en el puerto de *Busan*, y cuando entramos a la fábrica nos interesaba conocer la tecnología para producir hornos microondas. Fue sorprendente constatar que en la línea de producción estaban estudiantes de LG, de Samsung, de Whirlpool, de Bosch. No importaba quién era el productor, esto no constituía un problema para la industria, más bien era una circunstancia de organización contemporánea que en cualquier lugar del planeta se producía porque lo decisivo era mantener una marca. Una marca que representaba un mercado.^[7]

Otra cuestión que está sucediendo actualmente, es aquella que nos descubre cómo tenemos empresas comercializadoras a nivel mundial

[7] LG Group representa una empresa coreana (Corea del Sur), fundada en 1947. Fabrica productos electrónicos, petroquímicos y de comunicaciones. Cuenta con numerosas sedes en el mundo. La abreviatura de 'LG', parte de la frase *Lucky Waryong-dong* (럭키금성) y traducido al inglés sería *Lucky Venus* (Goldstar), aunque el slogan de 1995 se renovó en el 2007 por el de *Life's Good*.

capaces de imponer ya no sólo los productos, sino incluso tendencias. Una empresa de muebles escandinavos como *Ikea* es capaz de determinar la tendencia de muebles, ellos son comercializadores pero determinan la tendencia de muebles para más de 200 industrias, que asimismo sirven a esa misma empresa, o el caso de *Falabella* que representa empresas que diseñan y comercializan, pero que no producen. Pues entonces, pensemos, ¿el diseño industrial sigue manteniendo una relación estrecha, dependiente con las industrias? Si lo vemos desde la perspectiva del mercado, salta a la luz que la globalización propicia cada vez más que las industrias locales den cabida a tendencias foráneas, a otro tipo de mirada sobre la industria con el mercado, así como del diseño con la industria.

El diseño ya no trabaja sobre necesidades, trabaja con prospectivas que se vuelven necesidades latentes y futuras. Este diseño está orientado al mercado, por supuesto, con una pretensión global de gestión estratégica de la marca, que ha integrado al diseño una filosofía corporativa a tal nivel, que hoy muchas empresas trabajan con el diseño desde una gerencia general, y se habla de que constituyen experiencias únicas en cada momento. Se actúa de este modo en la fábrica de juguetes con cientos de establecimientos en todo el planeta, pero responden a una manera de ser, algo parecido a lo que sucede con las franquicias donde un producto debe velar por la manera como la marca se comporta. Si usted va a un *McDonald's*, incluso a las hamburguesas *El Corral*, pues pretende encontrar los elementos que caracterizan la identidad de ese producto. Y cada producto que nace, respeta así la evolución de esa marca; no se hace un producto independiente, no se puede diseñar un producto fuera de una filosofía de marca.

En la época que vivimos, los proveedores son básicamente de información, asimismo existe un gran avance a partir de los sistemas nacionales de ciencia y tecnología constituidos; que desde 1993, abren sistemas nacionales de innovación que soportan el desarrollo de productos. No diseñamos productos entendidos como elementos aislados, sino que diseñamos líneas de productos, sistemas y contextos objetuales, diseñamos el control de los procesos, controlada a través de diversos sistemas de producción; no importa lo que se produce, pero sí el desarrollo de la innovación de materias primas e insumos para lograr productos y sistemas innovadores. Cada vez más nos movemos en un esquema completamente diferente al que estábamos acostumbrados hace apenas 30 años.

Y volvemos a la pregunta de antaño ¿cuáles son entonces los nuevos paradigmas del diseño? Ésta sería la única lógica con la que podemos operar. Me quedan dos técnicas que deseo mostrar rápidamente. En general, la cultura material centrada en la lógica de los mercados presenta tres grandes problemas desde mi punto de vista. El primer problema es que se basa en lo excluyente del mercado global, quiero decir excluyente de opciones para una importante zona de la población; de hecho el mercado implica que si no tengo acceso al mercado no tengo como resolver mis problemáticas, y eso hace que gran parte de la población quede por fuera del mercado. Miles de millones de personas en el mundo viven con menos de dos dólares diarios, luego, ¿el mercado resuelve sus necesidades? ¡No! Hay muchas razones, entre ellas las económicas, las sociales y las culturales, por las cuales los mercados globales no son la solución a las necesidades locales.

El segundo de los problemas, se refiere a que la cultura material es un bien colectivo y no siempre pasa por los servicios de mercado. La construcción de la cultura material que yo entiendo, es aquella donde el diseñador adquiere un gran peso para responder a las necesidades de la sociedad para la cual trabaja, posibilitando por lo menos que dos actores se comprometan más con la construcción de una cultura material. Uno de estos actores es el Estado que en nuestros países es el comprador por excelencia. El 50% de la producción nacional, y casi que el 30% de la importación, se realiza por el Estado. Entonces, éste debería poder construir una cultura material acorde a la necesidad de población. ¿Por qué no tenemos más trabajo?, pero, qué pasa con la sociedad civil, aquella que atraviesa tantos problemas y que no tiene respuestas para ellos; seguramente, no se encuentran dentro de una lógica de mercados. Y el último problema, no menos complicado, es que los mercados globales se basan en el valor de lo unificador, pero pierden el sentido del valor de la diferencia que es lo local. Eso explica porque frente a una empresa como *McDonald's*, con todo su poder multinacional, muchos de nosotros sigamos prefiriendo las hamburguesas de *El Corral*, simplemente, porque respondemos a una cultura y a una apetencia de gustos. Y esas pequeñas diferencias son muy importantes en una búsqueda de la consolidación de alternativas, no se trata de productos para la diferenciación, más bien de dar respuestas para las diferencias que es algo muy distinto.

Creo que los diseñadores tenemos una obligación de mantener la diferencia en este mundo global, de ser portadores de la diferencia,

de encontrar que a lo mejor existen nuevas lógicas para el mercado. Hay por lo menos tres o cuatro premisas para que se pueda dar una globalización alternativa. La primera sería el mercado, eso significa un mercado centrado en la satisfacción cierta y concertada con quien va a consumir el producto, y allí, aparecen posibilidades como el diseño cooperado, el (co)diseño o el diseño participativo, donde se parte de la idea de un precio justo con cadenas nulas de distribución, a partir de necesidades manifiestas contextualizadas, donde no se crean necesidades sino que a través del mercado logro entender dinámicas de desarrollo y productos cooperantes, concebidos desde una ética. Segundo, se impone entender que hay industrias diversas, y no podemos quedarnos únicamente con una industria tal cual se planteaba en 1918. Existen micro, mini y medianas industrias, redes productivas, sistemas productivos como operativos, *clúster* y cadenas productivas, sistemas artesanales, empresas no convencionales con las cuales vale la pena diseñar.

La tercera cuestión sería que la probaduría debe ser constructiva, con una base en sistemas de construcción social participativo e incluyente, donde el diseño se constituya en un catalizador, para realmente hacer uso de los sistemas de innovación; con un sentido para explicar a qué está dirigida y va servir esa innovación, con vista a construir un tejido social de respeto ambiental y un sistema de ciencias, cuyo eje sea la solución a las problemáticas concretas de las sociedades a las cuales va dirigido el producto, con proveedores de materias primas y componentes cuyo eje se base en la responsabilidad social. Esto podría realmente tener como insumo, un conocimiento constructivo global, y entonces sí alcanzaríamos un sentido de globalización, porque el conocimiento aporta a la construcción social, y eso también da sentido a esta profesión. Un diseño con razón ética y responsabilidad social.

La ética de este mundo en que vivimos no se asume como parte de las costumbres ni tampoco como un problema de normas.

Se entiende en tanto consecuencias de una acción humana para el futuro. Para los efectos del diseño, la pregunta sería entonces ¿cómo el diseño construye un tejido social, y cómo es posible que un diseño contribuya a su entorno para que tengamos un planeta tierra seguro a mediano plazo? Cada acción de diseño debe ser evaluada no en el momento mismo de la acción, sino en la manera como esa acción va a repercutir en el futuro. Esa simple noción de ética y de responsabilidad nos ha llevado a construir una serie de discursos alrededor del diseño que se mueven por fuera de los mercados, y se reconocen como diseño universal, diseño incluyente, diseño de la responsabilidad social, diseño participativo, ecodiseño, diseño para la sustentabilidad y otras denominaciones más que podrían citarse.

El diseño debiera constituirse en el mejor de los recursos, el más elaborado en cuanto a una responsabilidad social, pudiera ser el más inteligente para estratificar socialmente, es más, hoy cuando hablamos de clases sociales, hablamos de esa capacidad para acceder a la cultura material, porque es la cultura material la que traza los estratos. En la medida que nosotros no diseñemos desde una perspectiva inclusiva, el diseño no es más que un factor de exclusión social. De hecho, en la conferencia del viernes me refería acerca de los mercados de imitación y copia en toda Latinoamérica, que son cada vez más crecientes, aunque tengamos más normas; trátese de un mercado que podría leerse como un movimiento de resistencia social en busca de la inclusión. Yo necesito, y si me excluyen, trato de hacer algo para poderme incluir; claro, es una teoría bastante complicada de sostener desde el punto de vista ético, pero podría, por supuesto, constituir un ejemplo para los estudiantes.

Debiera finalizar, y agradecer a mis compañeros de mesa que no me interrumpieron, pero también decirles que me hubiera gustado muchísimo haber contado con sus observaciones, y escucharles a todos. Gracias mil.

02-2→

Diseño y educación: Innovación local y estrategia global^[1]

Palabras Clave: Diseño, innovación, estrategia, programa curricular.

El contenido de esta mesa, sobre el tema de *glocalizar* el diseño, parte de dos conceptos implícitos en uno, ya bastante tratado, que es la globalización; en esta ocasión, vista desde la dicotomía de pensar en global y actuar local, algo en lo que todos estaremos de acuerdo porque forma parte de nuestras conversaciones cotidianas en relación con la tendencia del producto actualmente.

Precisamente, estimo que todo este tema de la economía y la globalización es perfectamente conocido para un estudiante, ya que si realmente le dedica 10 minutos en Internet, en ese mismo momento sale convencido de no creer al profesor lo que está diciendo, porque es capaz de adelantarse en 10 años a cualquiera de nosotros, por el nivel de capacidad desarrollado para obtener una información. Acerca de cómo la obtiene, ésta sí sería su responsabilidad, pero ya hablaríamos de otro problema. Sin dudas, el estudiante obviamente está muy bien informado, y cuando recurre a otras experiencias pedagógicas y académicas, con resultados importantes, de hecho no significa que sea nuestra obra, sino que al actuar de manera independiente y en una escala internacional con referentes de otras escuelas, este estudiante ya se las puede tener. Se trata de experiencias en escenarios de práctica real, donde se arman proyectos evidentemente con organizaciones o instituciones, con empresas, y mucho más con todo lo que vemos desde una mirada que no solamente es el producto de diseño industrial, sino el producto en un marco de pensamiento de diseño importante, que juega un papel clave dentro de una organización.

D.I. Freddy Zapata Vanegas

Magíster en Artes, Royal College of Art de Londres Magíster Ejecutivo en Administración de la Universidad de los Andes de Colombia. Profesor y Director del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes de Colombia.

[1] Esta ponencia se transcribe a partir de la grabación del evento.

Digamos que las experiencias docentes constituyen una parte de las más complejas. Generalmente, un estudiante cuando ingresa a la universidad es un estudiante libre, dice estar a disposición de la Escuela, de sus profesores, declarándonos en muchas ocasiones que actuemos, porque nosotros sabemos lo que debemos hacer con él; y evidentemente, es la actitud de quien reconoce está en manos supuestamente de expertos. Pero, cuando hablamos de una experiencia a nivel docente, la cuestión es bastante compleja, porque estamos hablando de un tema de cambio para un docente que viene formado tradicionalmente, como probablemente nosotros estamos formados, y generar estos escenarios de cambios se vuelve una tarea traumática. Aunque depende también de cómo el psiquiatra^[2] trate el asunto, en el sentido de cómo lo asume y cómo puede pasar ese proceso en el cual vaya tomando ese sentido de algo positivo y de construcción; entonces, también los profesores nos enfrentamos a una experiencia de cambio en la redefinición de paradigmas, en la actualización permanente, en la combinación de pensamientos, porque iniciamos una recombinación de pensamientos. Son pensamientos multidisciplinares, acorde a los proyectos y retos que se asumen y que deben solucionarse, retos de desarrollo personal y profesional, con un rango de aporte y de riesgo. Creo que nosotros nos movemos dentro de unos ámbitos creativos, y los docentes principalmente, debemos asumir día a día un riesgo mayor de cómo estamos jugando dentro de un tema creativo, y si no arriesgamos no quiere decir tampoco que estemos yendo hacia ámbitos de innovación.

A nivel institucional de la universidad, se trata de la apropiación de los aportes que el diseño viene haciendo hoy. Hace cinco años, el diseño industrial en la Universidad de los Andes era un programa que estaba bien. Hoy en día, se vincula con la Facultad de Derecho a partir de todos nuestros temas, igualmente con la Facultad de Ingeniería y con la de Administración, en tanto catalizador e instrumento necesario desde su proceso de pensamiento de diseño como alternativa estratégica para la generación de nuevos productos, servicios y planes de negocios. O sea, nos están viendo como una forma de pensamiento particular de proceso creativo, como un proceso proyectual, como un proceso y una forma de pensamiento que probablemente otras disciplinas no las poseen y si las tenemos los diseñadores.

Entonces, para la Universidad de Los Andes, lo interdisciplinar ha sido fundamental, el cimiento en su estructura académica, y el liderazgo además en educación, parte de este principio; porque cuando la institución se proyecta dentro de estos ámbitos interdisciplinarios absolutamente todos ganamos. Nuestro programa no se mide a igual con la Facultad de Administración que tiene años de formación y experiencia en Los Andes, ni con los programas de ingeniería, pero sí aprovechamos los recursos que ellos tienen para que nos ayuden a dar luz propia a la construcción de nuestros propios procesos. El área estética, por ejemplo, ha sido importante porque esas experiencias han sido relacionadas en oferta académica de posgrado.

En relación con la empresa, la universidad no realiza trabajos de consultoría, la empresa viene a acá y se trabaja de conjunto desde el diseño y la actuación del diseñador. Se interactúa dentro de las metodologías del pensamiento de diseño, donde ambas partes son partícipes directas de los resultados y del portafolio de innovación, o sea, la experiencia global de la empresa debe traducirse a partir de nuestras metodologías y formas de pensamiento para alcanzar los resultados que se están buscando. Este trabajo mancomunado dista mucho de aquella ruta que planteaba "venga en seis meses para que vea lo que hicimos", y nos respondían: "ustedes tan creativos".

Hablamos de un procedimiento diferente que finalmente, fortalece al país. Eso es un aporte hacia sus necesidades, un aporte de conocimiento, de crecimiento y de competitividad, luego que reconozcamos que éste es fundamentalmente uno de los escenarios que existen, donde se habla de experiencias y se habla de estrategias también, o sea de las estrategias que utilizamos básicamente que parten de un pensamiento de diseño; y aquí solamente me voy a permitir mostrarles básicamente la preferencia de este pensamiento de diseño a partir de uno de sus exponentes, Charles Owen^[3] que de hecho ha sido uno de nuestros referentes de soporte para la consolidación de esta nueva mirada de diseño entre otras con Europa y Norteamérica.

Su punto de vista nos agrada, porque tuve la oportunidad de crear un grupo de investigación de diseño y comunicación de productos, así como de la ZONNA de innovación de proyectos multidisciplinarios de la Universidad, y con estos tipos de escenarios se ha fundamenta-

[2] Por supuesto, que se trata de una figura irónica en atención a los múltiples roles del pedagogo, y que en la comunicación oral cumplió su cometido.

[3] Charles Owen es un distinguido profesor, Emérito, del Instituto de Diseño del Illinois Institute of Technology (IIT) de Chicago.

do básicamente nuestro programa académico, donde se habla de dos espacios creativos, uno que corresponde al *análisis* donde están los que indagan, investigan como proceso que todos hacemos para buscar información, tomamos fotos, sacamos videos en todo este proceso del diseño, pero que también como parte de este proceso recurrimos a los escenarios de formación, aquellos que competen a la realización de las cosas para poder lograr respuestas que Owen denomina síntesis, y que más claramente se aprecia a continuación.

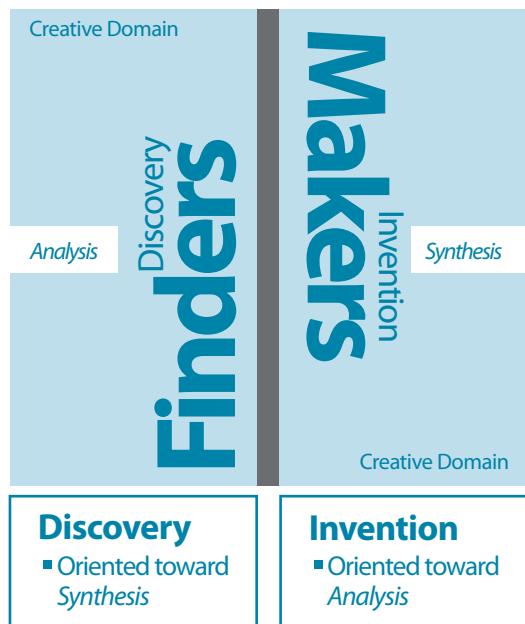


Gráfico 1. Two-domain Creativity Model

Observemos cómo en estos cuadrantes se concluye todo el pensamiento del diseño; de un costado se encuentra el pensamiento analítico que se orienta a la búsqueda, y la otra cara revela el pensamiento sintético del hacer y la invención. Y a partir de este cuadro, se encontrarían muchas disciplinas que trabajamos más sobre lo real, sobre lo que está sucediendo, sobre el ser humano, el diseño centrado en el ser humano. ¿Qué hace la gente? Un médico no trabaja sobre lo simbólico, ¿por qué? porque se le muere el paciente, trabaja sobre lo real, y existen disciplinas que trabajamos esto. Entonces, este enfoque nos ha permitido finalmente ver cómo un pensamiento de diseño en fusión con otros tipos de pensamientos, reconocen donde está el diseño, y se encontrará que está dentro de un cuadrante entre lo real y lo sinté-

tico del hacer, pero no significa que no aborde esos otros escenarios, aunque básicamente le corresponda el del hacer, y descubrir que está también en el cuadrante del contrario.

El arte, por el contrario, funciona muy desde lo simbólico y desde el hacer, las leyes desde lo simbólico y desde lo analítico, a nivel de información, de búsqueda de contenidos. La medicina y las ciencias se complementan entre diversas disciplinas. El diseño, la medicina y el arte se entrecruzan para lograr una plenitud de pensamiento.

Estas reflexiones son interesantes, pues dentro de este tema de globalización y de actuar sobre escenarios reales hoy aquí en Colombia, y desde esta mirada, estamos cruzando todas las disciplinas donde básicamente funcionan los escenarios ideales para los temas de innovación y creación. Y no se trata de algo que esté planteando en este momento, este es un ejercicio implementado en la Universidad de los Andes, y ya existen esos modelos en otras universidades del mundo a las cuales hemos tenido la oportunidad de visitar y recibir colaboración y soporte. Este será el primer programa, que de hecho se acreditará como programa de diseño, sin apellido, y de cuatro años, entonces la responsabilidad es bastante fuerte.

Dentro de estos presupuestos se enmarcan todos los grupos de investigación y sus resultados. De estos escenarios se traza básicamente la estructura del nuevo programa, el cual funciona de la siguiente manera: unos fundamentos de diseño básico en el primer año, en el segundo año los mismos estudiantes hacen diseño, pueden escoger cualquiera de los dos énfasis o tomar los dos al tiempo, si es su deseo y su capacidad; en el cuarto año son estudios avanzados en las mismas áreas, básicamente de cuatro años con 137 créditos. Se pronostica un diseñador para el siglo XXI, no como el hacedor de cosas, sino como el estratega de cualquier organización.

Uno de mis cursos de pregrado trata del producto como estrategia, de hecho lo pueden encontrar en el blog, en la línea de blogs que tenemos de recursos abiertos para todos; en donde cualquier decisión de este ADN que se construye puede cambiar completamente la organización, porque no pensamos en el diseñador que juega el papel de "vaya y hágome esto bonito" como le hacían a uno en sus prácticas profesionales, sino mas bien venga y construya con nosotros porque su forma de pensamiento es particular, usted tiene con su decisión creativa y con su trabajo, que catalizar una serie de conocimientos y de experiencias dentro de la organización que puede ser de beneficio.

En los ciclos de énfasis y en los ciclos avanzados se ubican proyectos con un alto nivel de resolución, donde los estudiantes convergen; es decir, los del énfasis de producto y los de comunicación, además de hecho, no lo llamamos diseño de producto, lo llamamos diseño de productos con 's'. ¿Por qué diseño de productos? Porque ya los límites disciplinares como tratamos se han venido borrando, o sea, cada uno tiene su aplicación pero nosotros con el arte tenemos mucho que jugar, en este momento tenemos abierta la exposición "60 años Arte y Diseño" y hay gente en la exposición que pregunta, ¿esto es de diseño o de arte? Nos parece sensacional, porque cada uno, cada estudiante de acuerdo con sus competencias, y por la misma flexibilidad y posibilidad que el Programa ofrece, tiene un esquema para armar su posibilidad académica como quiera. "Si yo soy bueno para animación y dirección de arte", pensaría un estudiante, puedo tomar el camino que considere dentro de todos estos niveles de opciones y de dobles programas, y me preguntan a veces ¿el diseñador uniandino qué tipo de perfil es? No, ya no tenemos perfil, no tiene perfil porque cada uno que se gradúe es completamente distinto. Solamente con la referencia, el programa de diseño industrial anterior tenía un 17% de electivas y hoy tiene un 54%; imaginense la cantidad de posibilidades, de acuerdo con su experticia, a las competencias de cada uno. Yo estudié, porque así era en ese momento, con un programa donde de principio a fin todo era obligatorio, pero a mí me gustaba el teatro, a mí me gustaba la pintura, me gustaba la escenografía, y nunca pude estudiarlos, me tocó tomarla después de la Universidad y todo fragmentado.

Entonces, por qué no construirse un perfil si las disciplinas del diseño están orientadas precisamente a dar esos enfoques. Hoy las organizaciones y las empresas requieren pensadores estratégicos, y no solamente hacedores de objetos, de cosas específicas, ya cada uno toma su especialidad, y que de hecho se forma. Sus áreas de estudio, ya no se identifican como talleres de diseño, sino que son estudios, donde convergen estudiantes de los dos énfasis y trabajan proyectos, y algo muy particular que ha venido sucediendo, precisamente dentro de la práctica del ejercicio, que ya los proyectos no solamente son de resolución de un producto físico; se diseñan experiencias, utilizan performance para comunicar conceptos, hay una alta dosis de diseño de servicios, en donde a través de todo este pensamiento de diseño y el proceso proyectual, al final el resultado puede ser algo de fotografía, puede ser algo de diseño industrial, algo de diseño de vestuario, o

algo de diseño visual; y ellos utilizan la especialidad que corresponda al objetivo del proceso que se decida.

El tema de medios es particular y también lo hemos reevaluado. Cuando uno ve plásticos, metales, maderas, todos estos materiales que siempre están inmersos en los programas de diseño industrial; es decir, en qué casos se utilizan, por ejemplo los 'medios madera', o los 'medios de cerámica', si es que el estudiante no pretende ser carpintero, no es su propósito, ni tampoco ebanista o tornero. Es importante conocer los procesos, pero es más importante conocer la esencia de los medios para poderlos comunicar, saber cómo hacerlos (no solamente estos medios, sino los medios tecnológicos que hoy el mundo ofrece), poderlos utilizar y potencializar dentro de los ámbitos de la práctica del diseño. Entonces, los medios ya no es un curso formal. A eso me refiero en cuanto a los cambios metodológicos y estratégicos de pensar y trabajar diseño, solamente desde los medios, donde hay medios de herramientas, medios para presentaciones, medios para proyectos con sus respectivos énfasis.

La idea no es contarles sobre el programa de Los Andes, sino cuál es su filosofía y cómo en este momento hemos abordado el diseño, como algo que es estratégico no solamente para la disciplina, sino que es estratégico para la universidad, y consideramos que es estratégico dentro de los proyectos que en este momento estamos desarrollando para aportar a las empresas, a sus comunidades y al país.

En temas de investigación nos enfrentamos a escenarios próximos, bastante complejos a nivel de propiedad intelectual, y hago una acotación. El foro "*Letra menuda*" nace precisamente de una de las reflexiones de todo este proceso, porque el diseño está tomando unas direcciones tan diversas, donde su papel es tan fuerte que los temas de propiedad cada vez se van complejizando mucho más con el tiempo; es decir, cuando trabajo con administración, ingeniería, derecho u otras disciplinas en proyectos de investigación, donde nuestra universidad pasa desde hace cinco años de ser una universidad de docencia a ser una universidad de investigación, se han cambiado paradigmas en profesores y esquemas académicos. El tema de la propiedad intelectual es un escenario de innovación fuerte, que en los próximos años la universidad tiene que ir trabajando, y este precisamente pretende darle respuesta a esos contenidos conceptuales, de la propiedad intelectual frente a esos nuevos escenarios donde el diseño juega un papel fundamental.

Glocalización: ¿giro en el diseño?

Pareciera que el diseño industrial, tal como lo conocimos, está girando desde finales del siglo pasado, y no nos hemos dado cuenta. Las estructuras conceptuales de la disciplina, por un lado, siguen siendo las mismas centradas en la configuración y conformación de los objetos de uso, pero el papel de este diseño en el entorno profesional está cambiando vertiginosamente, centrándose en el producto. Un asunto que, sin lugar a dudas, está desdibujando la frontera del concepto 'objeto' como núcleo epistémico en el proceso del diseño industrial, centrándose en el producto como unidad significativa de relación principal con las dinámicas de mercado, lo cual ha traído consigo una descolocación bastante interesante, el decrecimiento del valor del objeto como objeto, y el fortalecimiento de la dimensión del objeto como mercancía; o sea, del objeto que se compra, se utiliza y se desecha, ocasionando un escisión de conceptos, un cambio de paradigma en lo que hemos aprendido hasta el momento, puesto que entonces compramos productos y utilizamos objetos, y estos últimos con una vida mucho más corta.

Por otra parte, con el interés de continuar insistiendo en la necesidad de insertar el diseño en la industria, quedamos a la saga en comprender que ya en esta industria no está el diseño, o al menos, en el concepto de industria que aún perseguimos de caracteres modernizantes, reflejo de un pensamiento y voluntad de desarrollo para los que aún estamos conscientes de una necesidad de progreso en nuestros respectivos entornos. Pero, ocurre que la concepción de la producción contemporánea va por otro camino, las grandes factorías que polucionaban la vida del hombre, simplemente están en vía de cambio dando paso a nuevas maneras de producir, no sólo en términos de materiales y tecnologías, sino también en la manera de cómo satisfacer al mercado con una producción más inteligente respecto del trato marca-consumidor-sociedad.

D.I. José Eduardo Naranjo

Magíster en Diseño, Gestión y Desarrollo de Nuevos
Productos de la Universidad Politécnica de Valencia.
Coordinador Especialización en Diseño
y Desarrollo de Producto.
Universidad Nacional de Colombia.

Se trata de un tipo de espacio-industria, que evoluciona para convertirse por excelencia en un laboratorio de productos, donde se genera otro tipo de cultura material, con más pretensiones de impactar y convencer que de establecer órdenes y jerarquías.

En otro sentido, la falta de planificación y visión en estos últimos diez años, centrada asimismo en una supervivencia esperanzada de ser más competitivos, junto a la impaciencia por los efectos de una apertura económica, que ha corrido a la par de un desinterés o desconocimiento de la industria por entender el lugar del diseño como herramienta estratégica de las organizaciones, la vida social y el constructo de centros de desarrollo, como base de una economía ágil, han nublado la ruta, con algunas excepciones, sobre la importancia de contar con productos de participación en mercados internacionales.

La aparición de nuevas estructuras en el mercado ha traído como consecuencia que los sistemas de comercialización estén tomando cada día más fuerza, y que los sistemas productivos pasen a un segundo plano. Ya se puede producir en cualquier parte del mundo –donde sea más rentable– e igualmente distribuir en el mercado global.

Los almacenes, como grandes superficies o moles, han cambiado de roles. Éstos ya intervienen y deciden cómo deben ser los productos que se deben mercadear. Este es el caso de IKEA, una de las cadenas de distribución más influyente actualmente en el sector mobiliario, donde un equipo de desarrollo de producto determina su perfil, los medios de producción, y por ende, en qué parte del mundo se producirá; vale acotar que este equipo no está constituido únicamente por diseñadores, sino también, por especialistas en marketing, ingenieros de producto, financieros, etc.

¿Qué vamos a hacer y cómo vamos actuar frente a esta realidad?, seguiremos discutiendo en la academia si esto o lo otro es el diseño, si vale la pena insertarlo en el sector productivo o no. Y por otro lado, la industria preguntándose, si el diseño sirve para algo, si es solamente un gasto y no una inversión; o en un otro sentido, si el diseño sólo debe instalarse en la industria, cuando las dinámicas focalizadas en el desarrollo sustentable están llevando a que éste se aproxime a una dimensión del territorio como exploración de nuevos roles profesionales en las comunidades productivas.

Estimo que esta situación, a la que nos hemos enfrentado en estos últimos diez años, sin percarnos de su riesgo y estancamiento no va para ningún lado, más aún cuando el país se desmorona por problemas

de orden público, desempleo y pérdida de credibilidad en las instituciones y en su gente. Los diseñadores debemos pensar cuál es el papel que debemos jugar frente a los nuevos retos, más aun, frente a una reforma académica que nos hace repensarnos y abordar el papel institucional de la Universidad Nacional de Colombia como ente público que persigue la construcción y consolidación de país y un proyecto nación. El diseño socialmente responsable, debe ser uno de los pilares que oriente a la academia como vía de solución a la construcción de nuevas estructuras.

Me viene otra pregunta al ver las tendencias del diseño internacional, ¿será que ese es nuestro camino, será que la imagen que estamos vendiendo y proyectando en el país, a través del diseño *soft* o *light*, es lo que requiere un país que tiene que salir de una de las crisis más profundas de las últimas décadas?

El concepto de valor agregado, muy empleado en la economía; el *marketing* y la administración moderna, asociado al producto que en el diseño muchas veces se olvida y aunado a la innovación radical e incremental, no será el camino de aporte de los diseñadores a la industria que ha sobrevivido hasta ahora. Si el problema está ya en el mercado, ¿no será que es de vital importancia para los diseñadores empezar a conocerlo y salirnos de la concepción del objeto como eje central, e instalarnos en la dimensión de producto?

En estos momentos, existen muchas herramientas que permiten iniciar este camino: la prospectiva, la gestión de diseño, la aproximación al *marketing*, a la ingeniería de producto etc., que nos darán las bases para afrontar una nueva realidad. Creo que como nunca, se necesita en estos momentos la transdisciplinariedad, porque el centro cambió, y precisamente ya no es el objeto sino el producto en toda la dimensión de la expresión el punto de mira del diseñador y de la industria contemporánea.

El problema del diseño en la empresa se ha vuelto más complejo de lo que pensábamos; ya no se diseñan objetos, se diseñan estilos de vida que se configuran a partir de nuevos productos, y tenemos que prepararnos para ello. El haber jugado a desmantelar nuestros países en pos de la participación en el mundo globalizado, donde la inversión es lo que cuenta, y generar ambientes propicios para la inversión extranjera, nos está llevando a la quiebra; la desinstrumentalización en la educación superior, y la falta de profesionales que piensen y no solamente 'hagan', nos está haciendo copartícipes de un proyecto nada claro. Se deben realizar cambios profundos en el proceso de formación

Glocalización: ¿Giro en el diseño?

José Eduardo Naranjo Castillo

de los nuevos diseñadores, que permitan generar una visión holística de la vida, aunado a estrategias de formación a nivel de postgrado, que nos permita construir el tejido, para ofrecer nuevas respuestas a una nueva realidad, que se modificará si participamos en ello, pero que no tiene marcha atrás.

