

Hablemos de Diseño Industrial Nº 1

Número 1.
Primer semestre 2014
UJTL



Universidad de Bogotá
JORGE TADEO LOZANO

Rectora

CECILIA MARÍA VÉLEZ WHITE

Vicerrectora Académica

MARGARITA PEÑA BORRERO

Vicerrectora Administrativa

NOHEMY ARIAS OTERO

Secretario General

CARLOS SÁNCHEZ GAITÁN

Director de Publicaciones UJTL.

JORGE MELO CASTILLO

Decano Facultad de Artes y Diseño

ALBERTO SALDARRIAGA ROA

Director Programa de Diseño Industrial

SANTIAGO FORERO LLOREDA

Coordinadora Editorial

CIRA INÉS MORA FORERO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Carrera 4 # 22-61 Módulo 6 Piso 5

PBX: 2417030 Ext.1650 FAX: 2826197

Bogotá, D.C. – Colombia, S.A.

2014

Tabla de Contenido

¡A la hora del té!. Hablemos de Diseño Industrial 2014 Camilo Andrés Álvarez Vanegas (Estudiante del Programa de Diseño Industrial)	4
Metadiseño: una vocación chamánica para el siglo XXI Juan Carlos Garzón	5
Diseño y Artesanía: una dimensión social de la creatividad Andrés Páez Vanegas	15
La labor del área de cerámica del Servicio Nacional de Aprendizaje Industrial [SENAI] Mayra Lucía Carrillo Colmenares	27
Experiencias de diseño inclusivo Mónica Paola González	35
Sistemas de productos y servicios [PSS] sustentables en el contexto europeo y su relación con los entornos del sur Denny Carolina Villamil Velázquez	46
Relaciones entre diseño y museos universitarios, el caso del MAE-USP Fabio Alejandro Jiménez Pérez	58
Perderse como una práctica estética y social: ciudad, fragmento y totalidad Iván Chaparro	68
Todo el diseño se inicia con la danza de la vida: un lenguaje pluralista en NCSU Camilo Angulo Valenzuela	80
Prospectiva de una ética para el diseño industrial en Colombia Sandra Patricia Gutiérrez Villate	87
Publicaciones de diseño industrial, un asunto a discutir Cira Inés Mora Forero	94
Juego y narrativa: metáforas para la creación Wilber Solarte Asmaza	101
Paisajes sonoros cafeteros: ecología, patrimonio y territorio Carlos Gustavo Román Echeverri	109

¡A la hora del té! Hablemos de diseño 2014

Camilo Andrés Álvarez Vanegas. Estudiante del Programa de Diseño Industrial

Respecto a la experiencia puedo decir que presenciamos un espacio colmado de variedades temáticas, abordadas desde múltiples disciplinas. Las cuales en su gran mayoría bombardearon a los interesados con innumerables autores, teóricos, tendencias y referentes que sirvieron como pigmentos para colorear los pensamientos y reflexiones dibujadas por los ponentes en otros lugares tiempo atrás.

Poco a poco el ambiente, que carecía de formalidad, se tornaba más familiar, permitiendo establecer relaciones que sobrepasaban los sesenta minutos. Las charlas fueron concebidas en el seno del diálogo y estaban alimentadas por la conversación entre algunos de los participantes que no pretendían generar ni construir fronteras por paredes llenas de títulos o egos –que en este sentido significan lo mismo- con lo que se hubiese tenido que rebautizar el evento como: “escuchemos de diseño”. Opuesto a ello, y a pesar de la poca asistencia, se valoraban a los escasos espectadores y se realizaban las ponencias siempre y cuando hubiera al menos uno con quien platicar.

Suscitado por dicha experiencia me preguntaba, al saborear el banquete descrito anteriormente, ¿es más enriquecedor un evento medido que permita la conversación o uno concurrido que permita ser escuchado solamente?...

Aprovechando que estoy emocionado es decir que “tengo los dioses adentro” como diría Eduardo Galeano, respondo dedicando este Haiku a todos aquellos que pudieron asistir y no lo hicieron:

“A ti agradezco
Igual que al hosco invierno
No haber llegado”.

Metadiseño: Una vocación chamánica para el siglo XXI

M.A., D.I. Juan Carlos Garzón¹

Resumen: Se presenta una definición funcional de metadiseño, proponiendo transformar el diseño a una meta-disciplina basada en una ética que busca la armonía con la naturaleza. Se plantea una crítica a la visión Occidental del mundo, se presentan referentes que pueden alimentar una ética para el diseño y se revisa el trabajo de Fuad-Luke, Fry y Wood para plantear un rediseño del diseño.

Palabras clave: metadiseño, co-sostenibilidad, armonía, naturaleza, micro-utopía.

El marco conceptual opresivo de la visión occidental del mundo

El tiempo de crisis que enfrentamos actualmente es como ningún otro que haya experimentado la humanidad previamente, tanto en escala como complejidad, lo que incluye la pérdida de ecosistemas, extinción masiva de especies, crisis económica, inequidad y desilusión con los sistemas de representación democrática. Todas estas variables afectan el desarrollo óptimo de nuestras sociedades, pero es el componente ecológico de esta crisis el que definitivamente pone en riesgo nuestra permanencia en el planeta y revela una profunda inhabilidad para construir una relación sana entre los humanos y la naturaleza. (Peterson, 2001)

Anna Peterson argumenta que la mayoría de sistemas de creencia occidentales definen a los humanos como únicos frente a las demás formas de vida, otorgándoles algún rasgo distintivo que no solo nos pone aparte como especie, sino también por encima del resto de la biosfera. El argumento de pensadores cristianos y seculares por igual, es que los humanos poseen un alma eterna o una mente racional que a diferencia de los rasgos distintivos de otras especies, justifican un rol de dominación para nuestra especie.

Este modelo puede ser entendido como marcos conceptuales opresivos según la definición de K. Warren, que se refiere a ellos como: marcos que explican, justifican y mantienen relaciones de dominación y subordinación. Según Peterson estos marcos conceptuales opresivos tienen tres características principales: (a) Pensamiento de valor jerárquico, lógicas de 'arriba-abajo' que dan mayor valor, estatus o prestigio a lo que está

¹ Diseñador Industrial, PUJ - MA Design Futures, Goldsmiths-UoL. Trabaja facilitando procesos de co-creación como Líder de diseño en Cometanova. Cuenta con experiencia en áreas como gobierno, investigación y consultoría estratégica para organizaciones. Interesado en el diseño como herramienta de activismo, la intersección entre la ciencia y el diseño y la proyección de visiones futuras. juanc.garzono@utadeo.edu.co

arriba. (b) Dualismo de valores, pares disyuntivos en los que el disyuntivo es visto como opuesto y exclusivo (ver *Tabla 1*) y (c) Lógica de dominación, una estructura de argumentación que lleva a la justificación de