Para concluir, considero que se debe considerar en cuáles campos debe y puede actuar el diseño, y a su vez, cuáles son los campos industriales donde podemos interactuar en coparticipación con la industria, ya que la reestructuración de roles a nivel mundial se está consolidando. Hay áreas en las cuales aunque queramos participar ya no podemos por el desbalance tecnológico o porque ya pertenecen a otros y a otras escalas. Ejemplos sobran, y entre ellos, encontramos la automoción, los electrodomésticos, los equipos de cómputo, maquinaria de alta tecnología, mobiliario a gran escala, gran parte del sector de la juguetería, calzado de bajo costo, marroquinería de bajo costo, metalmecánica a

gran escala, microelectrónica etc. La tarea será determinar cuáles son los mercados a los cuales podemos todavía acceder y en qué países, al igual que con cuáles tipos de productos. Algo que se debe tener muy claro es que la globalización como fenómeno es para todos, pero en lo económico, ya no es tan cierta.

La reflexión que queda en el aire, sobre todo para países como el nuestro, se inclina a pensar si se puede construir un modelo alternativo de globalización, donde podamos tener alguna incidencia y participación, porque en esto creo que es muy difícil y diría casi imposible.

Quede la invitación para participar en la construcción de una alternativa de formación acorde con las nuevas necesidades; a que dejemos de centrar el discurso en la capacitación, y privilegiemos la formación de ciudadanos y profesionales idóneos capaces de proponer a la sociedad y el entorno donde se desempeñen nuevas alternativas de desarrollo, desde una escala más humana y sustentable en el tiempo.

SESIÓN DE PREGUNTAS

Pregunta: Eliana Constanza Quevedo

¿De qué manera la industria aporta y aportará al diseño, teniendo en cuenta que el diseño ya ha aportado a la industria para su consolidación?

Responde: Pablo Abril

En primer lugar, posibilitando que las expresiones que pasan por la cabeza de los diseñadores adquieran una dimensión de uso. Creo que la industria ha aportado a la construcción de la cultura material, de lo que no estoy muy seguro es que haya aportado a la construcción social. La construcción social de la industria ha sido más bien una especie de sostenedor del desarrollo, desde el punto de vista de la generación de empleo. La industria basada en el concepto de la propiedad privada, pienso puede ampliarse, pero dependiendo y prefiero hablar de sistemas productivos más que de industrias. Creo que actualmente nosotros tenemos que correr nuestro trabajo hacia el concepto de sistema productivo, hacia el concepto de la creación humana y de la posibilidad humana, hay otra dimensión, la industria tiene que girar hacia esos conceptos.

Pregunta: Anónima.

¿Qué es el pensamiento estratégico y bajo qué criterios se define?

Responde: Freddy Zapata

El pensamiento estratégico tiene muchísimo que ver con creación a partir de escenarios, tiene que ver con pensamiento sistémico, con creación de relación de diferentes sentidos de conocimiento para poder dar respuestas, que tal vez hoy ningún diseño nos podría dar. Yo diría que el pensamiento de diseño corresponde a un pensamiento estratégico también, pues principalmente se utiliza mucho cuando hablamos de organizaciones, de planes en las organizaciones. Cuando se habla de planes de desarrollo siempre se habla de planes estratégicos y cuando todos estos resultados, y lo que puede llegar a generarse principalmente en ámbitos como los nuestros, también hablamos de pensamientos estratégicos. La forma de asumir diversas decisiones, contenidos, conocimientos, diversas formas de entender una problemática u oportunidad

para lograr unos objetivos esenciales para cualquier organización, y dentro de esos objetivos el pensamiento de diseño como pensamiento estratégico cumple un papel fundamental. Cuando mostraba el Programa Curricular de Los Andes, más que mostrarlo como tal, mostraba nuestra organización, donde utilizamos un pensamiento de diseño o creemos que lo estamos utilizando como un pensamiento también estratégico, para lograr los objetivos que queremos no sólo como organización, sino como factor importante de desarrollo y evolución, de escenario para la discusión de la disciplina, y tiene que ver con el riesgo, tiene que ver con hacer una propuesta.

Pregunta: Silvia H. Guevara

¿La glocalización protege nuestra identidad o por lo contrario la vuelve moda como los sombreros y las mochilas, perdiendo su sentido original?

Responde: José Eduardo Naranjo

La 'glocalización' es un fenómeno que ha traído consigo la globalización, es una de las maneras de cómo responden territorios determinados, bien para participar en la economía de mercado imperante o para protegerse de ella; por lo tanto, al ser un fenómeno, no protege ni desprotege... los únicos que pueden proteger lo suyo son los pueblos mismos.

Pregunta: Andrés Fernando Nemocón

La conclusión del cambio en el proceso de formación de un diseñador se ve reflejada en la noción del diseñador industrial. ¿Se puede decir que el diseñador sigue tratando de mezclarse en la economía y sigue buscando una identidad propia por el hecho de no tener límites al diseñar todo?

Responde: Freddy Zapata

Cuando hablamos de diseño integral, yo estimo que es simplemente una capacidad de pensamiento, una capacidad para generar respuestas de manera estratégica, pienso que tal vez los paradigmas que tenemos establecidos cuando parten de las disciplinas del diseño, dan una respuesta desde lo gráfico o desde lo industrial, desde el vestuario. La capacidad de conectar diversas situaciones que suceden en cualquier organización, de combinarlas adecuadamente a los objetivos que la organización tiene o a la situación misma que presenta, corresponde al diseño integral, que para mi criterio es actuar con capacidad de conectar

de manera estratégica todos aquellos elementos que dan sentido a todo un proceso, que al final va a dar un resultado que puede ser para un mercado específico. Es decir, yo no podría plantear, y lo digo por los amigos, compañeros, colegas que tienen sus oficinas de diseño, que hoy día reciben toda clase de proyectos desde diseño de empaque hasta diseñar la fila del supermercado o el diseño de servicios de experiencias de todo, y probablemente ellos no van a responder 'no eso no lo diseñamos nosotros'. Se trata de cómo se aborda la problemática o la oportunidad de diseño, porque ya no hablamos de problemática sino hablamos de oportunidades, entonces básicamente diseño integral corresponde a esa capacidad de conectar pensamiento sistémico básicamente.

Responde: Pablo Abril

Diseño integral implica todas las estrategias de pensamiento humano para ser capaz de resolver una problemática dada en todas sus dimensiones, entonces, allí no habría una dificultad en tanto se intente construir una respuesta de diseño concreta, donde la contradicción no existe. Habría una especie de contradicción si hablamos de un diseño sobredimensionado o un sobre diseño para una situación específica o un sub diseño para una situación particular. Creo que el diseño cada vez más, va asumiendo y rompiendo fronteras, no porque se quieran romper fronteras en sí mismo, sino porque la realidad es un poco testaruda y no se deja segmentar, no se deja noquear; y las respuestas requieren posturas que desde el externo sean capaces de ver globalmente, entonces, diseño integral es un camino que puede resolverse de muchas maneras, una es haciendo diseño, pero otras pueden proponer otras soluciones.

Pregunta: Anónima

¿Cómo generar desde un ámbito social-tradicional un diseño inclusivo, sin impregnarle de un valor agregado por la globalización?

Responde: José Eduardo Naranjo

En primer lugar, generar desde un ámbito social tradicional es casi imposible, porque tradición es sinónimo de protección de legado, y generar es sinónimo de cambio; por lo tanto, se puede crear desde 'patrones formales' tradicionales elementos nuevos, que tengan un remanente tradicional, pero propiciador de nuevas respuestas para el mercado. Por otro lado, el diseño inclusivo es una tendencia y una mirada de cómo abordar el proceso de diseño, para que los resultados cobijen a

una mayor cantidad de población, por lo tanto lo social tradicional y lo inclusivo se mueven en dos dimensiones distintas; y para terminar, es muy difícil no impregnar algún desarrollo de las manifestaciones que la globalización presenta, pues son construidas por los individuos que viven en el planeta, y nosotros somos parte, nada más con el hecho de tener Internet o TV, somos parte de la sociedad del conocimiento.

Pregunta: Santiago Gordo

¿Cómo afrontará la Universidad Nacional de Colombia la globalización para los próximos años, a la luz de que el diseño ya no es tan industrial y los diseñadores nos debemos quitar el 'apellido'?

Responde: José Eduardo Naranjo

La universidad no tiene que afrontar nada, pues es una institución. Quienes tienen que afrontar el fenómeno son sus habitantes y centrán-donos en los diseñadores, a cada uno de ellos corresponde el asunto. No puede ser colectivo, pues como sabemos ponerse de acuerdo entre diseñadores es difícil, por lo tanto, es responsabilidad de cada quien asumir postura. Por otra parte, si las respuestas que se dan a nivel local frente al fenómeno son de resistencia o apertura, dependerá del discurso que se empiece a construir, y de las pertinencias que tenga éste frente a las realidades que enfrente; por lo tanto, no hay problema, este proceso seguirá desarrollándose con o sin nosotros. Y lo del apellido, uno se puede quitar y poner todo, yo no me considero industrial sino diseñador, y dependiendo del entorno de productos.



03

EPICENTRO DEL DISEÑO
→ DISEÑO-CULTURA-
IMPACTO SOCIAL-
FACTORES HUMANOS

FORO (DES/CON) CENTRAR EL DISEÑO

Memorias del
Foro (Des/Con) centrar el Diseño

TREINTA
ANOS DE
LA CARRERA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL

Del diseño antropocéntrico, hacia el diseño ecosférico

Apuntes para un cuestionamiento paradigmático

Palabras Claves Antropocéntrico, ecosfera, tecnología, economía, diseño social, ética.

Puede resultar una postura radical, o por lo menos contradictoria, proponer un cambio de epicentro, para un diseñador que está ejerciendo su profesión centrado en el tema de la ergonomía, y por lo tanto vive y convive bajo el paradigma del diseño antropocéntrico. Sin embargo, desde un profundo convencimiento ético, en donde la realidad nos muestra una vida humana insostenible y un distanciamiento frente a la conciencia de nuestra total dependencia del bienestar de la tierra, no hay otra salida que plantearnos seriamente dicho cambio de epicentro.

Veamos muy sucintamente cómo y cuál es el paradigma dominante. Desde la denominada revolución industrial,^[1] convergieron dos conceptos muy importantes para el desarrollo de la civilización moderna. Por un lado, la tecnología y sus avances dinamizados por las ciencias, los inventos y las innovaciones, que se orientaron fundamentalmente a una mejor calidad de vida y un mayor bienestar humano. Pero, por otro lado, el desarrollo de las ciencias económicas que lograron establecer como una condición normal la estructura financiera para que todos dependiéramos del dinero, como eje fundamental para alcanzar precisamente aquel bienestar devenido de la tecnología.

[1] Durante el siglo XIX no existía ninguna señal de amenaza de la visión antropocéntrica: la conquista de la naturaleza, y terminar con el dominio conquista del mundo salvaje, era un objetivo común de la civilización humana (si se quiere, de la visión occidental).

D.I. Gabriel García Acosta

Magíster en Diseño Industrial-Ergonomía
de la Universidad Autónoma de México.
Gestor-Fundador de la Especialización
en Diseño y Desarrollo de Producto
de la Universidad Nacional de Colombia.

Del diseño antropocéntrico, hacia el diseño ecosférico

Gabriel García Acosta

No obstante, este binomio (tecnología-economía) dentro de una estructura política capitalista no resultó operando con equidad. Por el contrario, la economía financiera se ha convertido en núcleo fundamental de todo, y su estructura se ha apoderado del desarrollo tecnológico para explotar valores inventados o creados bajo el sueño de un permanente crecimiento y bienestar humano sostenible ad infinitum. Tal es nuestra dependencia hoy día de la economía financiera, que el mundo se paraliza dependiendo de las crisis económicas de los países desarrollados, pues la interdependencia –más bien la dependencia y globalización–, nos tiene al borde de una catástrofe mundial como la incoherencia de crear el *Bad Bank*^[2], una especie de banco "agregador" que se encargará de comprar los productos tóxicos de la economía con dineros públicos (deudas e inmuebles que frenan la dinámica y la confianza y que no valen nada) para dinamizar la bolsa de valores; claro, la respuesta inmediata ha sido positiva, pero se nos puede devolver como bola de nieve.

Entonces, bajo ese ideal de crecimiento y bienestar humano, se han desarrollado todas las tecnologías y han convergido todas las ciencias básicas y aplicadas para alimentar el desarrollo tecnológico. Por supuesto, el diseño, como uno de los actores en el impulso tecnológico de productos, procesos y servicios se basó en la idea de bienestar humano, en la idea de las necesidades. Ahora bien, el problema fundamental es que el bienestar humano que nos han enseñado es regulado y manipulado desde una ética que reemplazó la convivencia con el entorno y los asoció como sinónimos a la idea de consumo y necesidades del consumidor. Es decir, hemos llegado al sin sentido de creer en el consumo y las teorías consumistas como la manera más obvia y lógica de resolver nuestro bienestar. Este es el núcleo ideológico del paradigma dominante, un desarrollo antropocéntrico en carrera continua hacia la idea de una utopía realizable, en donde el bienestar y el desarrollo humano se alcanzarán en la medida en que diseñemos y consumamos más y más productos, en que renovemos cada vez en más corto tiempo, nuestro arsenal tecnológico. La carrera del desarrollo

de productos entonces se ha emprendido apoyándose en una idea de innovación basada en el mercado, pues ya hemos logrado estimular y crear en los humanos esa avaricia por la novedad y la diferenciación.^[3]

De acuerdo con lo anterior, en la visión antropocéntrica caracterizada hasta nuestros días, el ser humano pasa a ser el referente, la medida de todas las cosas, donde su naturaleza y bienestar son los elementos de juicio, y por lo tanto, la estructura axiológica y ética giran bajo la siguiente premisa: La organización del mundo, en su conjunto complejo, depende de las necesidades humanas, así los demás seres y toda la naturaleza pasan a ser juzgados y valorados de acuerdo con la "naturaleza humana",^[4] es decir, los juicios y valores sobre lo que es bienestar humano estarán por sobre todo lo demás.

Por supuesto, el diseño antropocéntrico ha sido hasta el momento consecuente con la premisa expuesta. Con esta premisa hemos logrado clasificar y estratificar todas las necesidades en función de la demanda, de la capacidad adquisitiva y de la competencia por la diferenciación. Por lo tanto, para todo hay cliente. Según sus valores, lo que considere su necesidad y capacidad económica de compra, usted podrá encontrar teléfonos móviles desde quince dólares como el Nokia, hasta de quince mil dólares como el Vertu. En este monstruoso rango que acentúa la inequidad, por más que se trate de ofrecer mayores prestaciones tecnológicas, los argumentos para teléfonos móviles de 15.000 dólares son la exclusividad, sustentada en el manejo de materiales (titánio y cuero) para sugerir que se posee una joya exclusiva, única e inimitable, aunque la prestación funcional de comunicarse y la base tecnológica para ello es prácticamente la misma. Ahora bien, desde el campo del diseño, veamos qué caminos o alternativas se han dado frente a la anterior reflexión.

Podemos tomar como referente de ruptura paradigmática la misma Escuela de ULM, más puntualmente *Die Hochschule für Gestaltung*, Ulm de los años cincuenta. Algunos autores ya se han detenido en esta influencia conceptual.^[5] La confluencia de artistas, científicos y filósofos fue en sus inicios el espacio para un debate en profundidad, así como un

- [2] El plan del Gobierno norteamericano de comprar los activos tóxicos de los bancos ha permitido que los mercados de Estados Unidos hayan disparado con fuerza este lunes (23 de marzo de 2009). Minutos antes de que sonara la campana en el parqué neoyorquino, el secretario del Tesoro, *Timothy Geithner*, ofrecía los detalles del que se ha llamado *bad bank* y que consiste en un programa de inversiones públicas y privadas con 500.000 millones de dólares ampliables hasta 1 billón para la compra de los activos de riesgo del sector inmobiliario. A esto hay que sumar el último dato sobre el mercado inmobiliario que se conoció este lunes. Las ventas de casas de segunda mano crecieron un 5,1% en febrero, lo que arroja luz a una cierta recuperación de la economía. Disponible en <http://www.cotizalia.com/cache/2009/03/23/>
- [3] Por razones ya explicadas anteriormente, e igualmente lamentables por el valor que las ilustraciones ofrecen al texto, solicitamos excusas por la necesidad de reducir casi al extremo, los gráficos e imágenes. En este caso, un montaje alegórico de cuatro marcas de indiscutible reconocimiento tranterritorial, cambian sus reales nombres –no la imagen– bajo los imperativos de 'Trabaja. Compra. Consumo y Muere'.
- [4] Es bueno recordar que aún siendo la especie humana "racional y dominante", somos tan solo una de las veinticinco millones de especies terrestres existentes, de las cuales la mayor parte son unicelulares e insectos.
- [5] Betts, P. (1998). "Science, semiotics and society: The ulm hochschule fur gestaltung in retrospect". *Design Issues*, 14(2), 67-82. (Margolin, 1988); Margolin, V. (1988). "Expanding the boundaries of design: The product environment and the new user". *Design Issues*, 4(1/2, Designing the Immaterial Society), 59-64.

cuestionamiento de las necesidades humanas basadas en el consumismo. El científicismo y racionalismo inspirador se orientaban a buscar la eficiencia formal estética de los recursos y el desarrollo tecnológico abierto. Hoy día ha tomado fuerza, por ejemplo, el *Open Source Sofwre*, que deviene de las ideas inspiradas en Ulm.^[6] Pero esto sólo quedó en el ámbito académico, y a pesar de la influencia de esta escuela en las nacientes latinoamericanas, las ideas se mantuvieron, y aún se mantienen marginadas, salvo la excepción notable del trabajo desarrollado por el diseño de bienes de capital en Chile durante el gobierno de Salvador Allende.^[7]

Por otro lado, está como referente,^[8] con una fuerte intención de ruptura y cuestionamiento del concepto de necesidad emanado de una visión del capitalismo consumista. En *Design for the Real World* (Papanek, 1972), se marca un planteamiento polémico al hablar del diseño para las necesidades "reales". Al hablar de necesidades reales asumimos que hay necesidades inventadas o creadas, y por lo tanto no reales; es decir, *necesidades innecesarias*,^[9] pues las necesidades no necesarias son las que el ámbito del mercado se ha encargado de dinamizar, apoyado en frases exhortativas como: "que está esperando para obtenerlo, aproveche la promoción, no se deje de sus vecinos, sea el primero en tenerlo y disfrutarlo", en fin, en todo un discurso de ventas y publicidad orientado a estimular el consumo.

Más recientemente Margolin, V., & Margolin, S.^[10] han teorizado alrededor del concepto de diseño social o mejor, alrededor de un modelo social del diseño. La idea fundamental es regresar a la comprensión de las necesidades humanas básicas, por encima de un modelo del mercado que insiste en la visión de un usuario consumidor. Es importante mencionar que en los inicios, la base conceptual del modelo social del diseño, se orienta hacia un "diseño para los pobres", por lo menos esa fue la interpretación práctica e inmediata de muchos diseñadores que trabajaron y aún trabajan con las ideas de Papanek, desarrollando conceptos bajo dos orientaciones. Por un lado, diseños basados en tecnologías vernáculas, como por ejemplo los *Tupper* para traslado de frutos en cadena fresca,

para aumentar el tiempo de vida de alimentos perecederos. Por otro lado, diseños basados en altas tecnologías o en tecnologías maduras y orientadas a cubrir y "socializarse" en las esferas de bajo desarrollo, por ejemplo, los computadores de 100 dólares al alcance de todos.

Podemos decir, que en muchas ocasiones el diseño social ha sido pertinente y ha tenido resultados adecuados al contexto de desarrollo, sin embargo, dicho enfoque no resuelve la brecha y el desequilibrio de fondo, y prácticamente se ha convertido en un paliativo moral frente a la desigualdad y el subdesarrollo socioeconómico. A pesar de esto, el modelo social se enfrenta a un modelo del mercado –muy sólido y tradicional– apoyado en las ciencias económicas. El modelo social tiene como propósito recuperar y redefinir la noción de "satisfacer las necesidades humanas", aunque manipulado, reducido y asociado con las ciencias económicas a las "necesidades de consumo del mercado". Es el momento de retomar las "necesidades humanas"^[11] desde las ciencias sociales y potenciarlo como un concepto de base fisiológico, psicológico, emocional y sociológico, lejos de la visión consumista. Podemos ver en los gráficos 1 y 2 la síntesis de lo hasta ahora expuesto.

Modelo de mercado	Modelo social
Más teorizado	Poco teorizado
Muy desarrollado conceptual y metodológicamente	Bajo desarrollado conceptual y metodológicamente
Consumidores	No consumidores
Propósito Producto para la venta	Propósito Satisface necesidades humanas

Gráfico 1. Propuesta: Por un cambio de paradigma
(Victor & Silvia Margolin)

[6] Para mayor amplitud puede ser consultada la idea del Open Source Technology y del Open Source Sofwre, que han sido inspirados en que el desarrollo tecnológico debería ser de dominio, desarrollo y uso público desde su concepción. Ver.: May, C. (2006). "Escaping the TRIPs' trap: The political economy of free and open source software in Africa". *Political Studies*, 54(1), 123-146.

[7] Varios documentos de los años setenta y ochenta pueden ser estudiados para comprender el plan de desarrollo chileno. Bonsiepe, G. *Diseño industrial, tecnología y subdesarrollo*. Buenos Aires: Nueva Visión.1975. Bonsiepe, G. *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili. 1978. Bonsiepe, G. *El diseño de la periferia*. Barcelona: Gustavo Gili. 1985.

[8] Papanek, V. (1972). *Design For The Real World: Human Ecology And Social Change*. Toronto: Bantam Books.

[9] Aunque parezca contradictorio, el concepto Marxista de las necesidades dio paso a la evolución de un concepto manipulado para apoyar el desarrollo del capitalismo salvaje.

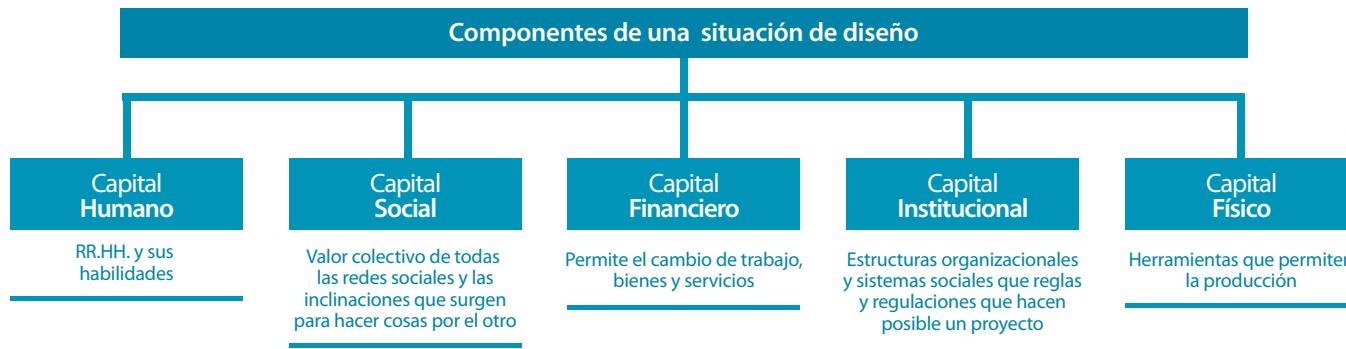
[10] Margolin, V., & Margolin, S. (2002). A "Social model" of design: Issues of practice and research. *Design Issues*, 18(4), 24-30.

[11] No debemos olvidar que de todas formas, la visión de las necesidades humanas sigue estando en el paradigma antropocéntrico, pero rescatado del consumismo, será más fácil dar el siguiente paso hacia un paradigma no antropocéntrico.

Del diseño antropocéntrico, hacia el diseño ecosférico

Gabriel García Acosta

Gráfico 2. Modelo basado en tipos de capital
(Victor & Silvia Mangolin)



El modelo social para la práctica del diseño es fundamental, sus campos de desarrollo y aplicación nos pueden dirigir hacia el diseño junto con las estructuras sociales, el diseño para la educación y los ambientes de aprendizaje, el diseño para la salud, el diseño para apoyar el emprendimiento y la autonomía en comunidades marginales o incluso en organizaciones, colectivos, cooperativas y microempresas vulnerables. En general, el diseño orientado al bienestar social y comunitario, cuyos propósitos son la cobertura de poblaciones marginales, poco asistidas y vulnerables.

Es claro que este enfoque del diseño es “necesario”, pues si continuamos con la actual dinámica de consumo de recursos e inmersos en la actual estructura de valores, todos^[12] llegaremos a ser marginales, poco asistidos y vulnerables. Cabal y contradictoriamente, se generalizaría el propósito establecido por el modelo de un diseño social. Las sequías por un lado, las inundaciones por otro, la contaminación, el desgaste de las energías no renovables, la escasez y mala distribución de alimentos, entre muchos otros problemas, nos terminaran convirtiendo a la gran mayoría de la población de la tierra en más marginales, poco asistidas y muy vulnerables.

Hoy existen muchos matices y enfoques de diseño, y algunos además, acerca del diseño social, el diseño de experiencia, el diseño

responsable, el diseño de interacción, el diseño universal, el diseño inclusivo, el diseño centrado en el usuario, ecodiseño, diseño limpio, diseño para el ambiente, diseño total, etc. Pero a pesar de todas sus variantes y aciertos, estos rescatan y redescubren el valor humano sobre el valor comercial, aunque siguen de alguna u otra forma, dependientes del paradigma dominante. Un paradigma donde por un lado, el ser humano es el centro de todo y por otro lado convencido de que es el centro, se le estimula a sostener una estructura económico-financiera. De acuerdo con lo anterior, todos estos enfoques del diseño, especialmente los “ecoambientalistas” son necesarios, más no suficientes. Son necesarios en la medida que están más cerca de una conciencia holística y cada vez más lejos de ver al hombre como centro. La visión ecoambiental nos está permitiendo reconocer los errores de habernos desarrollado como civilización en procura de conquista, dominio y explotación de la naturaleza.^[13] Es el primer espejo para reconocer los efectos del consumismo y la explotación de la naturaleza. Como ya se mencionó anteriormente, el espejo nos muestra que la satisfacción de las necesidades humanas sobre un modelo centrado en el mercado y un sistema de valores que se auto justifica como progreso, nos ha dirigido a un desequilibrio entre la sociedad humana y el resto de naturaleza planetaria.^[14]

[12] Me refiero a la gente que se montó en el modelo consumista, tanto de los países desarrollados, como de los que estamos intentando desarrollarnos inspirados en el mismo modelo.

[13] Para profundizar en estos problemas inducidos por nuestro enfoque como civilización de consumo, vale la pena ver el trabajo de: Owen, C. "Societal Responsibilities. Growing the role of design". In Proceedings of the International Conference on Planning and Design. Taiwan: Tainan, (may, 2005).

[14] Aquí podemos tener el referente de una nueva estructura de valores y principios, una ética de actuación en armonía con la ecosfera a la que pertenecemos y de la que dependemos totalmente. Tomado del Manifiesto por la Tierra: "Un apego confiado a la ecosfera, una empatía estética con la naturaleza circundante, un sentimiento sobrecogedor ante el milagro de la Tierra Viviente y sus misteriosas armonías son el patrimonio de la humanidad insuficientemente reconocido. Retomada con afecto, nuestra conexión con el mundo natural comenzará a llenar el vacío de las vidas transcurridas en el mundo industrializado. Y resurgirán importantes propósitos ecológicos que la civilización y la urbanización han oscurecido. El objetivo es la restauración de la diversidad y la belleza de la Tierra, con nuestra pródiga especie actuando, una vez más, como un miembro cooperativo, responsable y ético". Texto completo disponible en: Mosquín, T. y Rowe, S. (2004). Earth Manifesto. www.ecospheric.net/pages/EarthManifesto.pdf. [2004]

Entonces queda el espacio para la pregunta central. “¿Deberían ser el ser humano y sus ‘necesidades’ el epicentro del diseño?” Esta es una pregunta que demanda profunda reflexión, pero por sobre todo, es una invitación a recapacitar sobre el rumbo consumista que la gran mayoría hemos tomado. En esencia, es una invitación a reflexionar sobre una nueva forma de actuación con y desde el diseño, en donde tengamos la capacidad de reconocernos simbóticos e interdependientes con el resto de especies planetarias y no como hasta el momento, como especie dominante que subyuga a la naturaleza. Si tomamos conciencia como seres dependientes de la matriz ecosférica de la tierra, entonces seremos capaces de identificar los verdaderos problemas que hemos generado y empezar actuaciones verdaderamente creativas. Esta conciencia de la pertenencia y a la vez dependencia ecosférica, nos debe llevar a reflexionar sobre algunos aspectos para una nueva forma de actuación como los que paso a abordar.

La “diversidad y la variedad” se están perdiendo, esto por supuesto incluye a la misma naturaleza humana y su cultura, pues la idea de globalización ha terminado por imponer y vender un estándar de estilo de vida centrado en una sociedad de consumo, de la cual nos han vendido la idea que de ésta depende una calidad de vida. Por el contrario, la aceptación de la diversidad y la variedad de especies terrestres y estilos de vida humanos es una actitud ética de tolerancia que estimulará el potencial creativo de la tierra y eliminará el egocentrismo y el homocentrismo.

Derivado en parte por lo anterior, la sociedad humana ha crecido en desigualdad de posibilidades y oportunidades, las estructuras ideológicas, educativas, socioculturales y económicas terminan por engranar a las personas en determinadas dinámicas productivas y reproductivas del modelo consumista, que al mismo tiempo se convierten en las inspiradoras como modelo a seguir. La “equidad” y la aceptación de las diferencias ideológicas, culturales, sociales, económicas, tecnológicas y científicas, deben orientarnos hacia el lema: *diversidad con igualdad*, eliminando la valoración comparativa que impulsa a modelos entre dominantes y dominados. Pero más aún, para sacudirse de esta visión aún antropo-

centrica, se requiere de la cocreación y la cooperación entre todas las especies planetarias. Tienen que abrirse paso, la creatividad e inteligencia humana más armónica y consciente de la ecosfera a la que pertenece y depende, y disponerse en equidad con las capacidades, acciones y derechos vitales del resto de especies planetarias.

Debemos identificar que dentro de la ecosfera terrestre todos los sistemas aún considerados vivientes o no^[15] conviven en dinámicas complejas siempre cercanos al equilibrio o a las catástrofes. Por lo tanto, no podemos pretender resolver los actuales problemas humanos desde una visión lineal y determinista. Por ejemplo, los problemas de injusticia social y económica son importantes y hay que enfrentarlos, pero son derivados en el fondo, por una no resolución del desgaste de los ecosistemas y la explotación de los recursos derivados de filosofías y acciones antropocéntricas.^[16] Requerimos una “visión compleja y holística” en donde seamos capaces de reconocernos de manera responsable, en el mismo nivel y derecho de actuación que cualquier otra especie o unidad que conforma la ecosfera.

Por lo anterior, se hace fundamental establecer una “nueva ética” de actuación,^[17] un nuevo código de conducta humana dispuesta a reconocerse no como especie dominante, sino como especie eco dependiente. Estos nuevos principios éticos deben orientarse hacia la búsqueda del equilibrio dinámico entre uso y distribución de alimentos, así como al desestímulo del consumo más allá de las necesidades de sobrevivencia y pervivencia. No debe ser éticamente aceptado el desequilibrio económico, hasta el punto de ver concentraciones de riquezas en pocas personas o pocas naciones, sin un valor de uso real y probable.

Estos y muchos otros principios pueden llegar a orientarnos hacia una nueva visión del diseño, una visión de diseño ecosférico, en la cual no podemos operar más con un enfoque antropocéntrico o incluso biocéntrico.^[18] Una visión del diseño, en donde lo central sea estar atentos a la actuación dentro de una nueva ética ecosférica, en donde el foco esté en el equilibrio dinámico, la equidad, la visión compleja y la comprensión holística.

Ahora bien, para el paradigma dominante, estos planteamientos y otros similares que cuestionen el sentido ético de continuar hacia el

[15] Aquí debe ser comprendida la tierra incluso como ser vivo, desde la visión ecosférica que nos plantea el postulado de Gaia. Lovelock, J. *The ages of Gaia: a biography of our living earth*. New York: Oxford University Press. 1989.

[16] Como lo menciona Ted Mosquin en su manifiesto por la tierra. “los problemas se deben resolver por la integridad de los ecosistemas y no por las ganancias”. Es usar la inteligencia para preservar y restaurar los ecosistemas naturales y no para explotarlos.

[17] Es imperativo tomar como referencia hacia una nueva ética, los principios contenidos en el manifiesto por la tierra propuesto por: *Ted Mosquin y Stan Rowe*. www.ecospherics.net/pages/EarthManifesto.pdf.

[18] Como se plantea en el manifiesto por la tierra, la ética se desplaza de la humanidad (antropocéntrica) y de cualquier otro ser viviente (biocéntrica) hacia la Tierra-hogar que la incluye (Gaia ecosférica).

Del diseño antropocéntrico, hacia el diseño ecosférico

Gabriel García Acosta

consumismo como idea de bienestar y calidad de vida, son sencillamente propuestas utópicas, y nunca van a reconocer que ellos realmente nos han conducido a una utopía de realización humana. Si existe una nueva visión ética como referente, es posible convivir con nuevas estructuras económico-financieras, siempre y cuando no esclavicen a la humanidad para trabajar y "sostener" un nivel de vida que al final lo está deteriorando. Es pertinente señalar que existen planteamientos nacidos desde el diseño y orientados en la misma dirección del cuestionamiento paradigmático que se sostiene en lo financiero, vale la pena mencionar, por ejemplo, la propuesta de Jacques Fresco, diseñador del proyecto Venus e impulsor del movimiento *The Zeitgeist Movement*.

En síntesis, el diseño ecosférico debe estar guiado por la búsqueda del equilibrio dinámico, por ejemplo, diseño para y con la biodiversidad alimentaria (alimentación contextuada, equilibrada y equitativa). Debe trabajar en procura de la eficiencia y eficacia del uso de las energías, redefinido y redimensionado no en la limitación de las ciencias económicas, sino comprendido de manera compleja y holística; un uso de las energías en equilibrio dinámico y no explotador como hasta ahora se viene realizando.

Entonces, dentro de este marco de reflexión, con una nueva ética como guía, sí es posible en pensar y hacer convivir tecnologías vernáculas con tecnologías de punta, donde el diseño pueda ser un articulador o mediador de los avances científicos y tecnológicos, sin ponerlos al servicio de la explotación de la naturaleza y la estimulación del consumismo.

Se trata de crear una tecnología regida por la conciencia ecosférica, un desarrollo que muestre y permita convivir desde las habilidades y destrezas humanas, hasta la automatización y la robótica.

Es promover una tecnología que respete las prácticas de recolección y los desarrollos biotecnológicos.

La idea es fomentar tecnologías que reconozcan y promuevan los principios físicos, mecánicos, químicos y biológicos más simples, o si se requiere, un impulso de la nanotecnología para resolver problemas que las tecnologías tradicionales no logra solventar.^[19]

Bibliografía

- **Betts, P.** (1998). *Science, semiotics and society: The ulm hochschule fur gestaltung in retrospect*. Design Issues, 14(2), 67-82.
- **Bonsiepe, G.** (1975). *Diseño industrial, tecnología y subdesarrollo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- **Bonsiepe, G.** (1978). *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- **Bonsiepe, G.** (1985). *El diseño de la periferia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- **Lovelock, J.** (1989). *The ages of Gaia: a biography of our living earth*. New York: Oxford University Press.
- **Margolin, V.** (1988). *Expanding the boundaries of design: The product environment and the new user*. Design Issues, 4(1/2, Designing the Immaterial Society), 59-64.
- **Margolin, V., & Margolin, S.** (2002). A "Social model" of design: *Issues of practice and research*. Design Issues, 18(4), 24-30.
- **May, C.** (2006). Escaping the TRIPs' trap: The political economy of free and open source software in África. Political Studies, 54(1), 123-146.
- **Mosquin, T. y Rowe, S.** (2004). Earth Manifesto. *Biodiversity*, 5(1), 3-4.
- **Owen, Ch.** (2005, may). *Societal Responsibilities. Growing the role of design*. In *Proceedings of the International Conference on Planning and Design*. Tainan, Taiwan.
- **Papanek, V.** (1972). *Design for the real world: human ecology and social change*. Toronto: Bantam Books.
- **Papanek, V.** (1995). *The green imperative: Ecology and ethics in design and architecture*. London: Thames and Hudson.

[19] En rigor y consonancia con el discurso de la ponencia, este artículo cuenta con una bibliografía que en esta ocasión, al igual que las ilustraciones, deben ceder el espacio al texto en cuestión, tal como referimos al inicio.

El reuso de objetos

Una perspectiva social y culturalmente sostenible

←03-2

Palabras Claves Reuso, ciclo de vida, dinámica, sostenible

Reflexionar sobre la dinámica de uso y reuso de los objetos

Al momento de escoger el tema para el trabajo de tesis de la maestría en antropología que me encontraba estudiando, observé desde mi condición de diseñadora, ciertos comportamientos en el uso de las cosas, que me evidenciaron dinámicas donde un mismo objeto era usado o consumido por más de una persona.^[1] Es así como para muchos de nosotros no es extraño encontrar situaciones y decisiones en que se prefiere regalar, prestar, ceder o hasta reparar algunos de los objetos que se poseen antes de salir de ellos; entre muchos ejemplos, se encuentran casos en los cuales la gente no vota un par de zapatos pasados de moda, porque todavía están buenos y le pueden servir a alguien, ese mueble que se remodela, pues para los ojos de su dueño es de muy buena manufactura y su madera es difícil de conseguir, la joya que por su valor merece ser dada a alguien especial de la familia, o el artefacto que por sus cualidades estéticas es estimado para que otros lo coleccionen. Bajo esta perspectiva las personas se encuentran prolongando el uso de un mismo objeto por varios usuarios, lo que da pie para que esta dinámica se denomine con el nombre de *reuso*.

[1] Para Gell el consumo "es la etapa durante la cual los bienes se vinculan a referentes personales; cuando dejan de ser bienes neutrales, para convertirse en atributos de seres individuales, en insignias de identidades, y en signos de relaciones y obligaciones interpersonales específicas" (Gell, 1991, p. 143, citado por Martín Juez, 2002, p. 171).

D.I. María de los Angeles González Pérez

Magíster en Antropología
de la Universidad de los Andes, Colombia.

El reuso del objeto

Maria de los Angeles González Pérez

Es así como de una u otra manera las personas valoran los objetos, en los cuales su vida útil va más allá del tradicional ciclo (CVP-Ciclo de Vida de los Productos),^[2] me refiero a ese circuito en el cual un objeto o producto transita: la extracción y transformación de los materiales, la producción de los objetos, la distribución y comercialización del producto, el uso, y por último el fin de su vida. En este sentido, la actuación que las personas presentan con el reuso de los objetos está favoreciendo de forma positiva al ambiente,^[3] pues a través de este comportamiento se contribuye a la reducción de gastos de energía ya sea por la transformación de los recursos o en la fabricación de más objetos, así como también a disminuir la cantidad de desechos en los botaderos.^[4] Además, se puede entrever como la concepción de lo nuevo no necesariamente se encuentra enmarcada en el objeto recién

elaborado, sino en la posibilidad de usar algo que no se tiene y que de alguna forma alcanza imaginarios que no están inscritos en el origen del producto. Esto hace referencia a los comportamientos, tanto del individuo que da como a aquellos que reciben y disfrutan el reuso. Hay que ver lo que sucede cuando un objeto es reparado. Martín Juez (2002) dice que en esta etapa el objeto renace a la utilidad, así como también ocasionan adaptaciones y cambios en su apariencia que conlleva a una renovación de experiencia por parte de los usuarios.

Es un hecho que la estructura del ciclo de vida del producto, no ofrece en su totalidad un espacio para la dinámica del reuso; sólo en la última dimensión –fin de vida del producto–, se visualiza con mayor claridad dos acciones que permiten comparar la definición que actualmente se continúa elaborando: la reutilización^[5] y el reciclaje.^[6]

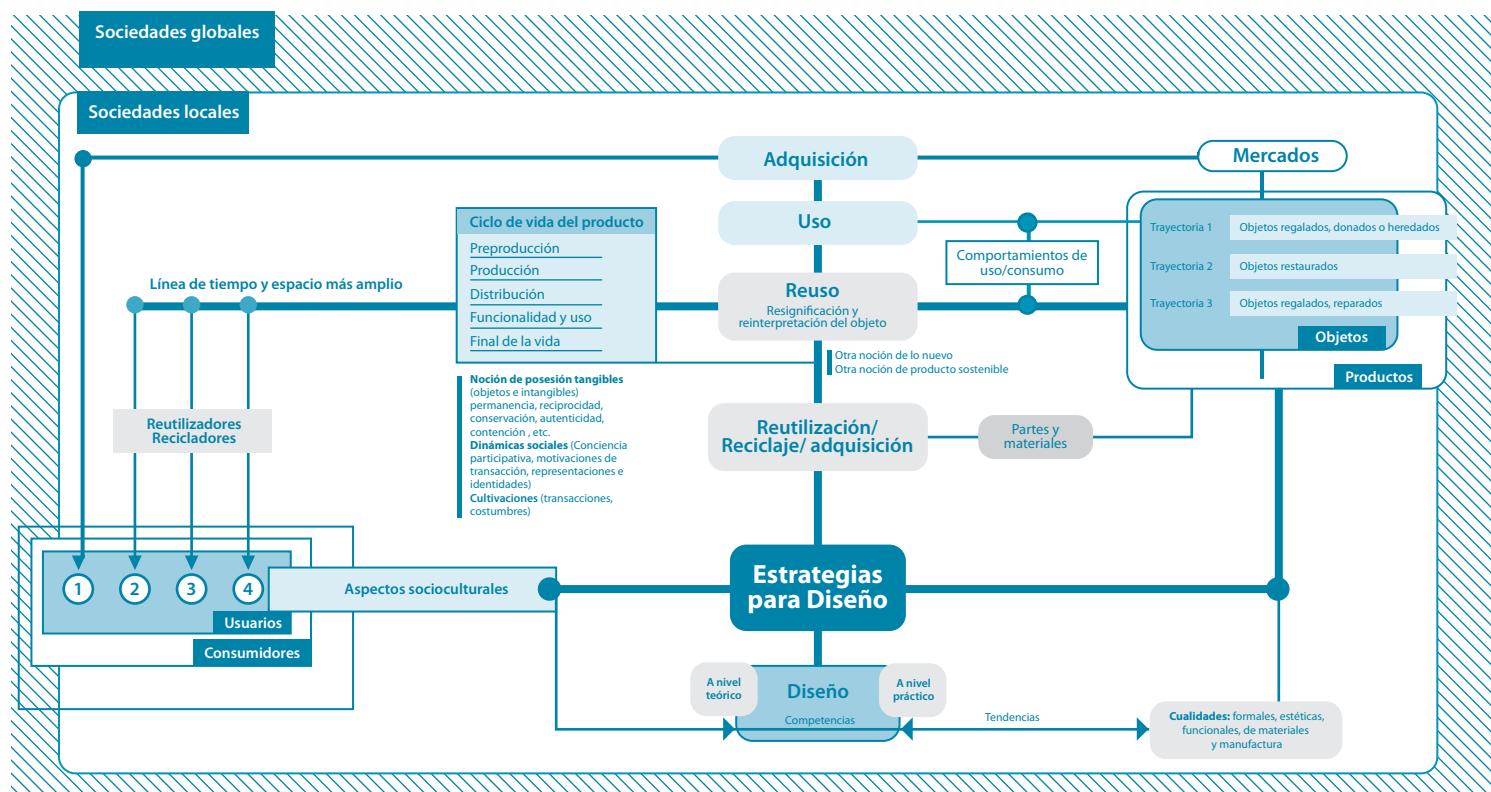


Gráfico 1. Representación sistemática de la dinámica del reuso

[2] Herramienta creada por el gobierno holandés y la universidad del Delf (Alastair, 2002).

[3] Antes se hablaba del medio ambiente.

[4] Cielo abierto o en los rellenos sanitarios.

[5] Según Alastair (2002) un objeto reutilizado es aquel que haya sido utilizado para un nuevo producto. Un ejemplo para este caso es la usual puerta que se convierte en mesa o las botellas que en combinación con otro material pueden estructurar una pared.

[6] Ejemplo, aquellos objetos que terminan siendo materia prima para la elaboración de otros objetos.

Aunque ninguna de las dos sirven como exemplificación para el reuso si permiten ver elementos de diferenciación: primero, el objeto en reuso no cumple con otra función diferente a la que fue creado, y en segundo lugar, el objeto tampoco es transformado, ya sea como materia prima de un proceso o como parte de otro objeto.

Continuando en la definición, se hace relevante reconocer dentro del entorno otros circuitos o trayectorias en los que existe un objeto que lo hayan usado varios usuarios en momentos cronológicamente diferentes. Es así como se identifican dos nuevos eventos: uno de intercambio económico como se da en los casos del trueque y el alquiler, y otro donde los objetos se regalan, se donan o se prestan, esta última transacción está mediada por recuerdos, sentimientos, representaciones o significados, que hacen aparecer restauradores o reparadores dentro de la trayectoria.

También se puede ver como el traspaso del mismo objeto hacia otros usuarios alcanza varios contextos, el de mayor frecuencia se encuentra en los entornos familiares, donde los padres inician el circuito del reuso hacia los hijos y los nietos, tíos hacia los sobrinos y entre hermanos; y de igual forma, se identifica el traspaso de objetos en aquellos campos en que las relaciones afectivas están presentes como las dadas entre los amigos o por reciprocidad que se genera entre el patrón y el empleado; finalmente, se pueden reconocer otros transcurcos donde sobresale el sentimiento de solidaridad ante la necesidad de otros. En los casos en que prima la familia, se han podido ver objetos entrando a transitarse por varias generaciones, por lo tanto, los diferentes usuarios los han colocado en escenarios distintos al momento de su creación y uso.

En conclusión, se puede decir que el reuso se relaciona, entonces, con la prolongación de la vida útil de los objetos en su condición original de uso y función, así cambien de usuario y de contexto. Así mismo, durante la existencia del objeto reusado ocurren representaciones que marcan no sólo la transición, sino la creación de vínculos interpersonales y significaciones de sentido otorgadas en el tiempo. Y éstos no entran en circuitos comerciales debido a que las motivaciones dadas por recuerdos, sentimientos y deseos, entre otras, llevan a que los usuarios los transiten por fuera de las dinámicas económicas.

Antes de entrar a presentar las tres tipologías de objetos que se logran identificar en la investigación sobre la dinámica del reuso, es indispensable conocer las estrategias que se han ajustado desde el diseño para el desarrollo de objetos ambientalmente sostenibles, me refiero a soluciones enmarcadas hacia el desarrollo de productos que han sido llamados funcionales, durables y energéticos. Para Alastair (2002) como para otros actores existen objetos y productos que contribuyen favorablemente al medio ambiente, dentro del inventario que este autor ofrece, se logran clasificar los productos en tres grupos: los productos funcionales que son aquellos que cumplen más de dos funciones (multifuncional) en sí mismo, no solo en la escala del uso, sino en otros aspectos del CVP,^[7] los productos durables que son resistentes por haber sido elaborados con materiales fuertes, en un proceso de fabricación de alta calidad, por lo que resisten muy bien el uso y desgaste cotidiano, y los productos energéticos que son todos aquellos que utilizan algún tipo de energía amigable al medio en donde actúan, se habla de los que conservan la energía, combinan más de dos fuentes de energía, los que utilizan energía renovable, entre otras. Ahora bien, si el diseño encamina soluciones al respecto, qué opciones pueden ofrecer los objetos reusados para que sean usados por varias personas, o esta acción es solo producto de las intenciones de los usuarios.

Tres tipologías de los objetos reusados: mudables, situados y apoderados

La investigación asume por objetivo, identificar las relaciones socioculturales que los usuarios construyen a través de las prácticas del reuso de objetos, especialmente en escenarios familiares, este estudio logra definir tres dimensiones o tipologías que representan la dinámica del reuso, no solo desde la dimensión social y cultural, sino desde la configuración formal de los mismos.^[8] Estas dimensiones continúan vigentes en la actualidad a través de ejercicios de observación y análisis de otros casos que permiten estructurar los hallazgos hacia la práctica y la concreción de objetos y productos que puedan ser reusados.^[9]

[7] Por ejemplo, objetos que entran después del desuso al CVP –reciclaje-. Objetos en desuso que son recolectados por los mismos productores o distribuidores. Objetos que dentro de sus procesos buscan reducir los gastos innecesarios de material, etc.

[8] Investigación de enfoque etnográfico con la que se describió, comprendió e interpretó el fenómeno del reuso. Entrevistas informales de tipo conversacional, semiestructuradas acompañadas con un participante observador. El registro fue oral, visual y escrito.

[9] Indagación de casos a través del curso CBU. Objetos e imaginarios cotidianos. Universidad de los Andes. Departamento de Diseño, desde el primer semestre de 2008 hasta la fecha.

El reuso del objeto

Maria de los Angeles González Pérez

La primera dimensión entendida como una forma de reproducción cultural, se le llamó “objetos mudables”, en estos se representan uno de los tantos escenarios vividos por las sociedades en transición como la nuestra, donde la convivencia de patrones de la sociedad tradicional con modelos de la sociedad moderna, generan una nueva concepción de objetos, diferente a la de cada uno de los patrones anteriormente nombrados.^[10] Del modelo tradicional se manejan elementos propios del sistema productivo, específicamente, se hace referencia a las cualidades (formales-estéticas y de calidad) que nacen de los materiales y los procesos que de este modelo se desprenden, mientras que del modelo Moderno predominan las cualidades (formales-estéticas y prácticas) de la funcionalidad multiplicada del objeto en uso y desuso;^[11] esto quiere decir que el objeto mudable no sólo sirve para el uso por el que fue creado, sino alcanza eficiencias en las múltiples situaciones en las que se puede encontrar, así se habla de transporte, apilamiento, almacenamiento en el desuso, entre otros, sin entrar en conflicto con los diferentes usuarios.

Por lo anterior, es posible ver objetos con una referencia de manufactura artesanal sin que por ello sea artesanía. Igualmente se podría estar hablando de artesanos, cuando en realidad se habla de artífices o personas que trabajan en contextos urbanos y que han podido adquirir el conocimiento del oficio de manera informal o formal.

Las cualidades formales, estéticas y de calidad (modelo tradicional) que se mencionan son producto de la memoria que la sociedad ha construido de los materiales y de los procesos. No se habla de la memoria individual sino de aquella donde por experiencia la colectividad viene creando durante algún tiempo. Un ejemplo para este caso es el uso, aceptación y representación que tiene en la gente la madera maciza, el aglomerado enchapado con el mismo material o con melamínicos que simulan la apariencia del material original. El primero entra en los imaginarios de mayor calidad, prestigio y por lo general se reserva para los muebles más íntimos y personales, mientras que el último tipo, por tener un carácter industrial, se relaciona con modelos de mayor eficien-

cia y aunque estén aplicados en toda gama de objetos no alcanzan el status del primero.^[12]

En este mismo sentido, la calidad de la manufactura se miden por la buena selección de los materiales y la excelente elaboración del objeto, esto garantiza la utilización permanente de la pieza y asegura la vigencia del objeto en el medio donde se produce y se usa (calidad del Modelo Tradicional). Además, en caso de dañarse el objeto puede recobrar su beneficio mediante la reparación o restauración, como ya se dijo. Asimismo, el concepto de “hecho a mano” favorece no sólo los ideales del patrón tradicional sino los ideales de la sociedad moderna por tratar conceptos con significado de objetivación, exclusividad y estatus.

Se les ha llamado objetos mudables debido a que mudan de usuarios, de apariencia, de espacio y tiempo.^[13] En el traspaso del objeto, los usuarios tienen la posibilidad de cambiar aspectos estéticos del mismo sin que cambie su estructura ‘configuracional’ y la función, esta condición da espacio para que el objeto transite en el tiempo y por diferentes lugares sin importar las condiciones particulares de cada uno de ellos. De hecho, esta posibilidad de cambiar la apariencia (objetivación), posibilita la construcción del Yo material de cada individuo, de manera individual, particular y no necesariamente condicionada a los cánones de la tendencia del mercado.

Dentro de la tipología de objetos mudables caben los muebles de la casa, es posible encontrar sofás que han sido propiedad de varias generaciones, camas, cunas, sillas, mesas que ha pasado por remodelaciones dadas por tapiceros, carpinteros, pintores o simplemente por los dueños que les han cambiado el aspecto exterior, les han colocado forros, cojines, edredones, cubre lechos, entre otros. Para el caso de esta tipología de objetos, se puede ver desde el estudio como estos generalmente pertenecen a personas con algún vínculo familiar, afectivo o de amistad con las otras personas a las que se les traspasa el objeto, además son individuos adultos conscientes de los valores, principios y sentimientos que quieren mantener de la sociedad en transición en la que se encuentran.

[10] “Hay quienes dicen que somos una sociedad premoderna especialmente en la política y la calidad de vida, pero hay otros que dicen que somos una sociedad posmoderna desde su diversidad y contrastes. Muy pocos afirman que somos una sociedad moderna” (Saldarriaga, 2000, p. 13).

[11] Baudrillard (1979, p. 53).

[12] Puede decirse que el estatus es el control sobre la energía psíquica, porque aquellos que lo tienen pueden contar con la atención y hasta cierto punto extienden la conformidad de aquellos que tienen menos. (Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton, 1981).

[13] Según la Real Academia de la Lengua Española la palabra mudar responde a: adoptar o adquirir otra naturaleza, estado, figura, lugar u otra cosa: mudar de aspecto. Dejar una cosa y tomar otra: mudar de ambiente. Cambiar de sitio o empleo: mudaron el negocio a una calle más céntrica. Efectuar las aves la muda de la pluma: el canario está mudando el plumaje y tenemos toda la casa llena de plumas. Cambiar periódicamente de epidermis algunos animales: mudar las culebras. Cambiar, variar: mudar de parecer. prnl. Cambiarse de ropa, refiriéndose sobre todo a la ropa interior: me mudó todos los días. Dejar la casa que se habita y pasar a vivir a otra: se mudó a un piso de las afueras. (Tomado de: http://diccionarios.elmundo.es/diccionarios/cgi/lee_diccionario.html?busca=mudar&submit=+Bu scar+&diccionario=1. Fecha de consulta: 25 de marzo de 2009).

Los sentidos que priman en la dinámica del reuso del objeto mudable están dados por los vínculos de confianza o reciprocidad propios del marco tradicional, estos son marcos estabilizantes, que proporcionan identidad personal y colectiva, la cual se reconoce en el servicio a los demás. Mientras que en el marco moderno los sentimientos de satisfacción nacen del “experimento de confianza” que afectan la auto-identidad, fomentándose con esto el valor del ser, allí es determinante la relación y experiencia que uno tiene con el objeto en términos subjetivos y prácticos.^[14] Se puede decir entonces que el objeto mudable le está permitiendo al usuario asegurar en parte una experiencia agradable, que le facilita desarrollar eficientemente la construcción de sí mismo a través de la función que éste –el objeto– cumple. Entonces, para que la dinámica del reuso se lleve, se requiere tener un plano de conciencia más profundo que se asocia con la realidad que se quiere experimentar. Por lo que los valores en esta dinámica están inscritos en el recuerdo de la experiencia y en el deseo de prolongar sentimientos de permanencia de la situación vivida, la cual está arraigada con momentos esenciales de la vida cotidiana adulta en la que participan otros usuarios.^[15]

Por su lado, los “objetos situados” promueven principios de reproducción social inscritos en la familia. Su función está relacionada con el uso simbólico del objeto, al que se le asignan valores que en su condición original no se le habían otorgado y están ubicados en las familias que desean prolongar a través de los mismos, imágenes, recuerdos y hechos que representan la vida de sus miembros. Aquí se resaltan las consideraciones de origen propias de la familia en las cuales se inserta el objeto. Se trata de piezas usadas y reusadas exclusivamente en eventos especiales, en los cuales participan activamente los integrantes de la familia; son objetos presentes en las celebraciones de nacimientos, bautizos, cumpleaños importantes como los quince, matrimonios y aniversarios, entre otros. De hecho podríamos llamarlos recuerdos de familia, por tratarse de piezas en las cuales se han objetivado las historias de vida del grupo y se han situado otros propósitos que favorecen a la familia en términos de continuidad (permanencia de lazos familiares), reciprocidad (apoyo

emocional o físico entre los miembros para que alcancen sus ideales) y protección (formas de asegurar la vida e integridad de las personas).^[16]

Profundizando en lo anterior, se puede decir que el objeto situado está “momificado” ante los ojos de los usuarios en tanto no se le reconoce precisamente por sus cualidades funcionales o estéticas, o por su valor económico (aspectos que pueden llegar a influir); se le aprecia por lo que significa en términos afectivos y de creencias. La continuidad es el valor por el cual todos los miembros de la familia trabajan en conjunto sobre una idea, un orden o el deseo de prolongar el uso del objeto situado; fomenta la participación de todos los miembros, la unión efectiva de las generaciones nacientes y la preservación de la familia.^[17] Tanto la dinámica como el objeto se vuelven un patrimonio valorado por todos. La reciprocidad es un valor que estructura tanto la relación entre los miembros como el intercambio material e inmaterial implícitos en el objeto situado, los cuales podemos llamar “intercambios recíprocos” no en el sentido estricto que define Weimer (1992), sino bajo el concepto de que las relaciones sociales nunca son automáticas sino que requieren de trabajo, recursos, energía y atención, para que cualquier esfuerzo de los miembros genere correspondencia entre quienes dan y quienes reciben –el intercambio debe ser equilibrado entre las partes.

Es así como dentro de la condición de reuso para el caso de los objetos situados, se pueden negociar aspectos de la práctica, puesto que la dinámica no está sujeta a “ritos de transición”^[18] establecidos por tradición; se puede llegar a acuerdos para que la celebración sea coherente con los intereses de los responsables del evento; no se efectúa por tanto un traspaso de posesión sino un traspaso de uso. El objeto situado está en posesión de algún “digno” representante escogido entre la familia en consideración a sus cualidades;^[19] debe ser una persona ejemplar y de confianza para llevar consigo tal tarea. En el intercambio participan la persona que lo posee o lo guarda –quien lo presta para el uso requerido y lo recibe para guardarlo, la persona que lo usa momentáneamente y todos los miembros de la familia que participan de la celebración.

[14] Giddens (1997).

[15] Halbwachs (2004) cita a Ribot para decir que reconocer un recuerdo, significa situarlo entre unos puntos de referencia que pueden estar inscritos en un acontecimiento o un estado de conciencia, del que conocemos bastante bien su posición en el tiempo. La intensidad de recuerdo luchan contra otros recuerdos frente al olvido, suscitándose relaciones que aumentan la oportunidad de redención, por lo que concluimos que la dinámica del reuso tiene acontecimientos y estados de conciencia.

[16] Para referirse a las conciencias que tienen los diferentes miembros del grupo doméstico con un pasado familiar común, que estrecha lazos y reúne a sus miembros (Halbwachs, 2004).

[17] Ante una serie de cambios que conllevan sociedades en transición como la nuestra donde hay confusión en las estructuras, en las normas y en los comportamientos que se deben seguir.

[18] El paso de una edad a otra viene a menudo señalado por ceremonias y fiestas, a las que Van Genep ha dado el nombre de “ritos de transición” (citado por Rocher 1983, p. 264).

[19] A través del reuso y las redes de reciprocidad se destaca el papel de la mujer en la continuidad de la familia.

El reuso del objeto

Maria de los Angeles González Pérez

Por último, se encuentra el valor de la protección que va unido al de continuidad, en tanto que la familia se protege en la medida en que se preserva. La diferencia entre ambos radica en que la protección se busca a través de dos formas de control: las relacionadas con asegurar, defender y conservar el patrimonio como derecho y garantía de solidez y las relativas al objeto situado que funciona como un elemento que disminuye los riesgos de ser afectado por fuerzas o energías negativas, desgracias o enfermedades, presentes en un futuro desconocido.^[20] En este sentido, el objeto situado conlleva un sentido mágico asociado a la religión como un don, en tanto se le confiere dominio benigno sobre lo extraordinario que puede llegar hasta manipular las fuerzas que se oponen al bien y al bienestar.^[21] Por lo tanto, al objeto situado se le proporciona "el poder sagrado de detener las fuerzas extrañas, confiéndosele así sentido y valor" (Ortiz, 2001, pp. 140-141).

Por lo anterior, se puede concluir que la dinámica del reuso de los objetos situados mantiene el control sobre el ideal de reproducir socialmente la familia al garantizar su continuidad en las nuevas lógicas de los tiempos modernos, a los que se enfrentan las generaciones venideras. Es por tanto una estrategia que le permite a un grupo trascender desde un objeto al cual se le han vinculado ideales y valores que lo sitúan en los signos de familia.

Por último, los "objetos apoderados" son utilizados por el individuo en la construcción de su Yo material^[22] y su Yo social^[23] como elementos constitutivos del Yo empírico^[24]. En cuanto al Yo material, podemos decir que los objetos apoderados tienen particularidades configuracionales que provocan en las personas una relación con su ser íntimo o subjetivo; por esto nos identificamos y nos apropiamos de ellos, los cuidamos y lamentamos su ausencia cuando ya no están con nosotros. Por otra parte, el Yo social del individuo se apoya en los objetos apoderados, para ser reconocido, por otras personas; esto es que el objeto apoderado se vuelve reflejo de

los "yos" que las personas han construido, o como dice James (1989, p. 275): "un hombre tiene tantos yos sociales como individuos hay, que le reconocen y llevan una imagen suya en su espíritu". En este aspecto, tales objetos son signos-símbolos que tienen como función representar a través de sus significantes (cualidades formales y estéticas), unos significados que están relacionados con prácticas al servicio de las intenciones sociales, de quien los tiene (posee), los usa y permite que sean reusados; de hecho, cumplen con la función de contribuir a la socialización de quienes buscan estilos de vida determinados, donde el status social^[25] está presente en formas de poder de dominación o de transformación.^[26]

La dominación se manifiesta cuando quienes reusan los objetos, deben acatar la orden de quien inicialmente los tuvo o de aquel (o aquellos) que los administra o controla (retiene), aunque existan otras personas con derecho sobre ellos. El especial cuidado del objeto apoderado manifiesta, entre otros aspectos, la importancia que tienen estos en la construcción del Yo material y del Yo social del grupo donde se encuentran; en el caso de la pérdida, dicha construcción puede verse afectada y podría significar el desmoronamiento de parte de ese Yo material y ese Yo social construido a partir de la apropiación de los mismos.

Cuando los objetos apoderados se reusan con el permiso del tenedor o de quien los administra, se activa la dinámica del poder de transformación como una forma de intercambio de significados de valores, entre aquellos otorgados anteriormente por voluntad de aquél a quien se evoca y aquellos valores asignados en ese momento por quienes los usan; éstas últimas valoraciones están relacionadas con las historias o recuerdos del momento en que se adquirieron, o con los diferentes usos tenidos hasta el momento, o con significados adquiridos en momentos representativos para el grupo o con el hecho de representar servicios que han beneficiado a algunos miembros de la misma, o por el valor estético que aún conservan quienes los tienen y administran, entre otros.

[20] Amuleto.

[21] Existen algunos antropólogos sociales y sociólogos que relacionan la magia con la religión al decir que la religión es "el producto más elaborado" de la magia. En contra posición, existen otros que consideran a la magia y la religión como comportamientos diferentes, por lo cual pueden presentarse simultáneamente en los grupos humanos. Sin embargo, al no estar bien definida la diferencia entre religión y magia, es posible confundir un sacerdote como mago y un objeto sagrado como amuleto mágico.

[22] Se refiere tanto a la parte interior de nuestro cuerpo, como a la que está fuera o próxima a él, tal es el caso del vestuario, los objetos y todas aquellas pertenencias que sean producto de nuestro crecimiento físico. En este campo se encuentra también, la familia, ya que es una parte de nosotros mismos, "son huesos de nuestros huesos y carne de nuestra carne. Cuando mueren, desaparece una parte de nuestros mismos yos", (James, 1989, p. 274).

[23] "Es el reconocimiento que obtiene [uno] de sus semejantes" James (1989, p. 275).

[24] Término que utilizan los alemanes para llamar a todo lo que se intenta mencionar con el nombre de Yo. De acuerdo a James (1989, p. 274) son cuatro los constituyentes del Yo: 1) El Yo material. 2) El Yo social. 3) El Yo puro. Vale aclarar que estos dos últimos, no se desarrollará en este capítulo debido a que no fueron evidenciados en el caso de estudio.

[25] Puede decirse que el estatus es el control sobre la energía psíquica, porque aquellos que lo tienen pueden contar con la atención y hasta cierto punto extienden la conformidad de aquellos que tienen menos, (Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton, 1981).

[26] Miller y Tilley hablan del poder sobre o el poder para qué corresponde a los conceptos de dominación y transformación (citado por Paynter & McGuire, 1991).

Igualmente, dichos valores pueden estar asociados a sentimientos de afecto o a sensaciones agradables, dolorosas o amenazantes con respecto al Yo; el solo hecho de asociar el afecto con el objeto, lleva a que el individuo adopte posturas de defensa, que provienen del combate entre el yo y el instinto; en palabras de la hija de Freud (1961), el individuo “aceptará con gozo el afecto placentero y se defenderá contra el dolor”, es decir, que el individuo reprimirá instintivamente cualquier sentimiento que ponga en riesgo el estado de bienestar o placer; por ello, en algunos casos los objetos apoderados remplazan o mitigan algún afecto negativo de desplacer.

Finalmente, los objetos reusados son una “posesión compartida” entre varios tenedores. Las personas buscan y encuentran sentidos que les permiten cultivar o construir tanto su individualidad, como su diferenciación ante los otros. Este esfuerzo –energía psíquica– lleva a que los objetos apoderados se conviertan en signos-símbolos de prestigio que además sirven como elementos integradores en las dinámicas del reuso tanto para quienes los usan (reusan) como para quienes participan del evento convocado para tal fin; tal connotación de prestigio permite advertir que el tenedor preste los objetos apoderados a otras personas para mostrarlos o exhibirlos; en tal caso, el préstamo obedece tanto al deseo de quien los solicita, como a las propias expectativas del tenedor; es así como dichos objetos cumplen con imaginarios o intereses proyectados por quien los administra y los presta.

Tales intereses incluyen la misma característica de función-funcionalidad establecida para los objetos mudables que tiene relación tanto con el uso como con la condición utilitaria y práctica de los mismos; para tal efecto, es preciso tener en cuenta que los objetos apoderados son frecuentemente tratados de manera especial por ser piezas representativas de un estilo^[27] o por ser de un fabricante de reconocido prestigio a nivel local o mundial; por otra parte, hay objetos que se valoran como apoderados por haber sido elaborados por una persona del grupo, circunstancia que unida al servicio que prestan garantiza que no entren en la dinámica del desuso.

El reuso: una propuesta a la problemática ambiental de consumo masivo de productos

Antes de entrar en la dinámica del reuso como propuesta de diseño que contribuya al medio ambiente a través de la disminución del consumo masivo de productos, quiero citar estas palabras de Dieter Rams (1995) que ilustran el enfoque de la misma:

El problema básico de nuestra cultura de productos tal vez radica en que los productos son comprados. Podríamos pensar en un escenario alternativo, en el que los consumidores pagasen por el uso y no por la posesión de un producto. Esto economizaría recursos y minimizaría los desechos. Llevaría también a un cambio profundo y fundamental en la manera como los productos son percibidos.^[28]

Como ya se dijo durante la dinámica del reuso con el objeto, ocurren representaciones que marcan no sólo la transición, sino la creación de vínculos interpersonales y significaciones enmarcadas por las motivaciones dadas por recuerdos, sentimientos, necesidades y deseos, entre otros, que llevan a que los usuarios los transitén por fuera de las dinámicas económicas.

Ahora bien, una vez finalizada esta investigación, no es posible ver la dinámica con diferentes objetos –mudables, situados y apoderados– como una simple experiencia que se crea de manera “espontánea” por la iniciativa de los usuarios. La experiencia que se da en este ejercicio expresa un estadio superior de “conciencia”, que Norman (2004) ha definido como nivel reflexivo, en el cual aparece el afecto y el conocimiento, aspectos que ayudan a determinar qué cosas de nuestro entorno deben permanecer o no, ya sea por las buenas o malas que son para la sociedad dentro de la cual participa.

En estos juicios de valor se encuentran los elementos –sentimientos, recuerdos y necesidades– que originan en alguna medida la dinámica del reuso. Acá se habla de sentimientos relacionados con momentos íntimos de la vida de las personas dentro de la familia y su entorno social, ya

[27] El término estilo inicialmente tomó terreno en el campo literario con Cicerón, luego en la Edad Media se modificó hacia una doctrina original que hacía corresponder los estilos con los asuntos tratados y sobre todo con las condiciones sociales de las personas de que se habla. La diferencia entre estos dos momentos radica en las características formales de modelos de discursos considerados en sí mismos, desde esta óptica el estilo se define como un sistema de exigencias unidas de manera orgánica. Esta nueva acepción se extendió al resto de las artes. En arquitectura se habla de estilo románico o gótico, renacentista o barroco o de mobiliario de estilo Luis XV. Cada estilo se define por rasgos formales muy precisos. Focillon en 1937 define el estilo como un conjunto coherente de formas unidas por una conveniencia reciproca y concluye diciendo que estas formas son sumisas a una lógica interna que las organiza, sin que por esto llegue a ser estático, sino que puede llegar a evolucionar con el tiempo, Souriau (1998, pp. 540-541).

[28] SENAI/LBDI/Artesanías de Colombia (1995). Revista La Aldea Humana, serie Mercosur nro. 1.

El reuso del objeto

Maria de los Angeles González Pérez

sea bajo la mirada de apoyo emocional o ayuda instrumental que entre los miembros se deben propiciar. En este sentido, un actor con el que se debe contar de manera primordial en una propuesta es la mujer, ya que esta cumple un papel fundamental en los procesos de reproducción social de los seres que están bajo su responsabilidad; esto quiere decir que a través de ella se modelan la mayor parte de los comportamientos que los individuos replican dentro de su vida.

Al ser el objeto reusado una posesión compartida, los significados (sentimientos, recuerdos o necesidades) que se movilizan dentro de la dinámica del reuso, están referidos a una forma de apropiación común entre varias personas entre las que existe afectos semejantes, tales como la continuidad, la reciprocidad y la protección de la experiencia subjetiva y práctica. Pensar en objetos-productos o comportamiento de uso en los que participe más de dos o tres personas sobre la misma pieza, es un reto para el diseño, pues tenemos que aprender a ver en primera instancia a los usuarios como actores sociales activos de procesos que pueden modificar el entorno de manera sostenible para todos. En segundo lugar, se habla de nuevas formas de hacer y usar las cosas; pensar que un objeto se adapte a diferentes momentos de la vida de los miembros de una familia, entendiéndose que esto implica la adaptación de la pieza a diferentes personalidades, lugares y tendencias, conlleva a cambios de paradigma de la forma en que se consumen los productos. Esta tarea implica tomar los conceptos de continuidad, reciprocidad y protección hallados en la investigación como base para la creación de significados que generarán las emociones y valores que impulsan a tomar decisiones que estén relacionadas con la construcción del Yo material y social del que se ha hablado. Para todos es claro que la acción de crear significados está directamente relacionada con los individuos y la sociedad donde estos se encuentran, por lo que una propuesta de diseño solo podrá evocar los significados que motiven la situación que se desea, que en este caso, se relaciona con la experiencia social beneficiando al medio ambiente o al desarrollo de experiencias sostenibles en la que participan varias personas, en este caso, escenarios correspondientes a las familias de hoy.^[29]

Por otra parte, los juicios de valor que se emiten de los objetos reusados responden no solo a sus cualidades materiales, sino a las

valoraciones en relación con la percepción consciente que se adquiere durante el uso y necesariamente promueven sensaciones de satisfacción, bienestar, confort y credibilidad en los planos funcionales (funcionalidad multiplicada), estéticos (memoria de las formas y los materiales) y de calidad del objeto; estas sensaciones se vuelven signos mediadores de las acciones sociales, que junto con las ideas de continuidad, reciprocidad y protección determinan las acciones que se comparte con el objeto: ser protegido, conservado, guardado, usado y reusado. Los atributos que se encuentran en los objetos reusados estimulan comportamientos que de una u otra manera llevan a que sean valorados y cambien la manera como se consumen. Desde este punto de vista, los diseñadores pueden tomar los atributos que están en la experiencia de uso-reuso y hacer de sus propuestas algo innovador debido a los tratamientos que se pueden llegar a dar en los desarrollos. Rescatar por ejemplo la memoria y representaciones que se ha construido de las formas –lo clásico y los materiales–, –valor y significados–, a través de la historia, y ver como a partir de estos se mantienen percepciones que determinan el consumo del objeto, son un gancho para que la dinámica del reuso se mantenga. Entender la calidad en términos de diseño, de producto, de uso y el respaldo del fabricante determina también la continuidad y se estimule la cadena de valor del mismo, por lo tanto, hay que rescatar la cultura de la reparación y restauración, así el objeto puede entrar con mayor facilidad al circuito del reuso y no ser desecharo porque ya no es útil.

En conclusión, acá se habla del diseño como una “experiencia de uso compartida” por varios usuarios, en la que deben prevalecer aspectos de reproducción social y de cultivación.^[30] La respuesta de diseño debe acercarse tanto a la experiencia de la dinámica del reuso, entendiéndose que en esta se estructuran redes sociales, como al desarrollo de los objetos-productos con visión de reuso, esto quiere decir, que la propuesta debe engancharse en personas adultas –sin excluir a los niños– conscientes de alguna realidad o necesidad que se deseé conservar en el núcleo familiar o en la sociedad. *Shedroff* (2006) afirma que cuanto más se reflexione sobre la situación que se quiere preservar, se incrementa la posibilidad de que la gente se conecte a un nivel más profundo con la propuesta.

[29] Se refiere a la creación de objetos con las perspectivas que ofrecen los objetos reusados.

[30] Nombre que se le da a la reproducción cultural.

[31] Este artículo se apoya, y enriquece aún más su discurso, a través de ilustraciones, esquemas y organigramas que fijan una entelequia del tema, y que no ha sido posible al igual que la bibliografía dejar acompañar al texto, si bien este se explica claro y robusto. Un buen estímulo para seguir el tema es la consulta, mejor la adquisición del libro de la ponente y autora bajo el título: *Objetos, dinámicas de uso, poder y significación*. Bogotá: Editorial Uniandes. 2007.

Hay que entender entonces que la duración de la experiencia de la dinámica del reuso es la suma de los tantos traspasos que se pueden llegar a dar entre los diversos usuarios, se puede estar hablando de meses, años y hasta décadas de uso de un mismo objeto para que el diseño de la experiencia del reuso realmente conlleve a que los gastos de recursos y energías se disminuyan y se mejore el ambiente natural, social y cultural en los cuales los seres humanos se desenvuelven. Consecuentemente, hay que profundizar en las significaciones que se construyen en nuestra sociedad y darle la importancia que merecen, pues es desde allí que los cambios podrán darse.^[31]

Bibliografía

- **Alastair, Fuad-luke** (2002). *Manual de diseño ecológico*. Palma de Mallorca: Editorial Cartago S.L. Gustavo Gili.
- **Baudrillard, Jean** (1979). *El sistema de los objetos*. Bogotá: Siglo Veintiuno Editores, S. A.
- **Csikszentmihalyi, Mihaly & Rocheberg-Halton, Eugene** (1989). *The meaning of things. Domestic symbols and he self*. Cambridge University Press.
- **Freud, Anna** (1961). *El yo y los mecanismos de defensa*. Barcelona: Ediciones Paidos Iberica, S.A.
- **Giddens, Anthony** (c1996). Modernidad y Autoidentidad. En: *Las consecuencias perversas de la modernidad: modernidad, contingencia y riesgo*, A. Giddens, Z. Bauman, N. Luckmann, U. Beck (eds.). (C. Sánchez Capdequí, trad.). Barcelona: Ánthropos.
- **González, María de los Ángeles** (2007). *Objetos. Dinámicas de uso, poder y significación*. Bogotá: Ediciones Uniandes.
- **Halbwachs, Maurice** (2004). *Los marcos sociales de la memoria* (M. A. Baeza y M. Mujica, trads.). Barcelona: Ánthropos Editorial.
- **James, William** (1989). *Principios de psicología* (Agustín Becerra, trad.). México: Fondo de Cultura Económica.
- **Martín Juez, Fernando** (2002). *Contribución para una antropología del diseño*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- **Meroni Anna** (2007). *Creative communities. People inventing sustainable ways of living*. Milan: Edizioni Poli.design
- **Norman, Donald A.** (2005). *El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidiano*, (Ferrán Meler Ortied., trad.). Barcelona: Ediciones Paidós Iberica, S.A.
- **Ortiz, Georgina** (2001). *El significado de los colores*. México: Trillas.
- **Ricard, André** (2000). *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Barcelona: Editorial Ariel S.A.
- **Rocher, Guy** (1983). *Introducción a la sociología general*. Barcelona: Editorial Herder.
- **Saldarriaga, Alberto** (2000). *Bogotá siglo XX urbanismo, arquitectura y vida urbana*. Santafé de Bogotá: Editorial Escala.
- **SENAI/LBDI/Artesanías de Colombia** (1995). *Revista La Aldea Humana, serie Mercosur No 1*.
- **Shedoff, Nathan** (2006). *Creando significados. Encuentro internacional diseño y comercialización*. Buenos Aires: Instituto Metropolitana de Diseño e Innovación.
- **Shedoff, Nathan** (2009). *El futuro del diseño debe ser sostenible*. Rosenthal Media.
- **Weiner, Annette B.** (1992). *Inalienable Possessions: The Paradox of Keeping-While-Giving*. Berkeley: University of California Press.

Diseño universal e inclusión^[1]

Palabras Clave: Diseño universal, inclusión, exclusión.

La diferencia cultural está presente y forma parte de toda realidad social. El tema de esta ponencia en el Foro, parte justamente de una traducción de esta máxima en nuestra área común de competencia que es el diseño. El Diseño Universal implica la inclusión social, entonces, se trata de un asunto de absoluta pertinencia para la academia del diseño. En este sentido, D'Souza lo define como un diseño 'emancipatorio', constitutivo de una base conceptual flexible que acumula conocimiento a través de la misma acción de diseñar. Balaram (2001),^[2] por otro lado, plantea que se trata de un diseño sostenible porque entiende la diferencia cultural como parte integral de la realidad social, mientras que Lawton (2001)^[3] se ha referido a como este concepto de "diseño de inclusión" surge como respuesta durante los años 50's a los problemas de segregación escolar en los Estados Unidos que aparecen en Carolina del Norte, a lo que Jim Sandhu (2001), autor de numerosos libros sobre el tema y presidente de la Asociación de Investigación sobre el Diseño Universal en Inglaterra, argumenta que el uso de formas de este concepto eran ya existentes en Europa, citando como ejemplo la traducción de los Principios de Normalización del Ambiente elaborados por Karl Grunewald del Departamento de Ciencias Sociales sueco con la colaboración de su grupo de investigación.

Para Sandhu, una genealogía del Diseño Universal se puede trazar a partir de la evolución de varios conceptos genéricos a través de la historia, es decir, pertenecientes a diferentes clases o campos de incumbencia social, y que el autor correlaciona con los Derechos del Hombre de Thomas Paine, y su influencia en la Revolución Francesa bajo el propósito de equidad para todos, y también en algunos ecos de la Revolución Rusa en cuanto

[1] Esta ponencia se edita a partir de una transcripción realizada de la grabación del evento.

[2] Singanapalli Balaram. Prestigioso profesor de diseño, ensayista y uno de los diseñadores de la *National Institute of Design* en la India. Ha obtenido varios premios internacionales por su diseño, además de distinciones honoríficas como el *Ron Mace Award of Universal Design* (2004). Miembro del Comité Asesor y editor de *Design Issues*.

[3] Shawn Lawton Henry. Especialista inglesa que ha desarrollado un importante rol mundial en la educación difusión de la accesibilidad a la web para las personas con discapacidad en la *W3C Web Accessibility Initiative (WAI)*. Se ha destacado en estudiar las posibilidades de organizaciones en el diseño de interfaces humano-computadora. Ha publicado varios libros al respecto.

**D.I. Martha Patricia
Sarmiento Pelayo**

Especialista Factores Humanos.
Universidad de Artes Plásticas. Nagoya. Japón.
Magíster en Discapacidad e Inclusión Social
de la Universidad Nacional de Colombia

a sus postulados de igualdad. Finalmente, dos movimientos paralelos convergen en el tema: los derechos civiles en los Estados Unidos y el mencionado arriba sobre los principios de normalización del ambiente que representan una introducción a un nuevo marco conceptual en relación con las personas discapacitadas.

Algunas características de la discapacidad, ya vistas desde su condición de naturaleza social, son determinantes además por fuerzas demográficas y culturales, que puntualizan la imposibilidad de encontrar una definición que pueda dar cuenta de este fenómeno de la misma manera en todas las épocas y lugares. A partir de esta complejidad, la discapacidad en el plano conceptual y práctico, cuenta con diferentes enfoques. Otro abordaje, acerca del carácter relacional de la discapacidad, se define como la interacción que se da entre un individuo y su entorno, toda vez que si se presentan deficiencias o limitaciones funcionales, este acceso solo es posible si se encuentra la posibilidad de soportes. De modo, que el Diseño Universal como teoría crítica según D'Souza aporta una base conceptual con un modelo de responsabilidad para quienes intervienen en la construcción del entorno material.

El diseño universal es sinónimo de diseño para todos. Significa un entendimiento del diseño implícito tanto en los productos como en los edificios para ser habitados y visitados por todos; o sea, es una definición que parte de una consideración de entorno, de ambiente, en relación con sus características para un número mayor de usuarios. El Diseño Universal contempla un cambio de actitud de la sociedad desde una visión democrática sobre la equidad en la ciudadanía, denotando al mismo tiempo un proceso más que un resultado definitivo (*Iwarsson y Stahl, 2003*).

En las sociedades pre-modernas, así como en todos los estadios de civilizaciones y culturas, hubo casos de personas con disminución mecánica que ocuparon un “lugar particular” en su conglomerado social; los bufones de las cortes, por ejemplo, eran personas con alguna discapacidad, que ciertos autores han considerado como una “variabilidad de actuación”, pero lo importante a destacar es que aún así encontraron un rol de importancia en su mundo. Ahora bien, en las sociedades modernas la inclusión no es mecánica sino orgánica, y esta última se relaciona con una capacidad de producción y la posibilidad de generar redes sociales de comunicación con otros. Entonces, las diferencias culturales son inherentes a la “exclusión y a la inclusión”, porque son conceptos de filiación con la diferenciación, asimilación y normalización en relación con la primera, y de segregación, marginalización y discriminación en

correspondencia con la segunda.

En este punto, uno tendría que preguntarse cómo es que los diseñadores hemos participado en la discusión o no sobre objetos y actitudes exclusivas, sobre ambientes exclusivos. En el caso de aquellos que nos hemos especializado en factores humanos en algún momento hemos pensado que se puede diseñar para franjas de población. O sea, que se puede diseñar para adultos o para niños, igual que para objetos definitivamente comprometidos con el poder adquisitivo. Son cuestiones donde subyacen ciertos criterios de discriminación, de segregación; y es que se trata de un desafío enorme, y justo, por lo que el diseño universal juega un papel de primerísima importancia, porque tiene que ver con una dimensión social de la ciudadanía, ya que una verdadera inclusión democrática tiene que fundamentarse en un concepto de ciudadanía que abarque lo individual y lo participativo.

El diseño universal, como concepto va más allá de los temas relacionados con la accesibilidad, y ofrece argumentos mucho más sólidos que responden a una amplia diversidad de usuarios para interactuar en un ambiente donde prevalezcan las diferencias culturales de toda clase. No hay nadie más excluido que una persona discapacitada, pero sería interesante reflexionar quien es el más discapacitado de todos los de su tipo. ¿Una persona con discapacidad mental, una mujer, una mujer negra, una mujer negra con inclinaciones sexuales diferentes? Indiscutiblemente, esta última sería una persona de mayor exclusión.

En síntesis, el diseño universal y la ciudadanía guardan en común un tema de política de inclusión y universalidad, donde la persona debe ser reconocida como un ciudadano con derechos, un tópico de discusión desde temprana fecha en la década de los 90's. Entonces, ¿habrá alguna relación entre diseño universal y derechos humanos? La respuesta sería que sí, porque los derechos humanos son universales, pero aún se puede plantear que los derechos humanos son diferentes para los niños, para los discapacitados, adultos o jóvenes. Estas son otras aristas sobre el caso. Los Derechos Humanos son universales, y en ese sentido, el diseño universal ha sido utilizado para proponer una política pública de acción positiva, constructivista que responda a grupos específicos de la población. El Diseño Universal ha participado desde los derechos humanos en el difícil y siempre apremiante proceso de la vida personal. Una vida personal tiene que ver con la calidad de vida, y esta con diferentes dimensiones de lo humano y su significación social donde el diseño siempre ha tenido y tendrá una carta a jugar.

Lo diverso y el diseño^[1]

Palabras Claves Antropología, diverso, diseño, tecnología, global, local, patrimonio.

1

La mayoría de “las cosas” que usamos –enormes como la ciudad, o diminutas como un microprocesador, voluminosas como una casa o planas como un cartel– son los productos de actividades como la arquitectura, el urbanismo, la ingeniería y el diseño gráfico, el textil, el artesanal o el industrial. Los objetos son elaborados por artesanos a través de los muchos oficios conocidos, o bien por obreros y técnicos que forman parte de la producción fabril; nacen en el taller familiar o en la industria, de la inventiva popular o del ingenio profesional. Un diseño puede ser original o la reproducción de un antecedente; puede ser exclusivo o de uso común, ejemplar único o numeroso; puede estar inspirado en algún tema de la naturaleza o surgir de la mente de su creador y la comunidad a la que pertenece; puede gustarnos o no, ser adecuado o inútil, complicado o sencillo, accesible o inalcanzable, especial para unos y común para otros. Como sea: un objeto siempre será la expresión legítima de un modo de vivir y ver el mundo.

“[...]De esto trata la antropología del diseño: de usos e ideas sobre los objetos, y de objetos configurando la vida material y las ideas; asuntos cuyos ámbitos son los cotidianos, la imaginación y lo concreto, las creencias y los paradigmas desde que construimos aquello que nos parece lo real y lo importante.

[...]La antropología del diseño tiene como finalidad explorar lo que vincula lo humano con el objeto; aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad.

[...]Construimos instituciones, creencias y conocimiento con el uso y a través de la creación de ciertos objetos. Detrás de la apariencia casual y utilitaria del diseño se mimetizan, adaptan y estructuran la fruición, la duda o el descontento; y con ellos, toda la complejidad de los vínculos que establecemos con la otredad.

D.I. Fernando Martín Juez

Maestro en Diseño Industrial y Educación Superior
de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Doctor en Antropología
de la Universidad Nacional Autónoma de México.

[1] Este texto fue escrito en atención a dos efemérides del diseño industrial en Latinoamérica. 40 aniversario del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México, y el 30 aniversario del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Vale, otra vez más, agradecer al amigo y Maestro Martín Juez, primero, su obra y ejemplo profesional a la que debemos una mejor ubicación planetaria de nuestros respectivos saberes, segundo, su lección permanente de vida, trabajo y sueños.

[...]Vivimos rodeados de diseño. Siempre encima, abajo o a un lado de productos diseñados. La mayoría de los objetos, importantes o triviales, antiguos o recientes, feos o bellos, útiles o no, están aquí desde que nacemos; nos acostumbramos pronto a ellos, y con ellos aprendemos los usos del mundo.

[...]No hay ser humano que no utilice un objeto; tampoco hay disciplina que omita comentarios al respecto. Sin embargo, carecemos de una visión transdisciplinaria (que desde la complejidad mire al mundo); un "paradigma" amplio e integrador de la cultura, la naturaleza y el objeto, de la Antropología y del Diseño. Una visión que, más allá del perfil de una o unas cuantas disciplinas y oficios (lo inter y lo multidisciplinario), aborde el diseño como un problema complejo e inteligible, peculiar y unificado.

[...]La antropología del diseño ha de crear "técnicas y reflexiones" para discurrir sobre lo regular, lo común y lo extraño, lo sano y lo patológico que se manifiestan en un diseño, y son producto de una manera de mirar y pensar el mundo: siempre situacional (contextual y temporal), dinámica y compleja.

La tarea de la antropología del diseño es deducir cuáles y cómo son las pautas frecuentes, y aquéllas extraordinarias, entre la biografía del usuario y las etapas de vida de un diseño desde su creación hasta su olvido^[2]

Voy a contarles una pequeña historia que trata, como se verá más tarde, de por qué "todos" y "todas" somos diferentes, y "cada una" y "cada uno", similares.

Ella era una niña rebelde, de esas que cuando todos escogían reír lloraba. No era por llamar la atención, aunque lo lograba, era porque no aceptaba ser una más entre todos. Eso de "todos" le parecía extraño; creía que no eran ni auténticos los sentimientos que cada uno expresaba, ni motivo de acuerdo la risa o el llanto. Creció riendo de cosas que a otros parecían serias, y llorando las cosas que nadie parecía ver. Cuando contaba sus sueños o cuando escogía los juegos, siempre en ellos había cosas que parecían imposibles y raras; sus juegos y sus sueños estaban poblados de esas dificultades que otros ni se atreven a imaginar. Una tarde la descubrieron bailando solita al crepúsculo. Miraba al sol y feste-

jaba que el señor del día se retirara. "La noche es bonita", decía. Otra tarde la encontraron sobre las ramas altas del árbol más alto; "andaba mirando –dijo– cómo parecemos hormiguitas cuando caminamos sobre la tierra, sin rumbo muy claro pero con prisa".

Una vez también la vieron acariciando la arena y la hojarasca; muerta de risa por los muertos que alguna vez vieron nacer el retoño del árbol, ahora ya sin hojas, y que caminaron sobre el polvo de los caminos confesando, en voz muy baja, sus sueños que prometían lo improbable. Alguna ocasión salió a la cosecha y trajo de la parcela con ella, en vez de los elotes, flores y animalitos que para esas fechas están también ya maduros. Otra vez, de regreso del mar, cuando por primera vez lo escuchó, vino con ella un canto y una mirada que durante meses canturreó y miró las cosas de manera tal que nadie, más que ella, comprendía. Cuando visitaba la ciudad quería caminarla solita y meterse en cuanta vecindad encontraba. Podía así, según decía, hallar lo inesperado: sorprender el momento que un aroma, una palabra, un calor, aguardaban a ser sorprendidos por ella. La joven es hoy Comandanta del EZLN; y es muy apreciada por algunos, y por la razón de ser muy clara y ver cosas que otros no alcanzamos a ver [...]

A los humanos nos gusta hacernos de cifras y darles significados. Puedo pensar, por ejemplo, que mis gustos y necesidades, aspiraciones y recuerdos, son los mismos para todos ("todos" pueden ser millones y millones de seres humanos, y quienes nos acompañan: la naturaleza natural y la domesticada, nuestros objetos y las creencias que en ellos depositamos; es decir, el mundo, el conjunto de todas las cosas creadas). Cuando decimos: "todos", "unos cuantos", "nosotros", o los "otros", estamos evitando dificultades y obligaciones. Imaginamos que nuestros afectos y creencias son las correctas y quienes no las comparten viven en el error; también nos permite pensar que las adversidades siempre ocurren lejos y son ajenas; o que la alegría, la prosperidad y el progreso están al alcance; que la esperanza es nuestra y que es de otros la desdicha.

Cuando usamos: "todos", "unos cuantos", "nosotros", los "otros" o "aquellos", y sus equivalentes espaciales: mi familia, mis colegas, la comunidad, cultura, sociedad, país, el mundo... o los temporales: "siempre", "nunca", "jamás", lo hacemos como queriendo encubrir nuestra

[2] Martín, Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2002.

frágil soledad y nuestra ignorancia; lo hacemos para no dudar, pero sobre todo para no preguntar. Y así se llenan de silencios nuestros vínculos con el mundo; sin compromisos ni responsabilidad, pues de esa manera nos sentimos menos culpables y ajenos. Compartiendo callados la ignorancia de hechos, causas y consecuencias, nos vamos haciendo cómplices sin siquiera enterarnos. El mundo nos pasa desapercibido. Lo bueno o lo malo se hacen hábitos sin preguntarnos por qué. No establecemos una relación emocional clara; nos alejamos de la razón de las cosas con la mirada puesta entre números y letras, imágenes y sonidos que provienen de los medios y del rumor, de nuestra resignación y nuestros miedos. Y así, a fuerza de querer ver lo mismo, nos acostumbramos a que todo siga igual.

La radio, la prensa, la televisión y la web (repletos de fantasías y expectativas, de pesimismo y destinos, y en general, de malas noticias) me repiten su propuesta cien veces; me conducen a pensar que aquellos en las pantallas son "todos" cuando se trata de consumo y progreso, y solamente "unos cuantos" los desafortunados, cuando nos muestran catástrofes y el atraso humano.^[3] Los medios me hacen pensar, por ejemplo, que en el mundo no hay más opciones que la manipulación política del miedo y desastres inevitables; que no son posibles otras formas de producción, distribución y consumo; que no hay otras maneras de organización social y de gobierno. Nos han hecho olvidar que la palabra *política* (tomada del griego *politikós*: "perteneciente al gobierno", propiamente "relativo a la ciudad") y que la ciudad (*la pólis*), ese macro diseño cuyo propósito es reunir a lo diverso,^[4] son prótesis cuya utilidad consistía en organizar la convivencia y el bienestar de los diversos a través del dialogo y los argumentos. Nos han alejado de la política como instrumento de participación consciente de lo diverso. Hoy, sus intermediarios (la mayoría de los políticos) han enturbiado metáforas y sentidos de lo que significan *ciudad* y *gobierno*. Así como los propósitos de tantos otros objetos se han enturbiado por sus publicistas o la avaricia de sus productores.

Cuando miro el mundo a través del paradigma de la simplificación, éste me parece ordenado finalmente para unos cuantos propósitos: "tener más de todo", "ser cada vez más yo", "cuidarse de los otros humanos con sus propios propósitos", "acaparar y sobrevivir a toda costa", etcétera. Cuando entiendo al mundo de esta manera, me parece inútil creer en el ser humano y conjugar esperanzas; cuando vivo la vida

así, hago probable lo peor de cada uno y lo peor de lo que soy capaz. Me han querido hacer pensar que la perversión es innata, que la maldad es parte de la naturaleza humana. ¿Se trata de la naturaleza humana, o son conductas culturales?

2

Compartiendo ignorancias apuntalamos nuestras deficiencias. Repetir una mentira cien veces –es sabido– termina haciéndonos creer que es una verdad. Publicidad, propaganda, encuestas dirigidas, rumores, declaraciones de personajes cómplices de la mentira, etc., terminan convenciéndonos. Los embustes se convierten en discursos verosímiles y en sentido común. Lo peor: impiden probar otras explicaciones; bloquean, una y otra vez, el flujo de reflexiones que puedan conducir a otras conductas, a otros diseños, a los cambios para mejorar realmente.

Indiferentes, seguimos –la gente sigue– creyendo en explicaciones torcidas sobre el progreso, el dinero, la política, la tecnología, la libertad, o las razones de la guerra... Y muchos jóvenes convencidos van a los frentes, sin tener idea de los intereses encubiertos que gestan sus causas y sin tiempo para pensar el por qué del sacrificio... Y muchos usuarios, convertidos en estándares, cifras y clones, consumimos objetos y ofertas que no comprendemos; cuyos propósitos y uso cabal desconocemos, pero que colman nuestro imaginario de un bienestar (siempre temporal y sospechoso) y de un estatus (siempre insuficiente y recicitable) en un modelo nuevo, en una nueva oferta, en un objeto imaginado realmente "para mí". Cosas hechas objetos conforman la realidad; diseños imaginarios o tangibles nos vinculan entre nosotros y con el mundo. Otorgamos a las cosas atributos, metáforas, signos y símbolos que, sin embargo, esconden preguntas más profundas.

Técnica e imaginación, como condiciones iniciales de la formación del sistema humano, desde la prehistoria fluyen conjuntas, una al margen de la otra aparentemente. La primera como producto de la necesidad, la segunda, del deseo, sin proponérselo ambas se implican: una cabalga sobre el caballo de Eros, desbocada, sin freno alguno, rumbo al infinito; la otra, arrraigada en las profundidades de la mente humana, avanza contracorriente, atemorizada por la certeza del abismo de la muerte. La

[3] Lo que solemos llamar desastres naturales no existen. La naturaleza actúa, a veces violenta; si nos ponemos irresponsablemente –por ignorancia o porque no nos dejan más remedio– en medio de su camino, sobrevienen las catástrofes.

[4] Martín, Fernando. *En el lugar de la bifurcación*. En prensa (Ellago Editores, Barcelona, 2009).

imaginación –paradójicamente– no mira al infinito: carece de alas para volar más allá del tope de lo real, de aquello que no se deja someter por símbolo alguno; sabe que el depósito de sus imágenes es mortal y, más aún, está consciente de que el dispositivo que las produce (la mente) dejará de funcionar, luego de haber cumplido su ciclo biológico.

[...] *Uno se pregunta si la técnica no será únicamente el mecanismo de defensa que la modernidad ha hiperexplotado para alejarse de la única certeza con que cuenta.*

[...] *Visto así, la técnica tiene más de mítica que el mito, ya que recurre a estrategias más sofisticadas de encubrimiento de la realidad, a la vez que promueve la deshumanización del hombre al debilitar cada día las formas de convivencia con el otro, al clausurar los espacios de interacción con la otredad, reduciendo la diversidad y la complejidad humana a un plano unidimensional en el que la mente se vincula con otras mentes a partir de un cuerpo abstracto, de un cuerpo "cosa" (ordenadores, celulares, televisores, etcétera).^[5]*

Vínculos perversos nacen entre los sujetos a través de los objetos; los diseños y la tecnología colman nuestro horizonte físico y mental. Son ellos el tejido sobre el que bordamos lo cotidiano, el escenario donde construimos la jornada y el porvenir; son nuestra civilización. No vemos conscientemente la tecnología y sus productos; no con la distancia que nos permite preguntar por qué su existencia y develar lo que encubren. Solemos prestar poca atención a lo que nos parece lo adecuado, lo correcto, lo de siempre, lo único.

Generalmente percibimos nuestro mundo, nuestro estilo de vida, como algo tan hermoso porque no hay otra cosa que percibir. Si uno vive en este mundo, el mundo globalizado de la alta tecnología, lo único que uno podrá ver es un colchón de comodidad sobre otro. En nuestro mundo lo "original" es la proliferación de lo estandarizado. Las copias son copias de copias. Parece no haber habilidad para ver más allá, para ver que nos encapsulamos en un ambiente artificial que reemplazó al original, a la naturaleza misma. No vivimos ya con la naturaleza. Vivimos sobre ella; fuera de ella. La naturaleza se ha convertido en un recurso para solventar la existencia artificial de la metrópoli.^[6]

3

Escudriño con la mirada los alrededores, exploró la habitación enumerando las cosas que me acompañan. Veo a través de la ventana un mosaico irregular de azoteas y edificaciones, calles y puentes creciendo en el paisaje, expandiéndose hasta muy lejos. La ciudad es un objeto enorme; un diseño, las más de las veces, sin diseño. Un gran objeto domesticando el horizonte con calzadas y predios... y a su vera, y al centro mismo de ellos, miles de objetos arquitectónicos para decenas de funciones. Veo esos objetos construidos, los más también sin un diseño; edificaciones humildes u homenajes enormes a la soberbia; un inventario de formas de morar y lo que alcanza con los recursos para darle un techo a la escasez. ¡Cuántos recintos!, cuánta pobreza o arrogancia para guardar lo privado, por reunirnos a los comunes, para separarnos de los otros, por hacer nidos de esperanzas. ¿Hay algo más allá de los recintos? ¿Hay un espacio que no exprese el poder ni la sumisión al poder?^[7]

La necesidad es el instrumento del deseo. Veo los muros de mi habitación (de lo que tengo y poseo): cortinas, espejos, contactos y cables, ornamentos, retratos, recuerdos que recuerdan lo que suelo olvidar. Muebles, artefactos, instrumentos, electrodomésticos... simetrías regulares, islas de orden, autogobiernos de un propósito que me dicta sus usos; formas y mecanismos que comprometen mi eficiencia, mis destrezas y habilidades. Veo mil cosas adquiridas por el descuido de un arrebato, el frenesí y la excitación de un momento; adoptadas en el consumo compulsivo; acogidas porque no hay más remedio; abandonadas al primer descuido. También hay algunas que son hijas naturales de mis deseos y, por lo mismo, utilizadas con afecto, sobreprotegidas, manipuladas a su capricho... echándolas siempre de menos. Frutos de necesidades que el deseo me inventó inevitables, son como esos amores "para siempre", como esos matrimonios "para toda la vida": triunfos, dicen, de la imaginación sobre la inteligencia, de la esperanza sobre la experiencia.

Objetos muebles e inmuebles, espacios pautando el espacio, configurando el horizonte; diseñados para "todos", para cualquiera capaz de creer que son para él. Colores definidos y contornos ordenados por mi cultura; para un espacio minimalista o un desván atiborrado. Geometrías que encierran funciones familiares, afectos entrañables, nostalgias y futu-

[5] Paloma Bragdon, comunicación personal.

[6] Godfrey Reggio, refiriéndose a la película de su autoría: *Koyaanisqatsi*.

[7] Clément, Gilles. *Manifiesto del tercer paisaje*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2007.

ros pospuestos. Texturas amables que se acomodan a mi cuerpo y a mis ideas. Útiles mientras son utilizados. Objetos que devuelven mi imagen y las imágenes de lo que extraño. Cosa-espejo que te haces entrañable y extraña... "No debía de quererte, y sin embargo te quiero".

4

Escudriño con la mirada los alrededores, exploró la habitación enumerando las cosas que me acompañan... Afuera, el aire enrarecido de la ciudad se mezcla con la brisa cansada que viene de lejos; el sonido de automóviles, radios y televisores, cargas y descargas, se mezcla con la cantaleta aburrida de los grillos y la voz de los perros; el olor es una mezcla de aire y humo de los cadáveres incinerados de mil objetos y la energía para echarles a andar. Miro hacia lo lejos; miro con la imaginación la naturaleza, y casi nada de lo que me rodea tiene que ver con ella. Pero así lo he escogido... Regresan entonces las preguntas eternas: cómo deben convivir y retroalimentarse la necesidad y los recursos; lo humano, con sus deseos, emociones e imaginario, con el producto precisamente de éstos: la tecnología. No puedo dejar de creer, de crecer y de crear con ella; sin embargo, soy propenso a los excesos.

Detengo la exploración de mi estancia sobre las líneas de este texto que en la pantalla de la computadora asoman... Me asombra recordar la historia de los objetos para la escritura, que, como tantos otros buenos propósitos de diseño, nos llevaron a depender del poder y las instrucciones de uso fortificadas detrás de cada tecnología. Al principio, por miles de años, fueron tal vez una pieza de madera o de piel, una piedra o un hueso, labrados con signos comprensibles para una pequeña comunidad, o solamente para el autor o la autora. Luego, hace apenas unos cuantos siglos, se convirtieron en una plancha de arcilla con escritura cuneiforme, o en un rollo de papiro o de amate cubierto de glifos. Durante siglos fueron ejemplares únicos que los monjes de un monasterio en Europa o los tlacuilos mesoamericanos ilustraban; una sola cosa, un solo objeto para decenas de posibles lectores.

Con el tiempo, con la imprenta y la reproducción masiva de piezas de comunicación idénticas, pudimos obtener mil ejemplares para mil y más lectores... El mundo se fue llenando de objetos para la lectura y la memoria, para los desvanes de bibliotecas y librerías, para el saber o la instrucción. Fueron un buen diseño, una buena idea; pero las tecnologías para hacerlos posibles se hicieron obsoletas pronto. Son demasiadas las

cosas que junto a ellos, para ellos, creamos (desde objetos arquitectónicos hasta leyes de derechos de autor). Hoy nos atan a los materiales impresos vínculos más allá de sus propósitos originales: diseños, objetos, creencias; obligaciones legales, comerciales, políticas; tecnologías que sin ellos no existirían y cuyo desarrollo fue inevitable (¿o fue solamente una tentación?). Había que probar su eficiencia.

Hoy, de nuevo y con una sola cosa, con un ejemplar único –como una página virtual en la web, por ejemplo– podemos, sin embargo, llegar a miles, a decenas de miles de lectores. Unos y ceros danzando en el software de una computadora; bits configurando una palabra, una imagen, una idea (un intangible a través de un intangible). Lo que hasta hace poco ocupaba un lugar físico, hoy ocupa un lugar virtual. Pero lo que nos ahorraremos de energía y materia (y lo que ganamos en lectores), nos condujo también a que este mundo digital, intangible, se convirtiera en varios miles de millones de teléfonos celulares, de reproductores de música e imágenes, de memorias y discos portátiles, de microcomputadoras, cuyos procesos de producción y desecho son tan malos como los abusos previos sobre bosques y tierra para producir los antiguos soportes físicos donde reproducir una pieza de música, una imagen, una idea.

La cantidad extraordinaria de materia transformada en objetos durante las últimas décadas y la terca persistencia de algunos de sus componentes por no incorporarse a la naturaleza, se suman a la indiferencia generalizada por responsabilizarse del problema; todo ello satura de basura el espacio y contamina el hábitat sin solución inmediata. La respuesta al problema depende más del productor de objetos que del usuario; a éste lo abruma la cantidad de acciones necesarias (que se multiplican por cada objeto que posee) para controlar los desechos y reciclar. Al diseñador, al productor, al empresario, corresponde la identificación clara de las condiciones cambiantes del ambiente –natural y artificial– y de los efectos de interdependencia entre las múltiples variables que lo constituyen –ciclos de retroalimentación positiva, fenómenos no lineales, etc–, para coadyuvar a la creación de diseños con responsabilidad ecológica.^[18]

Hace miles de años inventamos técnicas para producir más ejemplos de lo mismo; y en siglos recientes, innovadores procesos industriales para hacer más y más objetos idénticos. Asombrados y curiosos con las tecnologías, con el "cómo hacer" (*know how*), pensamos en los beneficios que traería tener muchos usuarios de las mismas cosas, y contar con miles de prótesis, de objetos que expandieran nuestras destrezas y

habilidades. Hace apenas pocos siglos, unas cuantas décadas, dejamos de pensar con seriedad, conciencia, en el "por qué hacer" y en lo que se convertirían esos maravillosos diseños que nos facilitaban las tecnologías.

[...]En occidente iniciaron la globalización, el auge del capitalismo y luego la revolución industrial; en el siglo recién pasado se completaron. Hoy, sin tierras ignotas y mestizos todos, nos preguntamos qué será de nuestras formas de producción y qué modelos sustituirán las fórmulas económicas y políticas en decadencia. Los diseñadores, y lo que a nuestro oficio concierne, también evolucionamos: el mestizaje transdisciplinario y el acceso a todas las tecnologías se antojan posibles; el "cómo hacer" (*know how*) es cada vez más global, y el "para quién hacer" (*know to whom*), nos queda claro, es cada vez más local. Por ello, formas distintas de practicar nuestros oficios son deseables, y también lo es la necesidad de reglas internacionales para ejercer el acceso pleno a lo universal y el derecho cabal a ser diverso.^[9]

5

Siendo niños aprendemos de nuestros mayores el uso de las cosas, su valor y su sentido. Sin embargo, al ir creciendo construimos, cada uno con su imaginario, nuevos significados que interpretan lo que nos rodea con sus propios sentidos y utilidades. En muchas ocasiones estos nuevos signos (significantes y significados) no son más que pequeñas variantes de un sistema de creencias compartidas, de pensamientos y conductas muy similares a las de los otros. Con el tiempo reconocemos muchas similitudes y unas cuantas diferencias con el sentido común, con la opinión general sobre las cosas.

En otras ocasiones nuestros pensamientos y la acción se manifiestan en un diseño personal del mundo muy diferente a lo que el sentido común dicta. En tales casos, generalmente, sufrimos la incom-

presión y solemos aceptar, por miedo a perder el afecto o el apoyo de los cercanos y la autoridad, las explicaciones que nos dan; aprendemos a ver los hechos desde sus paradigmas, convirtiéndonos en uno más. Ser uno más sería cómodo si no fuera porque perdemos la creatividad y las opciones que nos da el ser diversos; si no fuera también por la frustración, a largo plazo, de ser un número más entre la indiferencia de las cifras y ser calificados con etiquetas corrientes.^[10]

Lo diverso proviene de nuestra diáspora por el mundo... de transformaciones biológicas en medioambientes diversos, de adaptaciones culturales a historias diferentes. Lo diverso nace de mentalidades pensando su medioambiente y su cultura. Procede de la interacción consciente entre muchos descubriendo qué los hace similares, siendo solidarios a lo que los hace iguales. Procede del imaginario individual: de esa construcción personal de imágenes, de secuencias de ideas, de escenarios posibles que, aunque tomados de lo cotidiano y la experiencia, no coinciden con la experiencia y el cotidiano de los otros. Hacer uso creativo de lo diverso nos impulsa, por ejemplo, a plantear de otra manera las preguntas (para no recibir las mismas respuestas); a comprender de otro modo los vínculos entre una y otra cosa (para no separar lo que actúa unido), a indagar las causas detrás de lo obvio (para no repetir los errores predecibles), y a prever los efectos a largo plazo.^[11]

6

Cuando ocurre repentinamente una desgracia de grandes dimensiones emerge, espontánea, la solidaridad social; a través de la auto organización toman forma la responsabilidad, el compromiso y la creatividad. En esas ocasiones cada uno saca de su imaginario, sus recursos y las ganas: lo mejor para ayudar a los otros. En los primeros días de la desgracia se crean las organizaciones necesarias: nacen redes horizontales

[8] Martín, Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño*, op.cit.

[9] Martín, Fernando. "Diseño local con tecnología global". *Revista del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares*. Ecuador: Cuenca, núm. 55, 2003.

[10] Cuando un poder, cualquiera que éste sea, considera lo diverso conveniente para sus propósitos, los creadores son calificados como genios, artistas o únicos; son invitados a la mesa, su producción adquirida, su servicio recompensado. A cambio de ello son desechados sus lazos con el conjunto de los seres humanos. Separados en sus propias instituciones, para que no disturben, se les enseña a ser celoso de sus saberes, y a competir con los miembros de su comunidad. Por supuesto que su capacidad de consumo es alentada, y así se garantiza su obediencia. El que fuera alguna vez calificado de único es ahora uno más.

[11] "[...] Tomando en cuenta los 70 años que nos tomó retirar el plomo de la pintura y los 50 que tardamos en establecer convincentemente el vínculo entre el hábito de fumar y el cáncer de pulmón, [...] debemos aprender del pasado y hacer un mejor trabajo al interpretar la evidencia de riesgos potenciales [en objetos, por ejemplo, como los teléfonos celulares]. [...] Trabajos europeos, en particular de Escandinavia –cuna del celular–, muestran un vínculo entre el uso frecuente del celular y tumores benignos y cancerosos. [...] un usuario regular tiene dos veces más riesgo de desarrollar un tumor en el nervio auditivo del lado donde utiliza el aparato.

[...]Un estudio israelí determina un alza de 50 por ciento en las posibilidades de desarrollar cáncer en la glándula salival. "Esto también ocurre en el lado de la cara que se utiliza más frecuentemente para hablar por celular". Según un comunicado científico de septiembre de la Real Sociedad de Londres, "los adolescentes que comenzaron a usar celulares antes de los 20 años tienen cinco veces más posibilidades de desarrollar cáncer de cerebro a los 29 que aquellos que no tienen dicho aparato". Fuente: <<http://www.jornada.unam.mx/2008/09/27/index.php?section=ciencias&article=a02n1cie>>

y democráticas, pequeñas agrupaciones dinámicas y flexibles que se retroalimentan, que rebasan a las instituciones consideradas burocráticas o impopulares. Sin embargo, pasado un tiempo, algunos se ven tentados a lucrar, a obtener o recuperar poder. Sus acciones no son más que la repetición de un hábito tolerado que suele tentar a otros a moverse en el mismo sentido: un patrón que persistirá mientras no erradicuemos la corrupción, la usura y la ignorancia.

No obstante, quienes hemos vivido episodios extraordinarios de solidaridad, siempre recordamos cómo fueron posibles y convenientes la organización, los sentimientos y las acciones que nos llevaron a cada uno, desde lo local a lo global, desde las muchas diversidades, a ser parte de todos y actuar con dignidad y decencia. A través de formas de cooperación, de coevolución, crecimos como especie. A través de esas formas, y a la luz de los nuevos saberes, seguiremos nuestro proceso de humanización. Pero es indispensable hacerlo respetando los diferentes niveles (como escalas fractales) de lo diverso; comprendiendo cómo las diversidades se entrelazan y permiten la creatividad de la parte y el todo: del individuo (y su imaginario) a la comunidad (y su mente colectiva), de lo local a lo global, de lo más diverso a lo menos.

Todo proyecto global ha nacido de lo local. La estrategia es que ahora nazca de todas las localidades, no de una o unas cuantas. Que proceda de todas las comunidades, de su participación en redes, de la comprensión de sus imaginarios y su mente, de lo individual y lo colectivo. Que ese mar nuestro que es lo humano abra de cada río que atraviesa la geografía de lo local. En lo local^[12] se desarrollan los vínculos cotidianos, las cosas que sabemos, los oficios que practicamos, los problemas ordinarios. Los locales, desde su soberanía y el reconocimiento de las otras localidades, deben diseñar las soluciones para los asuntos locales que solamente ellos conocen a profundidad. Hoy se trata de permitir a lo local decidir sobre lo local, y de hacerle participar en las decisiones de lo global; se trata de dar a cada una de esas localidades la asistencia necesaria para su existencia plena, comprender lo diverso y sustentarlo sobre una ética de lo humano que permita nuestra sobrevivencia como especie –con calidad de vida– y la coevolución con otras formas de la naturaleza y el planeta.

Por vez primera, como humanidad nos ocurre compartir crisis combinadas de dimensiones planetarias. Los asuntos medioambientales,

energéticos, alimentarios, económicos y políticos, éticos y sociales, no van bien en casi ningún lugar. También por primera vez sabemos que en ninguna parte los modelos de producción, de consumo y de uso de las cosas están funcionando; que si bien hay comunidades que están mejor, la mayoría está peor. Pero también, por vez primera, el conjunto de los humanos tenemos la posibilidad de conocer los orígenes y la historia, las causas y las consecuencias de ciertos proyectos que resultaron desastrosos: desde las maneras de explotar la naturaleza, hasta las formas de gobierno y organización social que, pareciéndonos alguna vez buenas, nos deshumanizaron. Vivimos el colapso de la economía neoliberal, del sistema monetario internacional, del capitalismo financiero;^[13] y con él vemos cómo se desdibujan imperios. Hemos visto fallar uno tras otro los modelos políticos, las formas de gobierno que prometían protegernos y representarnos. Hemos sido testigos del derrumbe de sistemas compartidos de creencias, de usos y costumbres, de paradigmas sociales y culturas; y en medio de una crisis ambiental (de la que también hemos sido cómplices), nos preguntamos por qué aún no hemos cambiado, por qué esta inercia que nos ata a los mismos pensamientos, a las mismas actitudes, sometidos al desprecio, a las promesas que reproducen aquellas instituciones en ruinas. Estamos atrapados en un patrón generalizado de conductas del que no somos individualmente conscientes; un paradigma y sus pautas generalizadas, que nos repiten: “no hay remedio, resignémonos, el hombre es malo...”.

¿Se trata de la naturaleza humana, o son conductas culturales? Por qué no apostar a otros paradigmas, como lo hemos hecho antes; a otras formas de auto organización donde convivan la imaginación con la inteligencia, la esperanza con la experiencia.

7

Convertimos en patrimonio algo que es digno de ser creído y querido. El patrimonio es una querencia que, hablando de sí, nos habla también de otras cosas que consideramos especiales. Más allá de su utilidad directa y ordinaria, un patrimonio es el soporte de afectos y eventos extraordinarios. El patrimonio es una metáfora entrañable: una idea trasladada a un objeto, a una práctica, a un vínculo, a un modo de hacer, que

[12] Una comunidad profesional, un grupo académico, el vecindario, la familia, el barrio, el pueblo, la ciudad...

[13] “[...] Pensar que la actual crisis marca el fin del capitalismo “salvaje” es un error, éste seguirá dando coletazos por muchos años, tantos como el sistema corporativo global pueda seguir imponiendo a sus agentes en los puestos de poder y decisión en los distintos países, y tantos como nos tardemos en idear e impulsar las nuevas instituciones internacionales que regulen al capital corporativo global”.

decidimos convertir en medio y depositario de creencias estimadas^[14] Lo diverso solamente se descubre en el encuentro de los patrimonios; en el diálogo entre ellos, los patrimonios –las muchas diversidades–; en este escuchar y comprender lo que tú crees y en lo que creo yo. De ese diálogo, sin imposiciones, entre identidades, cosmogonías, mitos fundacionales, lenguas, signos y tecnologías diversas, surgen innovaciones: ya no simples variantes de lo mismo (autorreferentes), sino otras maneras de adaptar el “propósito principal de las cosas”^[15] en nuevas creencias y mejores objetos.

Los diseñadores conocemos un modo de trabajo al que se le han dado muchos nombres–diseño participativo, diseño en colaboración, colectivo, etc.– y que consiste fundamentalmente en compartir saberes (no ignorancia) y tecnología. Este modo contrasta con el hasta ahora predominante, que nos ha enseñado a celar y ocultar, a vender a precios altos y apropiarse con fines de lucro y guerra.^[16] En el diseño colectivizado la etapa del proyecto y el diseño se realizan conjuntamente con los usuarios del futuro objeto. El objeto, el tema, nos acerca; es como un negociador que permite el flujo de lo diverso, que permite expresar las metáforas de nuestros patrimonios, indagar sobre sus sentidos y razón de ser o no ser. Con paciencia, solucionando conflictos, compartiendo las herramientas básicas de toma de decisiones, de dibujo y modelado, y con la orientación del especialista, emergen propuestas sensatas, que –aunque nacidas del imaginario de cada uno– se complementan con las de los otros y, sobre todo, reflexionan sobre las consecuencias a largo plazo de crear dicho objeto.

En el diseño participativo, como un proceso simbiótico de coevolución, se retroalimentan la tradición con la modernidad, lo local con lo global; la necesidad percibida y los deseos con los recursos reales e imaginables. La tecnología y el diseño se convierten en un medio, no en un fin. La tarea, el sentido, de lo global debería ser ese: el encuentro de las diversidades, su diálogo formulando preguntas nuevas, comprendiendo los vínculos entre una y otra cosa, indagando las causas, previendo los efectos. El encuentro entre patrimonios diversos, ideas y prácticas diferentes sobre el mundo y las cosas, no debe crear conflictos si todos nos beneficiamos de la tecnología para crear las soluciones.

Este es el servicio que la modernidad puede ofrecer a la tradición: la tecnología. Una tecnología (y una ciencia, así como un arte), libre de uso y apropiación; accesible a toda la humanidad, al servicio de lo local, de los patrimonios y todas sus diversidades.^[17] Lo global convertido en un saber común de la humanidad; la modernidad enriqueciéndolo; y lo diverso, lo local, los patrimonios, alimentando las bifurcaciones y la innovación.

8

... Ella era una niña rebelde que aprendió los oficios domésticos sin domesticarse. En su rebozo viajaban los más pequeños cuando iban a buscar la leña al monte; y enfilando los caminos, entre las más ancianas, regresaba al amanecer cuando traían del río el agua.

Ella siempre cumplió las tareas que le asignaban, pero lo hacía preguntando: por qué, desde cuándo, quién dice, para qué... Así creció, inquieta con sus dudas inquietando a los demás. Un quince de septiembre, celebrando a la Patria, se dio cuenta que los vecinos se reunían en la plaza por razones diferentes, que no por lo mismo estaban. Comprendió que algunos andaban de fiesta solamente, buscando solos la fiesta; que ellos no eran más que uno más entre muchos. Pero descubrió también que había quienes estaban por otros motivos; en sus miradas brillaban las ideas, la esperanza y las ganas de celebrar a la Patria como el lugar de alcanzada la esperanza, y finalmente resueltas las ganas de que la Patria, sea decir todos, anduvieran bien. Ella que solía estar triste, sola con sus pensamientos, creció con las ganas y la esperanza de ver que otras podían ser las cosas.

Una mañana llamaron al pueblo a la reunión; era una decisión importante la que se iba a tomar... Explicaron el problema; poco a poco fueron imaginando los caminos donde podían llevar las cosas... Ella intervino y sintió bonito cómo los otros la escucharon con atención y cómo sus ideas se iban alimentando de la palabra de los otros; sintió su cabeza como un río que crecía de los riachuelos, las cascadas, las aguas subterráneas, las voces que abrevaban sus pensamientos. Luego de bastantes

[14] Martín, Fernando. “Patrimonios”. *Revista Cuicuilco, nueva época*. México: Escuela Nacional de Antropología e Historia. Vol. 11, número 30, 2004.

[15] Martín, Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño* op. cit.

[16] El cincuenta por ciento o más de los científicos, ingenieros y diseñadores del mundo trabaja para la industria de guerra y sus servicios.

[17] Fernando Martín, “Patrimonios”.

días de reunirse cada jornada, preguntaron a todos su parecer; después de escuchar los convenientes e inconvenientes que se les ocurrieron, hicieron juntos una propuesta. Una decisión que reunía las ideas y era la opinión de cada uno convertida en la opinión de todos. Ella pensó: "esto es bueno... debe ser lo que llaman la unión; cuando lo que es diferente se junta". Ella y su pueblo decidieron resistir y luchar por ser ellos; y junto a los otros, también diferentes, ser las dignidades reunidas de lo diverso, es decir: ser todos. Un atardecer, desde la montaña donde se miran el pueblo y las cañadas, en medio de la niebla, nos dijo: "Somos parte de nuestras comunidades, pero también somos parte de la humanidad... Los que no reconocen la dignidad de nuestras diferencias quieren vernos igualitos a todos, dar a nuestros problemas la misma solución que a ellos les conviene, no dejarnos ser cada uno ni ser todos... Sin embargo, TODOS somos diferentes y CADA UNO similares".^[18]

Cada nube es diferente, pero cualquiera reconoce una nube. Aunque cada una es compleja, aunque cada una es ella, en conjunto poseen una unicidad que las distingue de otras estructuras naturales. Así somos la humanidad: la unicidad de lo diverso que nació de nuestra diáspora por el mundo durante miles de años, y de nuestros imaginarios, los de todos y cada uno de los seres humanos que hemos sido, somos y seremos, en cada comunidad, en cada cultura. Cada cultura y comunidad, con sus problemas específicos, su historia peculiar, su medio ambiente propio, es una corriente donde se reúnen aguas provenientes del tiempo y la distancia; corrientes que fluyen y se desvían. Ríos de aguas laminares; o remolinos en los que la memoria toma forma en mitos y rituales, siempre el mismo siendo otro; o turbulencias de donde lo extraordinario emerge, donde se encuentran las otredades y nacen las bifurcaciones.

Cada río es una corriente diferente que va a dar a la mar de lo humano. En ese océano se mezclan sustancias de cualidades diversas, ingredientes de naturalezas varias; y se reflejan, siempre distintas, las imágenes de lo real. Cuando se ven los ríos que a ese mar van a dar, se miran también turbios desperdicios y suciedad; las aguas amansadas de represas que obstaculizan y hacen predecibles sus corrientes; y también se ven los mejores propósitos, las solidaridades y las hazañas cotidianas,

las soluciones buenas del diseño y las tecnologías, la inteligencia y la experiencia, la imaginación y la esperanza de los más. En el océano de lo humano se mezclan los ríos: cada cultura y comunidad; y al cabo de un tiempo, como nubes, se precipitan para lavar la tierra, para limpiar la mirada y ver, de mejor manera, el porvenir.

9

Cada diseño es un experimento, la comprobación de una hipótesis, la consecuencia del deseo configurando el imaginario. Pero, ¿el imaginario de quién, de qué tantos y por qué? Cuando la incomprendición o la ignorancia definen la razón de ser y el futuro de las cosas; o cuando diseñamos con la vista puesta en el beneficio inmediato, las ganancias a corto plazo, la satisfacción del deseo de unos cuantos (abusando de la indiferencia y la esperanza de muchos), el diseño que resulta está –tarde o temprano– bajo sospecha de ser una imposición, la manipulación del imaginario y la mentalidad colectiva, la adaptación forzada de nuestro gusto para hacernos adictos a él; la obligación de una norma que no comprendemos, la solución en la que nunca participamos. Un diseño irresponsable del que tarde o temprano nos arrepentiremos; "un sueño que persiste a pesar de sus evidentes fracasos".

¿Hay otro modo de hacer las cosas? ¡Sí! Surge de otra manera de formular las preguntas, de comprender los vínculos entre una y otra cosa, de indagar las causas detrás de lo obvio, de prever los efectos a largo plazo... Hemos recorrido como especie muchos caminos en nuestro proceso de humanización (muchos ríos alimentan el mar de lo humano). Hemos comenzado, apenas, a conocer los orígenes y las historias de nuestras diversidades, a comprender la complejidad de lo humano; y también, apenas, hemos creado las tecnologías que permiten, por vez primera, establecer diálogos entre todos, dar calidad de vida a cada uno, sanar la casa común (nuestro mundo). Lo local y lo global, la tradición y la modernidad, los patrimonios y la innovación, ya no pueden significar lo mismo; ya no sirven como términos y conceptos separados (antagónicos) para explicarnos las cosas: hoy adquieren otros sentidos y se hacen complementarios.

[18] Cita sin fuente referenciada.

10

Vivimos crisis locales de dimensiones planetarias; por ello nuestros desafíos son otros... En el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) trabajamos en un taller de servicio social al que hemos llamado: **Desafíos de diseño para las próximas décadas**. Sus propósitos son:

1. Conocer y aplicar los análisis de ciclo de vida, eco-indicadores y otros instrumentos de evaluación de los objetos, los procesos de producción y el uso, que nos permiten identificar los efectos ecológicos de un diseño, desde su creación hasta su olvido. Traducir a nuestra lengua y actualizar estas metodologías e instrumentos, ubicándolos, además, en nuestras localidades. Impulsar opciones para la substitución de materiales, procesos y tecnologías que violentan la naturaleza e impiden la sustentabilidad.^[19]

2. Desarrollar instrumentos de evaluación de los objetos, procesos de producción, distribución, comercio y uso, que nos permitan construir "homo-indicadores"^[20] que califiquen el abuso y la explotación del ser humano, y otros seres vivos, en la fabricación, las técnicas de manufactura, las patentes, el mercadeo, los medios de propaganda y la publicidad de los objetos. Impulsar opciones para mejorar la calidad de vida, la ética, las normas y derechos humanos respecto a las tecnologías, los objetos y el diseño.

3. Construir una base de datos con el inventario de propuestas de diseño y objetos para el auxilio en las catástrofes^[21] y para detener el cambio climático.^[22] Una base de información que

permita consultar si tales objetos son coherentes con los propósitos 1 y 2 señalados, y nos conduzca a crear normas y certificaciones de la UNAM para las tecnologías y los objetos de las ingenierías (civil, industrial, mecánica, electrónica...) y los diseños (urbano, arquitectónico, paisajístico, industrial, artesanal, gráfico, textil...).

4. Crear una página en Internet que sirva de consulta de los índices anteriores, y sea un enlace entre quienes trabajamos en temas similares: diseño ecológico, diseño universal, participativo, tecnologías abiertas, salario y comercio justo, cooperativas, créditos y trueque, historia de vida del objeto, diseño y derechos humanos, etcétera.

En síntesis, estamos desarrollando un taller de investigación y reflexión de donde surjan instrumentos prácticos para comprender y dar respuestas a los desafíos de diseño actuales y por venir. Queremos establecer vínculos en los que los diseñadores expresen sus problemáticas y conozcan las de los otros: redes sin jerarquías, democráticas, flexibles, horizontales, que permitan, de mejor modo, conocer a quien usa los diseños, para crear diseños responsables; redes no lineales, ricas en su retroalimentación, de donde emergen proyectos en colaboración; vínculos que abracen lo diverso como génesis de lo creativo; conexiones que abarquen, a través del pensamiento complejo, la transdisciplina y los nuevos paradigmas de las ciencias (entre ellos el de la sustentabilidad), todo aquello que concierne al objeto. Un taller de servicio social donde tejer la urdimbre y la trama de "lo diverso y el diseño".

[19] Tener para hoy y tener para mañana.

[20] Doy el nombre de "*homo-indicadores*" a los instrumentos de evaluación que califican el abuso y la explotación del ser humano en los procesos y sistemas que adelante se señalan. Estos *homo-indicadores* nos permiten conocer el *porcentaje* en el costo final de un objeto:

- Pago por patentes, derechos de autor y diseño.
- Gastos derivados en la obtención de créditos y financiamientos para la producción o el consumo.
- Ganancias obtenidas en la explotación de la mano de obra (desde la extracción de las materias primas hasta la producción del objeto).
- Ganancias en la distribución, transportación y mercadeo.
- Ganancias derivadas de la publicidad y la propaganda.
- Gastos adicionales que comprometen el uso y posteriormente el desecho del objeto.

El propósito de los homo-indicadores es darnos información, y con ella la conciencia, de lo que se oculta detrás de un elevado precio de las cosas a costa del abuso de los seres humanos, la vida y la naturaleza. Junto con los eco-indicadores, y los nuevos paradigmas en la comprensión del diseño, podremos impulsar opciones para la protección de la diversidad humana (biológica y cultural), la naturaleza y el medioambiente; mejorar la calidad de vida y apoyar los derechos humanos con respecto a las tecnologías, los objetos y la creación de las cosas.

[21] Huracanes, inundaciones, sequías, temperaturas extremas, sismos, hundimientos, etcétera.

[22] La Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático usa el término sólo para referirse al cambio por causas humanas (artículo 1, párrafo 2): Por "cambio climático" se entiende un cambio de clima atribuido directa o indirectamente a la actividad humana que altera la composición de la atmósfera mundial y que se suma a la variabilidad natural del clima observada durante períodos de tiempo comparables. También se le llama: cambio climático antropogénico.

SESIÓN DE PREGUNTAS

Pregunta: Andrés Ospina

¿Cómo podemos aplicar los homoidicadores en un contexto donde nuestras ideas están mediadas por las expectativas de los empresarios?

Responde: Fernando Martín Juez

Los aplicamos con o sin los empresarios, porque simplemente obtenemos la información; hoy sabemos, en qué grado se explota la mano de obra en diferentes empresas, entonces ya no hay que tener informadores escondidos... eso ya no es necesario, sabemos cuánto dinero correspondería a las ganancias con honestidad, estamos hablando de que sabemos cuánto cuesta el trabajo en el campo, el trabajo en la industria, y más sabemos cuánto cuesta trasportar, distribuir, cuánto cuesta la publicidad, la propaganda... Cuando yo compongo homoidicadores, lo que estamos proponiendo es pensar en los contrastantes, y decir bueno si yo gasto tanto en tal cosa, y tanto en el diseño, y tanto en publicidad, entonces qué contraparte hay, qué ocurre si puedo hacer la publicidad de otro modo, si puedo hacer el diseño colaborativo, si puedo hacer el diseño participativo, si puedo conseguir financiamiento de otras vías, de qué otras maneras puedo hacer el comercio o trueque. Es decir, llevarlos a reflexionar sobre este asunto, saber que los desafíos durante las próximas décadas son frente a un tema que supera esto de la globalización, sabiendo que las globalizaciones han sido sistemáticas en la historia de lo humano. Los empresarios, les anuncio, deben ver que hay muchos empresarios en el mundo, que ya están poniéndose las pilas y que no quieren ser culpables históricos del grave daño que está siendo cometido por otros empresarios; así que las noticias son buenas, hay que trabajar mucho y atreverse a salir de los núcleos cerrados y construir redes.

Pregunta: Oscar A. Umaña Espinosa

El reuso de los objetos, entendido como una práctica cotidiana en nuestro país, ¿puede ser un instrumento para generar Diseño con identidad? ¿De qué manera?

Responde: María de los Ángeles González

El reuso así como yo lo defino no creo que sea una práctica exclusiva de nuestro contexto, aún así no he visto estudios que hablen de este tema de la misma forma. El reuso como práctica ya está inscrito dentro de las teorías de sustentabilidad, pero su enfoque no tiene la construcción social y cultural (objetos mudables) de la que hablo en el artículo. En este sentido las propuestas de diseño que se realicen pueden llegar en un momento a ser un factor diferenciador a las que hoy se están desarrollando.

Pregunta: Natalia Rivera

¿La implementación de un diseño ecosférico no afectaría gravemente la idea de consumismo de la que el diseño industrial ha tomado ventaja?

Responde: Gabriel García

Definitivamente un enfoque ecosférico del diseño implica al mismo tiempo un replanteamiento de la idea de un consumismo sin límites, un consumismo que aunque se siga sustentando con malabares económicos y ambientales, se hará insostenible energéticamente hablando. Yo creo que es el capitalismo extremadamente consumista y su visión de una sociedad de consumo en crecimiento le sacó provecho al diseño, pero sobre todo a los creadores y creativos. Pareciera en una primera mirada que el diseño le está sacando provecho y ventaja al enfoque del consumo, sin embargo, cuando lo vemos en todo el contexto socioeconómico y sociopolítico, es a los creadores de productos a quienes se les ha alimentando su ego de ser figuras reconocidas del mundo del diseño en marcas reconocidas. Por eso el diseño de prestigio, de marca y de nombre, no entra fácilmente en el cuestionamiento ecosférico, pues su esencia es reconocer nombres, resaltar "personalidades creadoras", "egos creativos" que muestran al mundo sus ingenios y últimas ideas de productos diferenciadores, o exclusivos. Al final, el diseño de marca y de prestigio es esencialmente ególatra y por su puesto egocéntrico y antropocéntrico. La creación de productos puede desligarse de la visión del consumo, de hecho, por muchos siglos y en otras civilizaciones no consumistas, el ser humano creativo y hacedor siempre estuvo presente con su ingenio, creatividad y novedad.

Pregunta: Diana González

¿Cómo establecer desde el diseño industrial una dinámica de reuso en un contexto sociocultural en el que se ha establecido la modernidad, la moda y el prestigio bajo la lógica de la adquisición de productos nuevos?

Responde: María de los Ángeles González

Hay que entrar en las dimensiones reflexivas y no viscerales o conductuales de las que habla Norman en el diseño emocional. La conciencia no sólo ha existido en las sociedades tradicionales, también está presente en el marco Moderno. Si el modelo cambia de paradigma es posible que los comportamientos se modifiquen. Los estudios que hace Morace demuestran las tendencias sociológicas que hoy mueven a las personas y caben los planteamientos que en la dinámica del reuso se establecen.

Pregunta: Lily Angélica Horta

El reuso, además de ser impulsado por emociones y recuerdos, ¿puede ser considerado como una cualidad del producto que simplemente permite aumentar su deuda considerablemente, con un carácter cultural y de forma premeditada?

Responde: María de los Ángeles González

No, las significaciones las dan las personas que consumen los objetos. El diseñador solo puede llegar a despertar emociones que pueden ser significativas.

Pregunta: José Muñoz

Bajo estos nuevos enfoques, ¿cuáles podrán ser las características básicas que identifiquen a los diseñadores?

Responde: Gabriel García.

La ética del diseño deberá cambiar, estaremos obligados a un replanteamiento de las prioridades. Desde el punto de vista de la ética, un diseñador debe ser un creador mediador entre el bienestar humano y el bienestar del resto de seres de la tierra. Los derechos del hombre no pueden ser puestos por encima de los derechos de cualquier ser vivo. La idea de explotación y servilismo de los "recursos"^[1] de la tierra debe ser replanteado a fondo. Los recursos de alimentos y energía no son ilimitados, sólo cuando se hacen cuentas claras se puede reconocer que de no reorientar las intenciones de explotación, nuestra actual civilización se tornará insostenible y llegaremos a un punto de bifurcación donde se nos plantearán retos energéticos y de recursos para sobrevivir como especie, nuestra sociedad cada vez depende más de la energía eléctrica

y ésta al mismo tiempo depende en su gran mayoría de los derivados del petróleo. Hoy día, hay diseñadores que están haciendo fuertes virajes de sus capacidades creativas puestas en función social más que en función empresarial. La creatividad debe ser abierta y social, como lo debe ser la innovación. Estos nuevos roles establecerán una mirada diferente del diseño, incluso si el apellido "industrial" implica reduccionismo, pues se debe evaluar sin temor. Creo que lo que debe ser el eje vertebral es el impacto ambiental y social de su capacidad creadora y configuradora del entorno, se requiere de mayor conciencia holística para no entrar en los circuitos de intereses de marca y terminar siendo el diseño y los diseñadores simples "instrumentos" del consumismo.

Pregunta: Alejandra Rojas

¿Tiene usted algún espacio en la red o alguna forma, donde podemos conseguir más información sobre el grupo de investigación y su trabajo?

Responde: María de los Ángeles González.

Existe un blog <http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise1212b/> donde existe una parte de este trabajo. El material que allí se presenta corresponde al trabajo que los estudiantes hacen de las tipologías. No es trabajo de diseño pues este curso es de carácter teórico.

Pregunta: Rodolfo Coronado

¿En qué medida el reuso es motivado por un significado emocional, y "no" responde a la actual tendencia de estética retro y vintage? Y ¿cómo toda moda dentro de poco pierde interés por la reutilización objetual?

Responde: María de los Ángeles González.

El reuso como dinámica sí parte de los significados emocionales. Ahora bien, los casos de donde surgen las tipologías –mudable, situado y apoderado– responden a circuitos de más de 50 años. En el momento en el cual un objeto comenzó a circular no tuvo la tendencia a la que se hace referencia, por lo tanto la movilización ha estado motivada por otros sentidos que los usuarios le han dado a estos. Puede ser posible que para los usuarios de hoy, estas tendencias puedan incluirse para que la continuidad del reuso se pueda dar. Es diferente si lo que se busca es diseñar objetos para que sean reusados. Frente a esta opción hay que

[1] Incluso no podemos seguir pensándolo como "recursos", pues esto asume de entrada que están a nuestra libre y placentera disposición.

entender que la dinámica del reuso hay que diseñarla como experiencia y no solamente como objeto.

Pregunta: José Muñoz

Se puede hablar de muchos enfoques para abordar el diseño, pero ¿cómo pasar a la acción en esa sociedad latinoamericana?

Responde: Gabriel García

Es verdad, no se puede quedar en retórica sino en acciones y hechos. Yo ahora viviendo en Europa, estoy más convencido de que Latinoamérica tiene aún una gran ventaja, que la está perdiendo día a día, y es que todavía no somos sociedades excesivamente consumistas y exigentes, con una idea falaz de que calidad de vida es igual a poseer más y novedosos productos. La idea del capitalismo de consumo es hacernos creer que el bienestar depende de rodearnos cada vez más y más de comodidades transformadas en artefactos y servicios. Nuestra sociedad puede pasar a liderar ideas y proyectos más racionales sobre el uso de energías no renovables (tenemos sol pleno prácticamente todo el año, grandes vertientes fluviales y dos mares), tenemos la capacidad para generar una tecnología que se oriente a medios energéticos diferentes a los biocombustibles, que al final, reducen la biomasa para alimentos y continúan con el impacto ambiental en la atmósfera. El diseño para las comunidades productivas debe ser un eje central en nuestra intervención, desarrollando proyectos en contexto y no imitando el consumismo occidental (Europa y Estados Unidos), que ahora el mundo oriental (Asia, especialmente China) está explotando estratégicamente.

Pregunta: Anónima

¿Diseño antropocéntrico o diseño ecosférico? En últimas, ¿no será diseño para el sistema de la vida lo que implica cambiar el paradigma con el cual se entiende lo humano?

Responde: Gabriel García.

Bueno, aquí la pretensión es más que un juego de palabras o una designación meramente etimológica. Lo que busco plantear es una forma diferente de orientar la creación y configuración del contexto, que ha sido tradicionalmente dominado por el pensamiento centrado únicamente en el bienestar humano, poniendo al servicio cualquier otro ser vivo o cualquier otro "recurso terrícola". Yo creo que para ser contun-

dentes, –si es que el mundo no lo sigue siendo con todos los problemas ambientales que está acumulando–, lo que se debe seguir evidenciando como insostenible es que el bienestar humano depende del bienestar de la tierra y de todos sus habitantes. Somos seres interdependientes, debemos ser especies cooperadoras y ya no explotadoras. El modelo del depredador incluso es interdependiente, tiene un punto de equilibrio, pues si su presa se extingue, él se extinguirá también. Por lo tanto, es verdad que debe ser un diseño para los sistemas de vida, incluso, seguir aprendiendo de los comportamientos de otras especies y su capacidad de adaptación y coexistencia, una biónica renovada, es decir, no a la invención de más artefactos de consumo, sino a la creación de productos y servicios generadores de equidad ecoambiental.

Nota: Preguntas que no fueron respondidas

- *¿Cómo podemos aplicar el tema de diseño universal específicamente al diseño de producto, cuando lo primero que se nos pide en un ejercicio de diseño es definir el usuario (sexo, edad, gustos, etc.)?*
- *¿Cómo desde la inclusión podemos considerar los procesos de identidad y diferencia?*

04

DISEÑO Y VISUALIDAD
IMAGEN RETÓRICA
DISEÑO CONTEMPORANEO
VISUALIDAD

FORO (DES/CON) CENTRAR EL DISEÑO

Memorias del
Foro (Des/Con) centrar el Diseño

TREINTA
ANOS DE
LA CARRERA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL



Diseño de experiencias

Juego de posibilidades. En la construcción de una teoría

←04-1

Palabras Clave: Experiencia, diseño, materialidad, imaginación.

¿Es posible diseñar una experiencia? Es la pregunta cuya respuesta da por satisfecha esta tendencia del diseño de moda en los últimos años, pero presenta esta complacencia una dificultad para su resolución y posible aplicación, sobre todo si se entiende la experiencia como un simple hecho cognitivo o emocional, pues es claro que allí no hay materia tangible para modelar, configurar, presentar o representar, por lo tanto no se podría prefigurar o moldear con ella nada concreto, y sería imposible la tarea de diseñar sobre algo no perceptible con los sentidos.

La pregunta podría modificarse sobre la posibilidad de pensar el lugar de la experiencia, indagándose de la siguiente forma: ¿Dónde podría darse el diseño de experiencias?, ante la cual se podría pensar en el punto de conexión existente entre diseño y la experiencia, la que se encontraría en el cruce temporal que se genera entre el plano de la experiencia en la memoria –cuando se hace presente en su condición material– y el diseño ejercido como afectación concreta de los planos sensibles, significante y/o de actuación de la forma manipulada. Así se vincularían la profundidad virtual de la memoria,^[2] con el plano semántico de las cosas, ambos reposando en el pensamiento del hombre.

[1] Con letra minúscula se relacionan en el presente artículo al diseño de experiencias, que vienen por la vía de una moda o una versión más del diseño industrial. Con letra mayúscula estará el Diseño de Experiencias por la vía de Pensar en una Acción de diálogo con algunos autores en la búsqueda de un fundamento humano a este quehacer.

[2] Virtualidad entendida a la manera de Paul Ricoeur, *Historia y narratividad*. Paidós, Barcelona, 1999, cuando plantea a ésta y a la materialidad como momentos constitutivos de la memoria.

D.I. William Vásquez Rodríguez

Magíster en Historia y Teoría del Arte, la Arquitectura y la Ciudad. Universidad Nacional de Colombia.

Coordinador Académico Especialización de Educación Artística Integral de la Universidad Nacional de Colombia.

Intervenir el plano de la materia que suscita la experiencia, es modificar la totalidad de la experiencia, dicha afectación no es controlable solamente por un plano racional, solo es posible en la medida que el diseñador abandona su conciencia calculadora y se pone en situación de experiencia, y Diseña (sin intensión utilitaria) desde otra perspectiva, lejos del olvido.

La experiencia fractura el tiempo usual, cómodo, cotidiano y habituado a la rutina, y pasa por alto el entorno eficientista y sin profundidad que se le presenta al moderno hombre ocupado de hoy. Podría eventualmente crearse un lugar de experiencia, pero con la salvedad que sería este tan solo una posibilidad para quien lo llegase a vivenciar, y en ningún caso sería, un objeto de recepción homogenizado, regurgitable o estandarizable. Sería un lugar abierto para un "quién"^[3] que se ha entregado o dejado llevar por él.

De ser posible una anticipación sería como el diseño de una duración, aquella que se despliega, ocupa y constituye la experiencia, sería aproximarse cualitativamente a la experiencia de un tiempo, que podría ser resignificado nuevamente en una nueva oportunidad y posteriormente, en una segunda o tercera duración. Cada vez diferente, y que incluso pese a intentos del diseñador podría posteriormente no ocurrir, pues la experiencia al igual que la memoria van de camino al olvido.

Un lugar de la experiencia en construcción prevé en sí una parsimonia en su acceso y una limpieza en quién lo emprende, especialmente de prejuicios y preconcepciones, como un detenerse abandonado a lo que pudiese llegar. La práctica de la explicación, común entre los diseñadores, debe ser dejada de lado, y eso es tan solo el inicio del proceso de recepción. Para el diseño, se requeriría la superación de una relación causa-efecto, necesidad-satisfactor o un diseño conceptualista. Es necesario un espacio de tiempo, de decantamiento de la realidad cotidiana, como preparación previa al surgimiento y emergencia de la experiencia.

Esta surge de aquello que no se dice ni se muestra explícitamente, de aquello que no es describible, para ella lo tangible solo sugiere sutilmente el inicio de posibles lecturas comprometedoras, y le permite la entrega al juego de la interpretación imaginativa al desatendido obser-

vador, o al prevenido visitante, ofreciendo la posibilidad de su inmersión o captura de sí en la experiencia.

La experiencia acontece a lo largo de su duración,^[4] y permanece aún después del suceso que le dio origen, nada volverá a ser igual en el espectador después de este acontecer. Tener la experiencia de un diseño, es tener la experiencia de un lugar, no por el hecho de realizar actividades en "un allí", o por poder analizar los hechos concatenados entre si de una visita a un espacio físico, sino como un diálogo con uno mismo, con otra experiencia previa, una inquietud, una indagación, un malestar o un deseo que nos convueve o nos convoca.

Es una nueva materialidad la que confiere una nueva y resignificada forma, la que se hace presente cada vez. La tarea sería entonces para el Diseño el expandir y ampliar las posibilidades de afectación a nuevos sujetos que aún no tienen apertura hacia la experiencia singular, y que en su rutina ocupada e incluso exitosa evidencian su pobreza.^[5]

La experiencia siempre es de alguien, ya sea este un individuo o un colectivo de personas, pero es siempre individual en la medida que alguien se ha reconocido en ella y evidencia en ella su diferencia, y colectiva a su vez, en la medida del reconocimiento por el sentir común con otros. También se da a partir de su desencadenamiento en la pluralidad de posibles opciones ante ésta de la reacción individual consecuente, y por acciones y acuerdos sociales conscientes o inconscientes una reacción grupal ante ella.

El pensamiento frío y calculador del hombre moderno,^[6] que se enajena de sí en la tarea de la innovación planificada y objetivada, y en el usufructo del simple consumo utilitario de su potencialidad y de su relación con las cosas en su condición de simples dispositivos, se aleja de la "experiencia en caliente" que supone aproximarse al entorno sin supuestos, con posibilidad de imaginación y de apertura del mundo, de acceso a la indagación y al hecho de situarse en juego o de poner en riesgo su pura comodidad.

El protocolo de abordaje metodológico del objeto en un diseñador responde a la mirada condicionada^[7] que produce la lógica de indagar todo el tiempo ¿qué es esto?, ¿cómo lo hizo?, ¿para qué sirve?, ¿cómo lo

[3] Ver: Arendt, Hannah. *La condición humana*. Barcelona: Paidos, 2001. Capítulo de la Acción, texto que tiene el acento puesto en la revelación del "quién" ante los otros.

[4] Bersong relaciona experiencia y duración a través de esta última, percibida como una duración existencial y a la experiencia vivida como duración de una afectación o el espacio de una transformación.

[5] Benjamin ya había planteado esta carencia en "Experiencia y pobreza". Pobreza que se da en tiempo de abundancia económica y de acceso total a la información.

[6] Joseph Beuys desplaza el concepto de calor y del frío de las materias inertes a las materias vivas, y crea para el artista una plástica soportada en un entorno térmico, donde él es capaz en la medida que es un agente térmico de transformarlo y de transformarse en a sí mismo en transductor, fuente o resistencia ante las variaciones del calor social. Beuys, Joseph. Pensar-Cristo. Menekes.

[7] Me remito aquí a la obra "La parábola de los ciegos" de Bruegel el viejo, donde un grupo de ciegos son guiados con una cuerda por otro ciego (que tampoco mira) y caen todos juntos inexorablemente al hoyo de la ignorancia.

incorporo a mi estructura cognitiva?, todo para resolverlo y dejarlo atrás en calidad de superado. En cambio, la disposición para la experiencia es otra, se permite en la incomodidad de la incertidumbre, la perplejidad, el misterio, la extrañeza, la posibilidad de mantener abierto el asunto, de completarlo imaginativamente, permite procesos de reconfiguración y de reescritura^[8] de la realidad cotidiana.

La experiencia se muestra como la fractura del continuo rutinario de la percepción del tiempo moderno del individuo. Surge ante la imposibilidad de respuesta racional inmediata, es el tiempo del des-encaje de lo lógico y predecible. Ahora el riesgo de este asunto –el del diseño de experiencias– es pensar la experiencia como un simple punto de vista más, además de aquel que asumimos como objeto, la interfase, el servicio, etc., pues para quienes se abrogan la construcción de los imaginarios materiales del mundo actual, es decir los diseñadores. Walter Benjamin recuerda que estos imaginarios son el producto del trabajo de diseñadores, arquitectos y otras disciplinas también llamadas hoy creativas, pero que también corresponden respecto a la experiencia, simplemente a su lado emocional (recordemos a Norman en Diseño emocional).^[9]

El hecho de recurrir a la sensiblería del “target”, desplazando el plano denotativo del servicio del producto a planos connotativos de los usuarios, en los que en estos se espera que se vincule el producto o marca comercial al mundo íntimo personal del posible comprador. A esta exploración reminisciente en los consumidores potenciales del producto ofrecido, a la expresión tangible como imagen cercana y común a ese grupo objetivo, o la estrategia –por fases o actividades– para poner frente a su cognición y ante sus emociones para una producción de resultado eficiente de indicadores y/o de recordación, es aquello a lo que se denomina una tendencia de diseño de experiencias. Es decir, a una simple variante del diseño que comparte con la publicidad y el *merchandising* la misma pretensión de manipular los sentimientos humanos, la voluntad y la proclividad, para afectar la decisión de compra a su favor.

La manipulación de la experiencia –si se dice ésta– sin una teoría o una crítica humanista que la soporte y fundamente cae en la ideología

o en la novedad o en una moda más. La experiencia en sí no puede ser objeto de tendencias de diseño, en la medida que ésta no se planifica, ni se prevé en el futuro, ni mucho menos se plantea con fines para el progreso empresarial, simplemente acontece porque sí en un tiempo presente, atravesando y trayendo a éste al pasado, y por su naturaleza de imprevisibilidad no le es inherente la expectativa futura, que si ocurriera sería sólo como una experiencia más.

Quienes lean este texto esperando los pasos concretos por una metodología del diseño de experiencias se llevarán un desengaño, pues ésta no acontece como resultado de un listado de actuaciones a seguir o una pretensión intencionada, manipulación de *input-output* o un juego de interfases.^[10]

Al hablar del cruce inicial al comenzar esta ponencia, del lugar donde se despliega la posibilidad de Acción intencionada, en la reflexión que llevamos sugeriría que sobre el hecho de diseñar experiencias se tienen como presupuesto a la intuición y a la comprensión o diríamos (sin razón aparente) que simplemente no se tienen, y no se sabrá cómo hacerlo posible, otra cosa diferente sería plantear como enseñar a otros sobre el cómo producir estas afectaciones en el sujeto diseñador.

El encuentro con la experiencia misma del mismo sujeto sería la primera Acción conducente al Diseño de Experiencias, y el diálogo sobre ésta como Acción iniciadora la forma de compartirla.^[11] Tener la experiencia, traer la experiencia, revivir la experiencia son puntos de partida. Cuando se piensa y se habla en el lugar de la experiencia se entra de lleno en el ejercicio o proceso de Diseño Imaginativo, pues se supera el hecho de entenderlo como un simple espacio dimensional a pasar a pensarlo como una idea del habitar y/o el morar del hombre en forma existencialia.

Diseñar Experiencias es cuestión de imaginación, de actos de creación de mundos que están al borde de la experiencia cotidiana. La imaginación rompe la cotidianidad, la hace explotar y fractura y quiebra la percepción, allí los elementos constituyentes son reconocidos por el hábito del ver así como siempre, pero en esta Acción sus relaciones y la forma de presentarse no son a través de la explicación, la lectura o

[8] Jean Francoise Lyotard invita en “*La posmodernidad explicada a los niños*”. Madrid: Editorial Gedisa, 1986, a volver sobre la experiencia de la modernidad, a la manera de una segunda experiencia en el individuo por la acción de la reescritura imaginativa, que permite a su vez el acceso a una segunda resignificación y vivencia experiencial de los hechos de la vida.

[9] Norman, Donald. Diseño emocional, diseño y emoción. Revista Visual 113 (2006); y Emotional Design: why we love (or hate) everything. (Paperback).

[10] Autores como Sheddron (2000), Gasnet (2002) y Morville (2004), vinculan el diseño de experiencias como una evolución progresiva del diseño de servicios, espacios físicos y espacios virtuales. Se soportan en el juego de emociones, sensaciones y sentidos de los usuarios.

[11] En este sentido y con el propósito no previsto en este texto, se podría consultar a Nathan Sheddron “*Diseño de la experiencia*” que plantea el siguiente método consecutivo en actuaciones para el diseño de experiencias: Atracción: novedad y sorpresa; compromiso: propias experiencias, desconexión con el entorno; conclusión: finalidad, satisfacción, cumplimiento del propósito empresarial; extensión: consecuencias, no relevantes si no está asociadas a la compra o recordación de un bien.

la deducción, sino que encriptada la experiencia en el sujeto se devela en su duración, revelando un “quién” social ante los otros.^[12]

Pero también debe reconocerse que en el territorio del Diseño no basta con imaginar, hay que llevar a los otros realmente aquello que fue imaginado, y para ello no están aptas las diferentes disciplinas artísticas, pues la experiencia es integral en su apropiación y recepción, y muchas veces se contiene en diferentes materias que se hacen presentes al cuerpo y a la mente de forma simultánea. Estas materias como parte sensible de la experiencia, pasan de forma particular y/o integrada por la palabra, la imagen, el objeto, las acciones, el espacio, el encuentro con los otros,

categorías plásticas todas estas, y objeto de otra reflexión, y también por sus hibridaciones, traslapaciones, o contradicciones dialécticas entre sí cuando se presentan juntas. Por lo tanto, la experiencia no se producirá sin imaginación, sin lugar, sin fractura, sin compañía y sobre todo sin materialidad ni virtualidad que la hagan emergir de la memoria.

El diseño de experiencias se aprende por ejercicios de abandono y de abandonarse al mismo tiempo, de instalación y de emplazamiento, se aprende por experiencia, de manera ejemplar, y teniendo en mente siempre al otro, que de alguna manera soy yo mismo.

[12] Arendt, Hannah. La condición humana. Barcelona: Paidos, 2001. El dialogo como acción política, posibilidad de instaurar lo humano en el territorio.

La visualidad en el diseño: una experiencia que busca escapar de sí misma^[1]

Palabras clave: diseño, visualidad, mirada, comunicación

Este será un tema diferente, no por extrañeza, sino porque para aproximarnos al mismo necesitamos hacerlo a través de diferentes prismas, de esos de los cuales por comunes, los diseñadores prescindimos en el discurso, aunque no en el proceso del diseño. Se trata del autorreconocimiento de esa capacidad interior que el diseñador urge para prever diferentes estadios de mediaciones del diseño como objeto con autonomía propia, de pensar en su organización institucional, en el escenario de sus manifestaciones culturales, en la causalidad de su representación y responsabilidad de su conocimiento donde se articulan todos los lenguajes, absolutamente todos los que nos conducen a la praxis civilizatoria.

Pistas de la mirada

La inminencia de cualquier tipo de diseño desde su advertencia hasta su presencia, se concreta en una realidad del espacio, del objeto o de la imagen, porque provee a su receptor –ya sea consumidor, espectador o usuario virtual– de una suerte de pistas hacia su convicción o anhelo. Esto ocurre a través de una cara, que es física y natural siempre, es una parte del cuerpo, de cualquier tipo de cuerpo, y sabemos de ella por refracción de

D.I. Andrés Sicard Currea

Doctor en Ciencias de la Información.
Universidad de La Laguna, España.
Director Centro de Extensión Académica.
Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia.

¹ Esta ponencia se transcribe de la grabación del evento y con apoyo del power point.

La visualidad en el diseño: una experiencia que busca escapar de sí misma

Andrés Sicard Currea

otros, a diferencia del rostro que es una respuesta construida devuelta en gesto, consecuencia además de nuestras imágenes. El rostro domina la cara, así como la máscara congela el gesto inmovilizando, momificando según el caso, para tipificar u ocultar evitando la mirada.

¿Acaso nos hemos detenido en estas pistas? Y si no, nos hemos preguntado ¿dónde se posa la mirada del diseño? Sin duda, en la desnudez, que es el vacío de los artificios de los que se cuida el diseñador consciente de lo que de él se espera. Al desnudo se llega como se llega al diseño, trazando líneas para posar la mirada, porque mirar es más que ver. El ver es natural, inmediato, sin intención, fisiológico, orgánico, pero la mirada es cultural, mediata, determinada por algo o alguien según su intención –si coincide con la del diseñador está a punto de producirse el conocimiento del diseño–; la mirada es un acto simbólico, un arreglar el mundo. De ahí que nunca será suficiente volver sobre el papel de la visualidad en el diseño. Sin la mirada sería imposible el proyecto, tampoco el placer que es más cercano a los órganos, y se diferencia del goce que ya es cómplice de la imaginación, de ambos depende la jugada.

Al mirar le corresponde toda gestación, por eso es infinitamente importante afinar el ojo, a lo que no se llega sin afinar el pulso del dibujo, a eso debemos la herencia de las formas artísticas que son miradas pulcras y sinceras, y de cuya nobleza se escapó el diseño para hallar de las armonías proposiciones y del equilibrio las estructuras funcionales, y de la composición las evidencias de que en toda producción existe un mirar creativo que corresponde al diseño. Es cierto que al mirar los diseños de los objetos, de las urbes y sus prácticas, de los discursos y los imaginarios, entre otras cosas, nos apropiamos del mundo porque eso pasa por la explicación de comprender sus vicisitudes e interpretarlas en una función de trato.

Para lograr esa interpretación indagamos en lo íntimo, vamos en pos del sentido. Se acude a formular una explicación que descompone, desestructura, desarma, que va y acude al detalle. Esas son las vísceras del diseño que cuando transcurre nos personalizan, pero sólo si transcurren. Con la explicación queremos conocer, con la comprensión queremos indagar, por ende interpretar es comprender explicativamente y para ello debemos aguzar la mente y los dedos, ya que a diferencia del arte el diseño se explica por sí solo después que triunfa, antes demanda de una inteligencia del proyecto.

El diseño va haciendo puentes entre las cosas y los sujetos, porque su identidad se construye entre la exterioridad de su utilidad y consumo

y la intimidad de su conciencia, o sea, de las pistas de su mirada que casi siempre responden a las de su cultura. Esta es la causa por la que acudimos a los signos, para evocar e imaginar las ausencias que en el plano de las prácticas sociales se traduce en las insatisfacciones. El signo es re-presentación de todo lo que no es posible agarrar entre nuestras manos como olores, ritmos, sensaciones, experiencias, gustos y hasta ideales.

Pistas del oído

Por el ojo entra la belleza de las cosas, de las formas, mientras que el oído es el canal por donde entran más estímulos al interior. No existe la creación sin estímulo, igual que no hay función sin propósitos. El diseño reclama de ambos, conveniencia y acuerdo. Los oídos nos permiten reconocer la linealidad del tiempo. Uno de sus más reconocidos representantes fue la poesía que utiliza eventos articulados y sucesivos, de ahí que los filósofos primero la relacionaron con la vida, de la cual los diseñadores nos encargamos más concretamente, pero a partir de un pensamiento no lineal, porque de lo contrario nos quedaríamos en la contemplación. Tenemos ojos que nos permiten mirar el espacio que la pintura nos presenta a través de eventos simultáneos, el diseño nos exige verlo en conjunto porque nuestros ojos representan objetos que se manifiestan en un mismo momento. El diseño es un *acto poético* o ¿cómo se hace intuible un objeto de conocimiento? El acto del diseño por arte mismo, lo hace disponible al público, por el mismo hecho de estar allí visible. La visualidad del *arte-facto* se halla en su disponibilidad como objeto de conocimiento por "ser ahí" y en actitud de disposición que la acción comunicativa promueve por transformarlo en presencia. Ahora quizás sea más entendible apreciar porque las pistas del oído son tan decisivas como las de la mirada para lograr la comunicación del diseño. Toda comunicación parte de una recepción inicial, y desde esa anuencia es posible la disponibilidad entre el sujeto y el objeto.

Pistas de la comunicación

El camino que va de la acción comunicativa al discurso está inscrito en la acción orientada al entendimiento. Por otro lado, un mundo de la vida constituye para los implicados el horizonte del mundo objetivo, al que corresponde la cultura material y el diseño, sin el cual el mundo social no pudiera compartir relaciones que se dan entre los hombres y

las cosas, que fraguan el mundo subjetivo de cada uno. El mundo de los productos, entonces, también es el de la mente humana, y el de la tradición cultural y el pensamiento científico, poético y artístico, que se compone esencialmente de problemas, teorías y argumentos. Este es el mundo del diseño, que la comunicación visualiza en los objetos o productos y entre los seres y grupos. Lo social es un ámbito independiente entre el mundo material duro y el mundo mental blando. La franja de la entelequia entre ambas fronteras las comparte el diseño.

Pensar en línea y en superficie, en imágenes o íconos, en abstracciones geométricas o resoluciones químicas, es tramar los lenguajes del diseño para alcanzar la comunicación del objeto que representa su presencia. La forma de las cosas que van a ser consumidas pasan por diferentes mediaciones que deben ser diseñadas, o sea, pensadas, vistas en fractales de imágenes que se comunican con un exterior de voces

que significan la imperiosa realidad. Finalmente, pensar en línea y en superficie, resulta una condición singular de transmitir conocimientos donde la utilización de diferentes lenguajes apoya la transmisión y determinan la comunicación en presencia del diseño. Las formas y las cosas son mediaciones del diseño, comprometidas con la visualidad de lo interior y exterior, que construye la experiencia como resultado de una acción que se vuelve significado para convertirse en acto del diseño. Estas pistas que apenas acabamos de mencionar son sus pistas imaginarias desde el proyecto, visto éste a trazluz de la meramente objetual que para los científicos siempre será un camino cierto al descubrimiento, así como para la tecnología un paso a la invención y la innovación, remanentes indeclinables para nosotros los *designadores* de una responsabilidad en la aventura de hacer visible y bueno al mundo.

Gracias.

04-3→

Des-con-centrar el diseño: visualidad y contexto

Palabras clave: contexto, diseño, textualidad, visualidad.

Introducción

El concepto de visualidad al interior del diseño ha adquirido fuerza en las últimas décadas, quizás como demostración de una adecuada formalización del objeto en su relación con el usuario; sin embargo, presentar las relaciones que este concepto de visualidad tiene con los objetos de diseño no estarían del todo claras sino se establece cuál es el papel que desempeña el contexto en la determinación de la visualidad, la cultura y el usuario. Intentar delinear estas determinaciones es el principal objetivo de este escrito, a su vez que presentar al diseño desde su trazado proyectual, bajo el concepto de textualidad para discernir las complejas relaciones significativas que se recogen en la visualidad.

Generalidades

Se ha determinado ampliamente la relación mutua que existe entre el contexto y la actividad proyectual, relación por la cual el diseño abandona las pretensiones de absoluto y se presenta como una actividad relativa; Dussel^[1] establece que, “Diseñar no es un acto absoluto sino relativo a una totalidad dentro de la cual se encuentra. La totalidad es cultural, es decir, económica, política, sociopsicológica, etc.”^[2] Así expuesto, el diseño se articula profundamente al entorno en el cual se desarrolla; no obstante, el entorno debe entenderse como

[1] Dussel, Enrique. *Filosofía de la Producción*. Bogotá: Editorial Nueva América. 1984, p. 192.

[2] Dussel, *op. cit.*

Lic. William Ospina Toro

Licenciado en Filosofía y Letras
de la Universidad de Caldas, Colombia.
Magíster en Filosofía con énfasis en epistemología
de la Universidad de Caldas, Colombia.
Coordinador Encuentro de Estudios Teóricos en Diseño,
de la Universidad de Caldas, Manizales, Colombia.

algo más complejo que la situación geográfica o arquitectónica, implica aspectos abstractos de tipo político y cultural, de allí que determinar al diseño en relación con el contexto deba restituir elementos sutiles para entenderlo en su verdadera dimensión. Estos aspectos se vinculan necesariamente con el usuario, con la comunidad a la cual pertenece éste y al conjunto de características que lo definen como parte de la cultura. De acuerdo con esto, especificar al diseño en relación con el contexto, amerita también la consideración del sistema cultural y a los individuos que lo conforman.

Las concepciones sobre el término cultura aparecen en áreas de estudio tan disímiles como la educación, la sociología, la política, y muchas otras, aunque si se ha de establecer la relación entre cultura y diseño, y entre el contexto y el diseño, asumiendo que la cultura hace parte connatural del contexto, es importante revisar las acepciones que desde el diseño se han dispuesto para este concepto. Norberto Chaves establece como cultura:

Al sistema de mitos, ritos y fetiches que componen el patrimonio de una comunidad y regulan sus comportamientos para garantizar su cohesión y continuidad histórica mediante la instauración de una identidad colectiva estable. Inevitablemente estaremos aludiendo, total o parcialmente a un sistema de valores éticos, sociales y estéticos; un sistema de hábitos y costumbres; un patrimonio de bienes simbólicos estructurado en géneros.^[3]

Ahora bien, la constante que subyace en esta definición propuesta para el término cultura, puede instaurarse como un sistema de valores, de carácter diverso, que garantiza la permanencia de una identidad colectiva. Dicho sistema se ve reflejado en las distintas actividades que se presentan en una comunidad y en el individuo, de allí que si el diseño se relaciona con la cultura, éste por tanto debe ser coherente con tal tipo de sistema, con los valores que contiene y con las relaciones estéticas y simbólicas que se expresan en tal colectividad.

Pero, establecer una constante al interior de la definición que precisa el sentido del término cultura dentro de los ámbitos del diseño, no es lo mismo que determinar una constante para el contexto en sí mismo, éste por el contrario, como elemento práctico es irregular; es decir,

no presenta la regularidad que caracteriza la formulación de un sistema cultural. El contexto, de otro lado, no posee constantes que lo definan, aparte de su permanente transformación, que podría considerarse como la única característica invariante. De tal manera que las relaciones complejas que se tienden entre el contexto y la cultura, definen en principio la complejidad propia de la actividad proyectual.

De acuerdo con lo anterior, el contexto define al diseño, éste se hace parte de la cultura en la medida que refleja, en sus realizaciones, gran parte de los criterios estéticos que le son propios a una colectividad, por tanto un diseño, podría decirse, será evidencia de los niveles en los que son asumidos los valores estéticos, éticos y simbólicos en una sociedad. De tal manera que para expresar la relación pretendida entre el contexto, el diseño y la cultura, se hace necesario involucrar al espectador como aquel elemento que recoge los tres aspectos mencionados y los gestiona de manera simbiótica en su cotidianidad, de tal manera que las expresiones que tienen las realizaciones del diseño, necesariamente terminan en la especificación del usuario y del concepto de visualidad, entendido éste, no como un elemento ornamental sino como la visualización de los sistemas de valores presentes en una sociedad.

El contexto

En su *Filosofía de la Producción*^[4], Dussel presenta esquemáticamente la dinámica que existe al interior de un sistema social, respecto de los objetos y de los procesos abstractos que definen, en el individuo, el uso y la elección de tales artefactos. Para tal descripción, establece en primera instancia la existencia de un *proyecto* al interior de cualquier sistema social, ésto es, “*el ser, la esencia de una sociedad, una época, una clase social, un grupo, una familia y hasta una persona singular*”^[5]. De tal manera que cada uno de los actos que la sociedad presenta, están encaminados a lograr y alcanzar tal esencia, tal proyecto, tanto de manera colectiva como individual. Para alcanzar este proyecto, se desarrollan al interior de la sociedad mediaciones que así lo permitan, estas mediaciones se caracterizan por ser inmateriales, acciones y materiales, o sea, objetos. Las mediaciones permiten que los individuos logren la esencia determinada por su sistema social.

[3] Chaves, Norberto. *El Oficio de Diseñar*. Barcelona: Ed. Gustavo Pili. 2001, p.78.

[4] Dussel, Enrique. *Op. cit.*, pp. 189 y ss.

[5] Dussel, *op. cit.*, p. 193.

Los objetos, las mediaciones de orden material, presentan en la explicación de Dussel hasta cuatro tipos de valor: un valor de uso, representado por la funcionalidad tecnológica; un valor simbólico, que expresa conceptos instaurados dentro de la sociedad encerrados en el objeto; un valor de cambio, que permite la fundamentación de tipo económico y el valor de signo, aquello que *connota* el objeto al representar los deseos culturales creados por un estado de necesidad.

Interpretar el contexto de cualquier sociedad es intentar describir el sentido en el que los objetos se relacionan con el proyecto de tal comunidad; es decir, "...descubrir el proyecto egipcio, en la época de los faraones, de la importancia de la vida de ultratumba, es poder interpretar el sentido de las pirámides y la totalidad del mundo egipcio de la época" [6].

Es importante determinar que para Dussel la explicación de proyecto implica que la esencia que se expresa en una sociedad, se vea reflejada en las acciones y en las construcciones que en ella se presentan; ahora, esta explicación no es tan simple de seguir en la actualidad, identificada por los múltiples proyectos, los cuales obedecen a estados de necesidad impuestos por culturas dominantes que intentan homogeneizar los valores de la sociedad, desde sus propios valores y conceptos. En este sentido, determinar con claridad el tipo de esencia de la sociedad, con la intención de especificar los sentidos que los objetos poseen en relación con el proyecto, no es para nada sencillo, implica analizar, en primera instancia, la mezcla de ideas instauradas, impuestas y que descansan en los estados de necesidad que se presentan en las corrientes de la moda, las tendencias, la economía y las ideologías dominantes.

Los estados de necesidad se presentan claramente derivados de la lógica de mercado, la cual establece, mediante las estrategias propias de imposición, el tipo de deseos que los individuos de una sociedad quieren alcanzar, para ellos se sirven de los medios y de los estereotipos construidos con base en los sistemas de la moda, de tal manera que se presentan objetos que constituyen el logro de un deseo y por tanto, las necesidades primarias se desplazan hacia necesidades culturales, representadas en mediaciones o satisfactores determinados. Dussel lo establece, "De allí que de pronto se descubre que no hay deseos-necesidades primarios y

otros secundarios o culturales, sino que todos los deseos-necesidades (que estructurados socialmente se denominan el mercado) son humanos y por ello siempre cultura" [7]. Y más adelante precisa, "El comprador consume para mantener o acrecentar su status. Claro que el productor de los objetos crea la "necesidad" de objetos/status, por medio de la publicidad, para acrecentar sus beneficios" [8].

Lo anterior no necesariamente debe desalentar el propósito de revisar las dinámicas que se presentan al interior de la cultura, el contexto y su relación con el diseño, muy por el contrario, se necesita identificar el tipo de proyectos esenciales que se encuentran al interior de una sociedad, por encima de los deseos propuestos por economías dominantes, para traer al diseño, nuevamente, a generar respuestas con sentido para el individuo que allí habita.

De otro lado, Llovet se pregunta sobre el contexto, con miras a definir su vinculación con los objetos que el diseño genera: "¿acaso no existen en todo problema de diseño una serie de datos de tipo contextual (con/textual); es decir, exteriores y de hecho anteriores a la forma del diseño, que deben tenerse en cuenta igualmente? Sí, por cierto" [9]. Sugiere además que el "[...] usuario y receptor del mensaje, respectivamente, aparecen como un dato contextual [...]" [10], lo que significa que el individuo se caracteriza por pertenecer al conjunto de circunstancias propias y relativas a la formalización de un objeto, al igual que el precio o la evocación estética.

Llovet lleva más allá la inserción de un objeto o de un mensaje en el contexto cuando establece que "[...] los rasgos contextuales son eso, propiamente: contextuales: están (aunque a veces no lo parezca) en el propio texto del diseño [...]".^[11] De tal manera que "Es difícil pensar que se puedan crear objetos o diseñar mensajes gráficos en una sociedad industrializada y altamente organizada a nivel de conexiones simbólicas, que puedan hallarse exentos de toda vinculación contextual."^[12] Así expuesto, el diseño debe garantizar mantener las conexiones simbólicas que se establecen en una sociedad, resaltando que, como ya se anunció antes, estas conexiones se identifican como parte de la cultura pues ésta se refleja en "[...] un patrimonio de bienes simbólicos estructurado[...]"^[13].

[6] *Op.cit.*, p. 193.

[7] *Op.cit.*, p. 195.

[8] *Op.cit.*, p. 195.

[9] Llovet, Jordi. Ideología y Metodología del Diseño. Barcelona: Ed. Gustavo Pili. 1981, p. 33.

[10] *Ibid.*, p. 33.

[11] *Ibid.*, p. 34.

[12] *Ibid.*, p. 34.

De acuerdo al desarrollo de las ideas expuestas, un aspecto se hace presente en la explicación de las relaciones entre el diseño, el contexto y la cultura, este elemento es lo simbólico, pues se expresa en los componentes que hacen parte de la cultura, y en las relaciones que se presentan entre el contexto y el objeto de diseño. Sin embargo, no se puede olvidar al usuario, o espectador, como quien identifica, en este fundamento simbólico, aquellos valores que se mencionan.

Ahora es necesario recapitular algunas de las ideas sobre lo expresado sobre el contexto con anterioridad, en primer lugar, se dice que el diseño incluye siempre un contexto, por tanto un objeto se incorpora de forma automática al contexto en el que se inserta, y que el objeto, en algunas oportunidades, es capaz incluso, de crear un contexto. Así que “[...] bien podemos concluir que el contexto de un diseño es, o cuando menos está, en el propio diseño en tanto que forma [...]”^[14]. Por tanto, este tipo de circunstancias externas al objeto se reflejarán en su configuración y desde allí es posible analizar la relación entre el contexto y la visualidad adquirida por las realizaciones del diseño.

Una vez establecida la compleja interrelación que existe entre los objetos de diseño y el contexto, es pertinente ocuparse de la actividad proyectual en sí misma, para intentar delinejar las implicancias que existen entre el ejercicio de diseño, la cultura y el contexto, pensando que el usuario se encuentra al interior de éste, desempeñando el papel de usuario o receptor del diseño.

Diseño

“Lo que el trabajo diseñante produce en la cosa es justamente el valor de uso, su utilidad funcional dentro de la totalidad tecnológica de una sociedad dada.”^[15] Si se sigue esta sentencia de Dussel, en la que se describe la actividad de diseñar, como la que otorga el valor de uso en los objetos, se está frente a una valoración del diseño como ejercicio práctico, desde la funcionalidad misma, de tal manera que la vinculación con el contexto se desplaza hacia las relaciones tecnológicas que existan en una sociedad determinada. Lo anterior supone la configuración de un objeto siguiendo los requerimientos mecánicos que le presente la

naturaleza al individuo, sin embargo, esta explicación describe solamente un estado inicial en la producción de objetos, estado más bien primario, en el que no existe una preocupación mayor por las relaciones connotadas que pueden existir en un artefacto.

Los estados primarios del diseño superan la funcionalidad como criterio principal de configuración del objeto, gracias al desarrollo de actividades como la economía, la masificación en la producción de objetos y otros elementos de tipo cultural, que permiten una evolución, que podría denominarse, estética que verifica la inserción de signos concordantes con los deseos de los sujetos de la sociedad.^[16]

Sin embargo, en los estados primarios del diseño, existe una relación de orden tecnológico que marca la fabricación de objetos, una contención de la forma a la lógica mecánica que expresaba la satisfacción de algún requerimiento preciso del medio; es decir, frío-vestimenta; desprotección-refugio. Es posible entender esta coerción al servir para los objetos, como una articulación inicial al contexto, no obstante las relaciones que se pretenden, diseño-contexto-visualidad, sólo se dan en la etapa en la que el diseño supera su estado artesanal y configura ideologías claras de índole estético, que se permean a los objetos mediante la constitución de formas que satisfacen deseos.

Proceso de diseño

Las maneras y modelos para describir el proceso al interior del diseño han sido configurados de diversas maneras, unas intentan dar una explicación desde la vertiente funcionalista, supeditando la generación de un objeto exclusivamente desde su “servir para”; otros por el contrario presentan las relaciones que se establecen dentro del proceso de consecución de un objeto desde la forma y la creatividad, valorando la creación como aspecto fundamental. Cross advierte la existencia de dos tipos básicos de procesos de diseño, los descriptivos y los prescriptivos, los primeros se enfocan en la solución y en la síntesis de la forma de manera casi inmediata, los segundos hacen énfasis en la determinación del problema con el suficiente análisis, antes de determinar una posible formalización de las variables. Sin ánimo de establecer la influencia de estos enfoques

[13] Op.cit., p. 78.

[14] Op.cit., p. 106.

[15] Op.cit., p. 194.

[16] Cfr. Heskett, John. *El Diseño en la Vida Cotidiana*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili. 2005, pp. 13 y ss.

en el trabajo del diseñador, se puede dar por sentado que existen al menos aspectos generales que se encuentran en el proceso de diseño y que corresponden, con algunas particularidades, a una estructura general del proceso de diseño, por ejemplo:

- Conceptualización/formalización/realización.
- Exploración/generación/evaluación/comunicación.
- Fase analítica/fase creativa/fase ejecutiva.

Cada uno de los esquemas anteriores, si bien enmarcan la actividad proyectual, no especifican las herramientas con las cuales se pueda ejecutar la tarea del diseño, de allí que sea posible que se presenten confusiones terminológicas respecto de lo que se entiende por proceso de diseño y los métodos de diseño en sí.

Esta confusión puede disolverse, si se asume que los métodos de diseño están en relación con la actividad desarrollada al interior de cada uno de los aspectos nominales anteriores, pues si bien se pueden identificar como guías en la estructuración de un objeto para lograr un diseño, se debe recurrir necesariamente a procedimientos más particulares que garanticen la organización del proceso. Los métodos responden a la manera en la cual se logra un diseño y para ello se cuenta con variedad de herramientas, las cuales han sido ofrecidas desde campos tan disímiles como las teorías de la información y la teoría de conjuntos; desde la metodología de la investigación y la ingeniería, las cuales se han adaptado para la actividad proyectual, tratando de verificar el proceso que se sigue al interior del diseño para lograr un objetivo preciso, esto es un objeto, un mensaje o un espacio adecuado a la necesidad, formulada como problema, dentro de un entorno puntual.

Una de las características más notables en la formulación de métodos es la divergencia que existe sobre la consideración de la creatividad o concepción creativa en el diseño, este componente hace que los métodos de diseño no alcancen una constitución general de los procesos, y por el contrario, se presenten múltiples maneras de esquematizar la vinculación de la creatividad en el proceso.

De otro lado, los modelos propuestos no siempre consideran las mismas variables respecto de lo que debe incluir el esquema del proceso; es decir, algunos involucran fases tempranas como la recopilación de información y dos o tres planteamientos del problema, antes de precisar los

pasos de proyección y formalización, mientras que otros modelos incluyen en sus fases planteamientos de producción, los cuales estarán supeditados a la disponibilidad de recursos tecnológicos en el medio. Sin embargo, estos modelos, considerando sus diferencias y diversos planteamientos, pueden abreviarse en los tres aspectos fundamentales que determina Llovet, éstos son: A. el trazado proyectual. B. la fabricación. C. el uso.^[17]

Los tres aspectos se alcanzan en buena medida en el desarrollo de un producto, y están en relación con los modelos mencionados, la ventaja que ofrece esta especificación es la de concentrar en su primera fase, el trazado proyectual, todos los aspectos que se dan anteriores a la consecución de un prototipo; en otras palabras, en el trazado proyectual se sintetiza todo lo relacionado con el conceptualizar y el proyectar del objeto, incluye tácitamente la evaluación, lo que reduce el proceso de creación y formalización a una sola fase. La segunda y tercera fase amplían el espectro de los modelos propuestos como síntesis del diseño, pues involucra procesos de fabricación, no necesariamente vinculados a la actividad proyectual; y el uso, el cual si bien puede tener elementos de evaluación, se entiende más referido a la interacción entre el usuario y el objeto de manera real.

Ahora, las perspectivas en las que se abordan los tres aspectos pueden no ser concomitantes en lo que concierne a la manera en la cual los diseñadores asumen la actividad proyectual.

El trazado proyectual

De índole formal, se relaciona con los diseñadores. Éste se alcanza, muchas de las veces, con independencia del análisis del problema, pues inmediatamente se escucha un conjunto de requerimientos, en la mente de los diseñadores, se configura el objeto antes de hacer un análisis de las variables que encierra el problema, pues dado el carácter alusivo que los requerimientos expresados por un cliente poseen, el diseñador puede configurarse sin mayor problema, cierta forma en su mente para dar respuesta inmediata a tales exigencias. Este comportamiento puede caer en lo que se conoce como "caja negra", el cual describe como el proceso de creación se da al interior de la mente del diseñador, con resultados adecuados a veces y poco afortunados en otras, pero que el profesional no puede determinar por qué llega a una configuración puntual y no a

[17] Op. cit., p. 28.

otra, esto se debe a que carece de una demostración y verificación de la articulación entre los requerimientos y la forma lograda. Esta manera de proceder, si bien puede funcionar, no necesariamente responde a un tratamiento sistemático que el proceso de diseño ha desarrollado con miras a minimizar los errores en la generación de un objeto.

Al interior de esta fase del trazado proyectual, Llovet también establece la necesidad de incluir la “*textualización*” como respuesta al vacío que se presenta en la concepción inmediata del objeto, por el momento se dirá que la textualización, es la división conceptual del objeto, la cual se hace por medio de las “*frases*” que responden a las características del objeto, asumido como una unidad lingüística, tanto materiales como estéticas que se presentan en su interior. El concepto propuesto se analizará más adelante.

Al interior del trazado proyectual es necesario mencionar que para no caer en la espontaneidad e inmediatez en la formalización de un objeto, se propone, siguiendo a Llovet, dividir el problema de diseño en dos partes: a. la descomposición analítica del problema que se presente, y b. la articulación y la síntesis de las variables (identificadas en la descomposición analítica) en función de la necesidad que se pretende solucionar.

Ahora, para que esta división se presente adecuada y presente algún tipo de funcionalidad en la proyección de un objeto, es importante mencionar que tal división se basa en lo que se conoce como las pertinencias del objeto, las cuales responden en primera instancia a una organización clara de los requerimientos, en otras palabras, las pertinencias obedecen al propósito que se espera que cumpla el objeto, lo cual implica que se establezcan de antemano, y con certeza, las características funcionales e incluso estéticas de lo diseñado. De acuerdo a lo anterior, la primera parte propuesta, la descomposición analítica del problema, dará como resultado los posibles rasgos pertinentes del objeto, para ello se necesita que el diseñador se enfrente al objeto por diseñar, intentando reconocer y organizar los requerimientos en orden de importancia desde la función hasta el usuario, con la intención de abarcar las determinantes más sobresalientes en la constitución conceptual del objeto.

La segunda acción está encaminada a la articulación y la síntesis de las variables en función de la necesidad, ésto es, una vez establecida

la pertinencia de los requerimientos que darán origen al objeto, deben presentarse articuladas, ésto es organizado respecto al propósito que se busca en el objeto; de igual manera la articulación de las pertinencias recoge la vinculación con la problemática precisa que ha dado origen la proyección.

La síntesis, por su parte, refiere a la formalización de los aspectos logrados en las pertinencias con adaptación al tipo de objeto, en respuesta, también, a la necesidad.

El resultado final de esta propuesta metodológica implica la posibilidad de combinación entre las pertinencias, pues si bien Llovet intenta dar una propuesta de modelo metodológico general para el diseño, éste no aplicaría como una camisa de fuerza o una especie de panacea que actúe frente a los complejos campos del diseño.

Es importante establecer que dentro de las concepciones de Llovet, las cuales se han seguido para expresar la idea de la visualidad, él parece renunciar, sensatamente, a la tercera intención de crear una metodología general para el diseño; sin embargo, su renuncia permite girar los argumentos hacia la relativización del diseño, idea que subyace a la idea de contextualización expresada líneas atrás, pues “*no existen soluciones óptimas y generales en el diseño.*”^[18]

La fabricación

De índole material, se relaciona directamente con quienes manejan los medios de producción. En el contexto de los países dependientes, es bastante disímil la aplicación de la tecnología, entendida como los medios de producción, dentro de los ámbitos del diseño. Bruce Archer, ya establecía la relación del diseño de los medios de producción, existentes en el contexto, “[...] seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles.”^[19], esta correspondencia entre los medios de producción además servía para que Archer definiera su concepción de diseño.

Estos medios que el diseñador tiene a disposición para allegar los objetivos y los requerimientos trazados de antemano a la realización, al menos en el contexto inmediato, han sufrido variaciones a lo largo de

[18] Op. cit., p. 45.

[19] Archer, B. *Systemic Method for designers*. London: Royal College of Art. 1968. Citado por: Rodríguez, Luis. *Para una Teoría del Diseño*. México: Ed. Tilde. 1989, p. 35.

la historia, pues una sociedad que en gran medida se ha definido por las actividades agrícolas, ha retomado procesos tecnológicos devenidos de otros entornos y, dentro de los ámbitos del diseño, apenas despierta en la asimilación de tales tecnologías. En otras palabras, Colombia no ha sido un país en el que el diseño presente una evolución permanente, derivada de procesos de industrialización claros, debido a la deficiencia en el desarrollo industrial de los años posteriores a la colonización. Aún hoy, se aprecian partes en las que los servicios básicos no llegan a la mayor parte de la población. Según lo anterior, no es necesario hacer demasiadas inferencias para determinar que el diseño está en un estado casi inicial de desarrollo y que, al igual que la penetración tecnológica, ha sido retomado de contextos foráneos, adaptado, e incluso adoptado, para resolver problemas cercanos.

Con este panorama, no es de extrañar que se asuma la tecnología, no como una fase entre la concepción creativa y la obtención del objeto, sino que se la tome, como fin último; así la tecnología, en gran medida importada, se presenta como solución per se a los problemas de diseño y su utilización se identifique como signo de refinamiento.

Una aplicación de la tecnología en estas condiciones, adaptadas a veces y adoptadas en su gran mayoría, no contempla al usuario dentro de los parámetros pertinentes de proyectación, lo cual supone una especie de aceptación de la pretendida homogenización de códigos para el diseño en general. Sin embargo, el resurgimiento de una corriente que aboga por el diseño contextual, como contraparte de lo que se ha denominado el diseño global, hace que se revisen las concepciones sobre las bases de la actividad proyectual en los sistemas sociales cercanos.

El uso

De índole funcional y necesariamente contextual, puede definirse de varias maneras, lo que hace más complejo el panorama que se intenta describir. En primera instancia Heskett define "*La utilidad puede definirse como la calidad de la adecuación en el uso. Esto significa que influyen en ella el modo en que funcionan las cosas y el grado en que el diseño cumple objetivos prácticos y ofrece posibilidades o capacidades (al igual que las consecuencias cuando no lo hace)*"^[20]. Lo que pone en

relación varios aspectos, entre ellos la utilización, el requerimiento y la función, esta última establece una vinculación entre el objeto y la serie de objetivos que deben cumplir, esto es, la satisfacción en el cumplimiento de la tarea a realizar, tarea que depende de las características formales constitutivas del objeto y de los principios mecánicos y físicos que en él se recojan, pues de ellos depende la eficacia en la tarea.

Aparecen, y en relación estrecha con lo anterior, los requerimientos, es decir, el conjunto de objetivos y de determinantes que dan origen al objeto en sí. Es posible identificar los requerimientos y necesidad como semejantes; sin embargo, es conveniente revisar el concepto de necesidad para no caer en apresuramientos, pero al no ser la especificación de la necesidad el punto central del presente escrito, sólo se presenta una definición general como aquello de lo que se carece en cierta situación o momento y que pueden ser materiales o intelectuales.^[21] Esta definición no pretende ser exhaustiva, pero si enfoca a la necesidad como el punto de partida de la actividad proyectual, pues los objetos satisfacen necesidades.

Finalmente, la utilización, como la manera en la que es usado el objeto por un sujeto, otorga, debido a la misma inventiva del individuo, ciertas libertades en el uso del objeto, esto es, se presenta cierta arbitrariedad en el uso del objeto por parte del usuario, pues nada garantiza que el uso de un objeto esté marcado de manera coercitiva de antemano por el diseñador o artífice del mismo, de allí que se pueda afirmar que la utilización de un objeto quede marcada por la indeterminación.

Si se asume que la especificación del uso, con todas las dimensiones que en él se recogen, no define de manera cerrada la interrelación de sus componentes, el usuario es una variable a considerar en este conjunto; sin embargo, hasta hace muy pocas décadas la especificación del usuario era un asunto de los departamentos de mercadeo, los cuales ofrecían como resultado "usuarios ideales y estadísticos", derivados de instrumentos de análisis como encuestas, dejando de lado las sospechas naturales que se infieren del uso de estos instrumentos, sobre todo en el campo del diseño. Parte de estos enunciados han dado cabida a nuevas maneras de interpretar los datos relevantes para la creación de un producto, de manera que el usuario se encuentre en las fases iniciales de la proyectación, por tanto se han presentado nuevas formas de enfocar la investigación

[20] Cfr. Heskett, John. *El Diseño en la vida cotidiana*. p. 39.

[21] Para profundizar en el tema de las necesidades, confróntese Rodríguez Morales, Luís. *Para una Teoría del Diseño*. México: Ed. Tilde. 1989, pp. 55 y ss.

en el ámbito del diseño, y llevar las herramientas tradicionales, como las encuestas, hacia aspectos más innovadores y relacionados con los instrumentos de diseño, las propuestas de Bruce Hanington^[22] son una muestra de tales consideraciones.

O sea, el usuario entendido como variable dentro de un problema de diseño, es quien, en último término, corrobora la conexión que un objeto establece de manera puntual con el entorno, su lugar de colocación y las sensaciones que produce. Al ser una variable definitiva y al no poderse homogeneizar los distintos usuarios, estos presentan una complejidad mayúscula, pues definen el éxito o fracaso de un objeto desde su evocación estética y su utilización.

Textualidad y visualidad

Intentar especificar la pertinencia de un objeto puede resultar una tarea bastante compleja, sobre todo si se consideran las reflexiones anteriores sobre el contexto, las implicaciones del proceso de diseño, su trazado proyectual, la fabricación y el uso; en respuesta a esta complejidad puede recurrirse a la textualidad y la visualidad, como medios con los cuales minimizar en parte tal situación, además de intentar objetos más coherentes con el contexto y acercarlos al contexto en el cual se desarrollan.

En primer lugar, se revisará la propuesta de Llovet, el cual ha dado forma al presente escrito, intentando esclarecer un poco el concepto de textualidad, el cual fundamenta su intento de una “metodología general para el diseño”. Se había establecido anteriormente que la textualización es la división conceptual del objeto, la cual se hace por medio de las frases que responden a las características tanto materiales como inmateriales del objeto asumido, en principio, como una unidad. De esta manera el acercamiento inicial a la textualización que hace Llovet, lo presenta a través de un ejemplo sencillo:

[...] un ‘cepillo de dientes’ equivale a algo así como: “instrumento de unos 15 o 20 cm. de largo compuesto por una barra plana (hoy) generalmente de plástico, que tiene un sector largo para ser sostenido en la mano, y un sector corto provisto de unas cerdas de sustancia animal o plástica de ni mucha ni poca

resistencia al tacto, de un centímetro aproximadamente de largo, incrustadas en el sector corto perpendicularmente a su plano, dispuestas en dos o tres hileras, con agujeros (optativos) para que se escurra el agua en la parte correspondiente a las cerdas, y otro agujero (también optativo) en el extremo opuesto de la barra para que pueda colgarse de un soporte exterior; que puede ser de distintos colores, y que sirve, previo añadido (habitual) de una pasta determinada con ciertas características para lavar los dientes (generalmente los de uno mismo) más o menos en toda su superficie visible según un método de fácil aprendizaje, que no se olvida.”^[23]

Esta descripción, incompleta según el autor, de un objeto en apariencia simple, establece la verdadera complejidad que se esconde detrás de un artefacto que ha sido diseñado pensando en las relaciones pertinentes que establece con el usuario; esta apelación al lenguaje, se especifica en la medida en la que un objeto se hace texto:

En otras palabras: hemos articulado entre sí (gracias al lenguaje), hasta conseguir un texto o conjunto sintáctico (y por ello sintético), una serie de frases, que son a la vez una serie de palabras, y que definen con cierta exhaustividad el conjunto de rasgos que parecen caracterizar al objeto en cuestión”.^[24]

Rasgos que a su vez se constituyen en “pertinencias”, y que resumen el trazado proyectual, la fabricación y el uso del objeto. De tal manera que al derivar en texto las características formales y funcionales del “cepillo de dientes” se ha diseccionado, de manera conceptual el objeto, el cual, como una entidad muda, cerrada, dada ahí, se abre necesariamente si se le interroga de manera adecuada.

Este componente de textualización, se hace posible en la medida en que se esquematice al interior de un proceso de reducción lingüística del objeto; el esquema parte del principio de equivalencia entre un eje de las pertinencias, confrontado con un eje en el que se presente la combinación de las mismas. Lo que supone que la introducción de un nuevo rasgo, o simplemente la selección particular de uno de ellos, afectarán de manera decisiva al conjunto textual completo.

[22] Hanington, Bruce. *Methods in the Making: A Perspective on the State of Human Research in Design*. Massachusetts: Institute of Technology. Design Issues: Vol. 19, Number 4, Autumn 2003, pp. 9-18.

[23] Op.cit., p. 28.

[24] *Idem*.

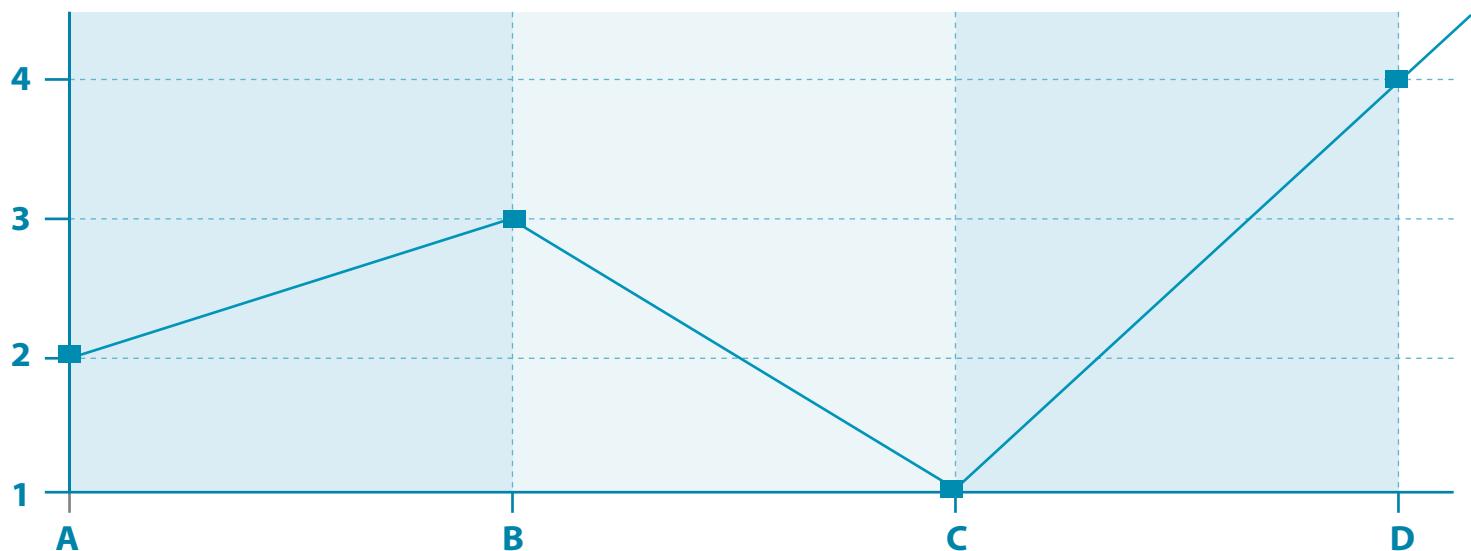


Gráfico 1. Modelo de combinación de rasgos y características del objeto

En el **gráfico 1**, se muestra una serie de letras A, B, C, D, estas representan las pertinencias, mientras que los números 1, 2, 3, 4, representan las variaciones en cada uno de los rasgos pertinentes; las combinaciones A2, B3, C1, D4, componen una dependencia morfológica, sintáctica y semántica con el conjunto completo, el cual constituye en sí mismo al objeto que se espera diseñar. Por supuesto, como lo advierte Llovet, un esquema de este tipo nunca será completo, pues las variables de combinación y la inclusión de nuevos rasgos hacen que el mismo no esté acabado, pero sí permite analizar la complejidad subyacente en el objeto, aislando partes del mismo para revisarlas en concierto con las demás, para valorar su valor de pertinencia.

La textualización del objeto hace evidente el nexo entre éste y sus alrededores. Sistematizar estas trazas contextuales sólo es posible despojando al diseño de una pretensión de experiencia artística mal entendida, es decir:

[...] como exageración de la imaginación ‘poética’ de algunos diseñadores, la cual, ha dado al mercado algunos monstruos objetuales y gráficos, producto de aquella actitud, adoptada por sistema. Un caso límite es el del reloj-despertador-radio-casette-cenicero-luz-piloto-mechero-virgen-de-Lourdes que existe en el mercado, y que equivale, sencillamente, a lo que podríamos

denominar la ‘pasión enciclopédica’ del diseño, o la mera superposición acumulativa de objetos, articulados en función de una unidad arquitectónica y quizás en función de las operaciones propias del sujeto próximo a dormirse y recién despertado.^[25]

Actitud que se ve reflejada, por lo menos, en algunos ámbitos locales resultado de la carencia de una concepción clara y crítica del diseño, carencia que aprecia y valida los “recorridos narcisistas” que realizan los diseñadores como respuesta a problemáticas del medio, sin tener presentes las relaciones que se establecen con el entorno, ni con el sujeto usuario de tales realizaciones.

Es necesario ahora relacionar la textualización y la visualización, para ello se tomará al lenguaje como puente que pueda reunir ambos elementos, sin caer en una adaptación apresurada de ambos. La visualidad, como concepto, ha estado referida al diseño de información, y desde allí se tendrá que extender para precisar la relación con la textualización. Bonsiepe establece que la visualidad “[...] no debe ser identificada con conocimiento incoherente y saber sin contextualización”.^[26] En términos generales, se entiende la visualidad como el efecto que se produce al mirar objetos vistosos, lo que implica que la causa de la visualidad se encuentra en el ordenamiento predeterminado de las características visuales de un

[25] *Op.cit.*, p. 102.

[26] Bonsiepe, Gui. *Del objeto a la interface. Mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Ediciones Infinito. 1999, p. 53.

objeto. En este sentido, la visualidad es experimentada por el sujeto, entonces se requiere coherencia y contextualización en las fases iniciales del trazado proyectual para que se surta el efecto de la visualidad en él.

Si bien, se establece la visualidad como concepto en relación con el usuario, éste representa una de las variables más abstractas dentro de una planificación formal y funcional, lo que obliga a delimitar la textualización como un instrumento que permita desarrollar la visualidad en el diseño de objeto, partiendo de las consideraciones que hace Bonsiepe sobre otras áreas relacionadas con la actividad proyectual. Al considerar la retórica verbal y visual, determina la ausencia de herramientas analítico-descriptivas que permitan el estudio de procesos retóricos claros dentro del diseño, a pesar de los múltiples ejemplos que trae el diseño gráfico, la retórica se toma como “*un campo inexplorado de la proyectación*”.^[27] Ahora bien, si la textualización permite analizar un objeto como un texto, éste puede además adquirir las características de la retórica si así se prefiere, en la medida en que sea pertinente dentro del trazado proyectual de un objeto. Parece no ser coincidencia que se tome al lenguaje como referencia tanto para el establecimiento de pertinencias por parte de Llovet, como para revisar las posibilidades de creación de artefactos comunicativos por Bonsiepe, de allí que el lenguaje pueda establecerse como principio sobre el cual descansen la significación del objeto, significación que tomará varias vías, según se esté proyectando un diseño gráfico, un diseño objetual o un diseño de información.

Este puente que se ha tendido entre los conceptos de visualidad y textualización, no puede sino ser cruzado por el usuario, en un sentido más que figurado, es decir, “*Sólo gracias a la intervención de un observador se determina la relación entre la forma y su función*”.^[28] De allí que la evaluación de las pertinencias mediante la textualización, retome al usuario dentro su contexto, su cultura, para establecer el conjunto simbólico que le es significativo, el cual al ser instaurado en el trazado proyectual, se convertirá en la causa de la visualidad.

Un conjunto simbólico tiene como base un código icónico reconocible, dinámico, abierto y diferenciado; es decir, contextualizado, por tanto el diseñador debe ahondar en lo que de cognoscitivo ofrece el código icónico específico de una cultura, para además de entenderlo, proyectarlo.

A modo de conclusiones

Intentar dar un explicación definitiva del proceso de diseño, es tan precioso como poco sensato; sin embargo, al delimitar las relaciones entre el contexto, la cultura y el usuario, permite aclarar algunas articulaciones necesarias dentro de una disciplina que cada vez se reformula con la introducción de nuevos artefactos, tanto reales como de comunicación.

No estaría completo el cuadro que se expone, si no se revisan, de manera general, reflexiones que van en la misma dirección de la intención aquí expuesta, para ello se comentaran los cuestionamientos de Ruedi Baur^[29] sobre el diseño global y el diseño contextual, esperando que tales comentarios finalicen las ideas propuestas.

La idea general del presente texto es demostrar la importancia que adquiere el contexto dentro de las formulaciones del diseño, para ello se ha pretendido tomar la propuesta de Jordi Llovet sobre una “metodología general de diseño” para precisar las contingencias irregulares que aparecen en el trazado proyectual, y refuerzan la idea del carácter relativo del diseño. Así el contexto se ve evidenciado en el diseño y, a su vez, el diseño expresa los conjuntos simbólicos presentes en la sociedad. Por eso, diseñar, la actividad de diseñar, debe saber las determinantes presentes en el contexto, para que sus propuestas resulten pertinentes al individuo, esto es, al usuario del mismo.

Parece más que obvio la necesaria vinculación del diseño al contexto; sin embargo, este tipo de obviedad pasa en la actualidad por una especie de enmarañamiento conceptual, derivado de las exigencias de mercado para la actividad proyectual, es decir, con la instauración definitiva de un mercado globalizado, los artículos que se diseñan, parece que deben responder a una visualidad derivada de una cultura igualmente globalizada, así se espera del diseño, que adopte formas más “*exportables*” se diría o más “*universales*”, lo que en otras palabras significa homogeneización “[...]de mitos, ritos y fetiches, [...] al igual que del sistema de valores éticos, sociales y estéticos[...].”^[30] Lo mismo podría decirse de la manera en la que se recurre a los procesos técnicos, involucrados como signo de innovación, sin la debida crítica y revisión sobre su adaptabilidad al contexto:

[27] *Ibidem*. p. 72.

[28] *Ibidem*. p. 149.

[29] Baur, Ruedi. “*Diseño global y diseño contextual*”. En Fernández, S. y Bonsiepe, G. *Historia del Diseño en América Latina y el Caribe*. Sao Paulo, Brasil: Editora Blucher. 2008, pp. 232 y ss.

[30] Chaves, Norberto. *Op. cit.*, p.78.

Des-con-centrar el diseño: visualidad y contexto

William Ospina Toro

Una costumbre local de la que resulta una visualidad y productos específicos, se ve generalmente abandonada no por una mejora cualitativa real de la vida, sino a causa de la fascinación de la "tecnicidad" y de la expresión visual de esos productos occidentales que logran desvalorizar las costumbres locales.^[31]

En esta perspectiva cabe preguntarse por las reflexiones que en el contexto inmediato, se hacen los diseñadores sobre la incorporación de tecnologías en la resolución de problemas, ya que parece que la tenencia de "lo último" tecnológico, asegura una proyección más correcta y adecuada, pretensión ingenuamente celebrada por el sistema económico. El diseño contextual no está en la línea de sobre-valorar, con fines de mercado global, las realizaciones artesanales por su carácter local, no. Lo que se quiere expresar es que se debe buscar algo

Más que "la originalidad por la originalidad" (el trabajo de autor descontextualizado, la referencia a su obra personal o la de las modas visuales del momento), serán las soluciones originales adecuadas al contexto particular de su aplicación las que se ve-

rán favorecidas. El referente deberá pasar de la revista de diseño que difunda las ideas nuevas y la moda visual del momento a una verdadera reflexión sobre la relación entre la propuesta y el contexto de su interacción con el usuario.^[32]

No se pretende aquí simplemente "conservar ni momificar lo existente", sino sentar las bases sobre una expresión visual fuerte, derivada coherentemente del contexto específico para un individuo que rescatará una visualidad plena de significaciones.

Por último, la relación sobre el contexto no sólo afecta la práctica del diseño, es decir, a la actividad en su actuación, también lo hace con la concepción que de la disciplina se tiene en el mismo contexto, pues al no considerar los cambios necesarios que implica una verdadera contextualización del diseño, la disciplina entra en una especie de trivialización, ya que se identifica al diseño como una manifestación intuitiva, poco reflexiva y profundiza aún más la discontinuidad de formalización disciplinar que ha cobijado la evolución del diseño en los ámbitos locales.

[31] Baur, Ruedi. *Op. cit.*, p. 234.

[32] *Ibidem*. p. 236.

Hibridaciones del diseño: diseño+música+urbanismo^[1]

←04-3

Palabras clave: diseño, digital, realidad, virtualidad, interdisciplinar, paisaje sonoro, ciudad, objeto, interactividad, multimedia, composición, música electrónica, geometría fractal.

El diseño entre lo virtual y lo real

Es importante destacar cuales son las tendencias en el discurso internacional del diseño, donde algunos de los temas más relevantes son: la digitalización, el diseño dentro del discurso interdisciplinar y el pensamiento digital en el trabajo del diseño.

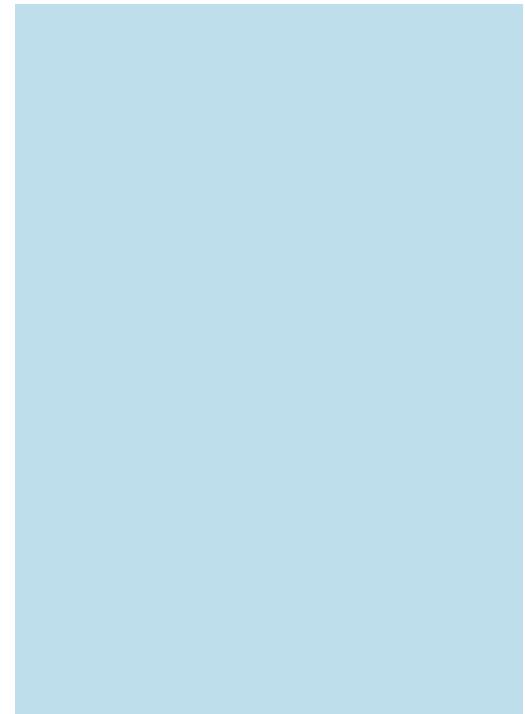
La digitalización

La digitalización y la globalización están en el proceso de revolución de nuestra realidad. Los píxeles y los iconos están invadiendo nuestro mundo. Las pantallas electrónicas se han convertido en las ventanas al mundo. Al mismo tiempo, el control que tienen los computadores en nuestra vida cotidiana, están presentes de una forma invisible, la cual aunque es casi imperceptible, se convierte en algo fundamental para el desarrollo de la vida diaria.

Por otra parte, se ha podido controlar digitalmente hasta el genoma humano, planteándonos la pregunta ¿Debemos diseñar genéticamente para manipular la estructura fundamental del ser humano, posicionándonos de esta manera en el principio o en el fin de la re-creación universal?

La digitalización del mundo plantea que a partir de funciones matemáticas y logarítmicas, se pueda controlar la realidad, llegando a plantear una situación paralela que emula los procesos cognitivos y la forma de percepción del contexto, lo que genera una virtualidad en las experiencias humanas.

[1] El presente texto argumenta el evento real de esta ponencia, que en síntesis, consistió en la visualización de un 'paisaje sonoro' que se ilustra a partir del comportamiento de un peatón virtual en relación con el mapa urbanístico de una cuadra en la ciudad de Bogotá donde una convergencia visual sonora se produce entre la música electroacústica que se compone a través de las estructuras del paisaje real. O sea, según el diseño urbanístico, así será el tipo de composición musical.



D.I. Roberto Cuervo

Magíster en Planeación Urbana y Regional con énfasis en Diseño Urbano de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia.

Director carrera de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia.

Diseño dentro del discurso interdisciplinar

El diseño se debe entender como una disciplina múltiple, que alberga varios campos profesionales, pero que contienen la misma base como cuerpo de conocimiento específico. Las diferentes especialidades del diseño como la industrial, digital, multimedia, informacional, urbano, de interiores, arquitectónico y demás, trabajan siempre bajo la premisa de la proyección de una solución o satisfacción a una necesidad detectada y ésto hace que el proceso en el diseño siempre sea el mismo, diferenciándose simplemente en el tipo de resultado al que se llega.

Los productos cambian en la medida de cómo se proyecta un edificio, una ciudad, un carro una prenda de vestir o un teléfono celular, pero siempre mantienen su condición de producto como resultado de un proceso creativo que lleva a plantear soluciones para "mejorar" las condiciones de vida del ser humano.

El discurso de la interdisciplinariad afecta la forma como debemos ver el mundo, pensando que no se deben trazar límites exclusivos entre las disciplinas, tratando de mantener dentro de su feudo el control del área del conocimiento específico, defendiendo así celosamente la pertinencia disciplinar. Lo interdisciplinar plantea precisamente una desmaterialización de los límites entre las áreas de conocimiento, para lograr abordar de una forma multifacética un problema complejo.

La complejidad se presenta ante la interdisciplinariad como el principal reto que se nos plantea para poder proyectar soluciones que verdaderamente nos lleven a mejorar la calidad de vida del ser humano. No se puede pensar en calidad de vida de una forma puramente cuantitativa, donde se mira al ser humano en términos de indicadores que miden algunas condiciones humanas, pero que se quedan cortos al pensar en términos de la felicidad, las motivaciones y los deseos de una comunidad.

El diseñador es como un puente entre los productos, los medios y los servicios, sirve como catalizador entre las necesidades de los usuarios y los satisfactores.

El pensamiento digital en el trabajo del diseño

Después de un siglo de innovación tecnológica, el diseño se ha convertido en una de las disciplinas que más ha aportado a la aplicación de los avances tecnológicos, buscando mejorar la calidad de vida del ser

humano. El diseño se mueve entre lo material y lo inmaterial, entre lo real y lo virtual, entre lo subjetivo y lo objetivo, entre el arte y la ciencia, y es precisamente esa posición intermedia la que le permite romper paradigmas para plantear nuevas posiciones ante el mejoramiento de la calidad de vida de una comunidad.

Esta posición intermedia hace que el diseño no se matricule exclusivamente con una forma de ver el mundo, sino que ofrece la movilidad necesaria para abordar los problemas complejos de la sociedad contemporánea. En esto se encuentra precisamente la fortaleza del diseño, que lo convierte en una de las disciplinas llamadas a liderar equipos de trabajo interdisciplinarios, sirviendo de interfaz con muchas otras disciplinas, convirtiéndose en un poderoso instrumento para afrontar los retos futuros del ser humano.

La frontera entre lo visible y lo invisible es uno de los nuevos campos del diseño, el cual plantea dentro del trabajo digital, las soluciones necesarias para que el ser humano pueda disfrutar de los avances tecnológicos y no caiga dentro de la deshumanización a las que nos puede llevar una utopía tecnológica. Los procesos de humanización de las nuevas tecnologías son los retos principales a los que se enfrenta el diseño contemporáneo.

La ergonomía, por ejemplo, tiene nuevos campos de acción en tanto, que la relación entre el ser humano, el sistema objetual y el entorno no es siempre físico y tangible, sino que muchas veces se presenta dentro del marco de lo virtual, donde la experiencia cognitiva del mundo cambia de perspectiva, porque permite percibir en diferentes dimensiones simultáneas la realidad.

La aplicación de las nuevas tecnologías en la vida diaria, es uno de los caminos para mejorar la calidad de vida del ser humano, lo que constituye uno de los objetivos principales de nuestra profesión.

El Diseño como disciplina está en una posición ventajosa en la medida en que permite el trabajo interdisciplinario desde el mismo planteamiento de su metodología. La combinación del Diseño con otras disciplinas permite generar hibridaciones entendidas como la unión de dos o más elementos de diferentes especies, ampliando así los campos de acción y reflexión desde donde se pueden proyectar nuevas posturas para el planteamiento de proyectos de Diseño.

Por otra parte, el Diseño como disciplina propone composiciones objetuales tangibles e intangibles y está relacionado directamente con todas aquellas disciplinas que de alguna manera se encargan de

com+poner y re+componer formalmente un objeto, generando relaciones dadas por los elementos básicos que rigen estas composiciones, permitiendo hibridaciones contemporáneas con disciplinas como la música y el urbanismo.

A partir de esta hibridación inicial, se analiza una pieza urbana como caso de estudio, para plantear una composición musical realizada desde un análisis morfológico, de flujos peatonales y atributos estéticos de un lugar, el cual permite la proyección y construcción de un paisaje sonoro a partir de la experiencia de ciudad generada por un peatón.

Así mismo, se plantea la relación entre el diseño y la geometría fractal como generador de formas tanto visuales, tridimensionales y sonoras, a partir de un software de composición de música fractal y así poder entender las relaciones intertextuales generadas en la composición del paisaje sonoro.

La experiencia investigativa genera una composición de música electrónica a partir del análisis de una calle de la ciudad de Bogotá, la cual se puede reproducir de forma audiovisual, con una presentación en vivo en el momento de la ponencia, a partir de Samplers, Loops y Síntesis de sonidos generados en un secuenciador sintetizador Korg Electribe ESX-1 y un secuenciador sintetizador Roland Groovebox MC303, interconectados vía MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) con un computador personal, que proyecta video e imágenes mezcladas en tiempo real.

El caso de estudio posibilita la generación de una plataforma de composición que permita proyectar y recomponer un paisaje sonoro o un objeto musical intangible, así mismo como hacer lectura sonora de espacios urbanos y también de objetos, generando de esta forma una hibridación entre diseño+música+urbanismo.

SESIÓN DE PREGUNTAS

Pregunta: Andrés Fernández Arias

¿De acuerdo con el análisis de las ondas en la ponencia, se podría decir que podríamos tener una iconografía auditiva, sin tener que caer en la música puntual o comercial, mirando el ícono como la parte mínima y más simplificada?

Responde: Roberto Cuervo Pulido

La relación que se establece en este trabajo entre la música como un estímulo auditivo y las relaciones sinestésicas con otros sentidos, permite realizar interpretaciones sobre objetos, en este caso de escala urbana, pero no permite definir una sola forma de lenguaje como para establecer un ícono, aunque si se podría establecer un lenguaje objetual auditivo a partir de las interpretaciones subjetivas del autor.

Pregunta: Diego Alexander Rozo

Profesor, ¿podría usted darnos su concepto o conciliar el "acto de reinventarse" y los sujetos y objetos autopóieticos?

Responde: Andrés Sicard Currea

El tema de la poesisis y la reinención son campos que se pueden asociar, que están relacionados, y si me devuelvo al origen de las palabras resulta que se asocian a un modelo de dimensión, a un proceso de enfrentar, de asumir otra condición. El acto poético es esa condición de hacer; es posible que algo pase, se crea, y se lleva el prefijo auto, estamos dándole un sentido filosófico con un discurso sobre la creación de los seres humanos. Volver a tener conciencia de sí mismo, en el lugar, tiempo y espacio en el cual nos encontramos. Creería que la condición está dada desde allí.

Pregunta: Laura Alejandra Morales R.

¿A qué se refiere con el término de colectividad puntual cuando también se tiene en cuenta la "diversidad"?

Responde: William Ospina Toro

Se hace referencia a los sistemas simbólicos expresados al interior de una cultura. Si bien es cierto que las realizaciones del diseño hacen parte

de la lógica de mercado, cada vez más se muestra una inclinación a dar respuestas desde la particularidad a la homogeneización de códigos, sean visuales u objetuales, propuesta por la expansión mercantilista. Estas respuestas de tipo contextual sólo pueden ser sensatas en la medida que consideren al diseño como posibilidad de problemáticas reales, lo anterior implica una concepción de la disciplina del diseño acorde con las variables presentes en el mismo contexto. De allí que el diseño se asuma como relativo, no absoluto, y se inserte en el sistema simbólico y cultural de manera conveniente. De otro lado, la diversidad es un aspecto connatural al contexto, esto es, todo individuo perteneciente a una cultura expresa su diversidad de formas variadas; sin embargo, su identidad depende, en gran medida, de la asimilación de su cultura, por tanto, la idea de diversidad no riñe con la identificación de símbolos propios, plenos de significado.

Pregunta: Manuel Bohórquez

¿Sólo la visualidad tiene sentido en sí, cuando entra en contacto con el sentido de la vista? ¿No es independiente?

Responde: Roberto Cuervo Pulido

Precisamente la investigación parte del principio de la sinestesia que es precisamente la capacidad que tiene el cerebro de interpretar con un sentido diferente el propio del estímulo, y crear analogías con otros sentidos. Por ejemplo, la capacidad que tenemos de asumir un adjetivo como "ácido" que es un estímulo propio del gusto y crear una analogía con el color que es propiamente visual, hace afirmar que "un color como el verde puede ser ácido".

Pregunta: Diego Alexander Rozo

Hoy nos ha mostrado los puntos existentes entre lo visual y lo sonoro ¿Ha usted explorado o buscado los puentes entre otros sentidos? Y si los ha encontrado ¿Cómo imagina que se puedan percibir?

Responde: Roberto Cuervo Pulido

Sí, he explorado otras relaciones sinestésicas como, por ejemplo, las del gusto, explorando lo que denomino "diseño de experiencias gastronómicas", donde la gastronomía se sale propiamente de los estímulos del gusto y entramos además de lo visual y olfativo, a lo sonoro y al tacto, logrando así nuevas formas de experimentar el acto o ritual de la comida.

Pregunta: Santiago Gordo

¿Los diseños de Philippe Starck o Karim Rashid crean para sí mismos, sin embargo tienen una gran acogida entre la gente, por qué?

Responde: William Ospina Toro

Porque el usuario es quien en último término decide y opta por un diseño a partir de pulsiones que no son susceptibles de esquematizarse, y tal vez sea este el motor de muchos intentos metodológicos por especificar los gustos o caprichos de los usuarios a la hora de elegir un objeto. Sin embargo, no es conveniente identificar la creación para sí mismo, como respuesta universal de diseño, ya que se estaría faltando a una premisa básica de la disciplina, se diseña para otros, no para sí mismo. Ahora, no es impensable que cierto tipo de objetos alcancen un coto cercano a la actividad artística, como los mencionados de Starck o Rashid; sin embargo, es poco coherente pensar que si un diseño intenta brindar desarrollo a un medio particular, actúe bajo la concepción creativa del arte, es decir, intentar un acto propio de carácter ontológico expresado en un objeto, el cual puede, o no, estar en relación con los demás artefactos que se utilizan dentro de un sistema cultural. Así las cosas es importante reconocer que las motivaciones narcisistas de algunos diseñadores han dado al traste con la posibilidad de generar objetos más pertinentes con las necesidades del medio.

Pregunta: Geovanny García

¿Su planteamiento de la "migración" del diseño a la música resultante de imágenes y colores, tiene alguna aplicación comercial de diseño industrial o está enfocada como exploración creativa?

Responde: Roberto Cuervo Pulido

Las aplicaciones se pueden generar en el campo del "diseño de experiencias", donde entre más sentidos se estimulen mayor es el nivel de recordación e impacto de una actividad humana. Por otra parte, se pueden generar espacios inmersivos interactivos, potenciando la experiencia objetual de los usuarios en actividades específicas.

Pregunta: Andrés Meza

¿En dónde podemos escuchar música urbanizada, tiene proyectos o hay lugares (bares) donde podemos escuchar un poco más del trabajo hibridaciones?

Responde: Roberto Cuervo Pulido

Este proyecto de investigación continúa, sigo buscando caminos y nuevas relaciones para lograr transgredir e hibridar otras disciplinas. Sigo presentando este trabajo en diferentes ámbitos desde espacios académicos como éste, hasta espacios comerciales como bares o discotecas, aunque no en el mismo lugar siempre, porque depende de las invitaciones que me hagan.

Pregunta: Anónima

¿Cómo entiende el término de desuso en el diseño, partiendo que ninguno lo mostró como una fase del proceso de diseño?

Responde: William Vásquez

El uso como positivo y el desuso como negativo, uno tiene que entender que la pregunta está planteada así, como uso en la manera en la que construyo la relación con un objeto y desuso en la medida que rompo esa relación, pero la pregunta a mi me genera una reflexión, en la medida que el desuso debería ser el inicio de un uso de un objeto, por aquello de que se libera el objeto de su utilidad y altera el límite de su utilidad, por lo que se puede repensar nuevamente.

Responde: Roberto Cuervo

Eh! para mí, por ejemplo, el tema del desuso del espacio urbano es también extraño, no es el objeto que uno usa. Pero, la ciudad para mí es un objeto y efectivamente, hay lugares que empiezan a caer en desuso, digamos, ¿sí? Y pues tal vez estas teorías de lugares podría también acercarse a otro opuesto, y a mí me interesa mucho; por ejemplo, el tema del reciclaje urbano, ¿cómo puedo yo reciclar estos espacios urbanos? Esto golpea de significados; por ejemplo, trabajando el tema de la premura urbana o cómo puedo ir yo resignificando ejercicios como el que yo hago con la música a partir de un espacio que de pronto está agobiado, un espacio que de pronto está estrellado, cómo se puede estirar, cómo puede ser flexible, cómo puedo, digamos, reutilizarlo en este ámbito del desuso. Hay que saber que dentro del ciclo de vida de algo siempre estará el tema del desuso.

Responde: Andrés Sicard

Esta respuesta desde el trabajo que vengo haciendo formula una pregunta, ¿somos diseñadores de objetos o diseñadores? En la medida que

establezcamos la diferencia entre producto y objeto. Si lo que estamos haciendo es una variación formal manteniendo el mismo objeto, y esto da la posibilidad de un reuso de un mismo concepto, puede salir otra aplicación de ese mismo concepto. Pero la condición de reuso o de uso en mi presentación, yo la asociaría a esa categoría de la mirada, de mirar, que creo fue la que traté de desarrollar, y ser muy responsables de esa expresión que se exterioriza.

Responde: William Ospina

Yo creo que si pensamos en la pregunta desde la concepción del objetivo del producto puede existir una respuesta. Como yo digo acá, no es lo mismo pensar en un objeto como en una ciudad. Esta mañana comentaba que si ésto era un teatro y ahora se convierte en un bar, estamos hablando del desuso del espacio como teatro, pero lo estamos utilizando ahora de otro modo. Creo que yo estoy de acuerdo con todos, pero a mí el tema me genera una pregunta ¿cómo se concebiría dentro del proceso de diseño el desuso? Me parece que sería como un aspecto de estrategia. Pensemos mucho en eso que se planteó ayer con el diseño y lo ambiental, realmente utilizar una lona sucia o lo que sea para hacer un bolso ¿es esa la respuesta? ¿Sí? ¿Eso es un aspecto ecológico o no? Creo que tenemos que pensar muy seriamente en este tipo de situaciones desde el punto de vista del aspecto físico en

la descripción del objeto, en su utilización, y pensar si allí hay un aspecto de estrategia de diseño, que no hemos descubierto claramente, es decir, tal vez estamos muy centrados en el aspecto de la lógica del mercado o desde el aspecto de ventas y compras, demandas, costos, beneficios y creo que no hay, bajo la superficie de esto estrategias que pueden reformular el diseño de esos objetos en desuso.

Responde: Aurelio Horta

El problema del desuso ha sido transversal en las cuatro mesas, yo nada más diría que tiene que ver mucho con la manera de desconcentrar el diseño, de pensarlo hacia adentro o captar si lo estamos pensando y diseñando hacia afuera únicamente. Si el objeto diseño trasciende no hay desuso; y el problema es que no se puede diseñar sin pensar en esa trascendencia que no quiere decir virtud de funciones, no, se trata del diseño de lo que perece, el de la ciudad, la cafetera que ya no funciona, el del mueble. El desuso implica una derrota de creación, o un olvido, y en esta vida de lucha y de transformaciones de todo, también, y en particular de lo material, pienso que bien vale la pena pensar que el desuso deba contar con nuevas connotaciones, otra mirada, otra estrategia, porque finalmente esto tendría que ver con la trascendencia del diseño.

TREINTA
ANOS DE
LA CARRERA
DE DISEÑO
INDUSTRIAL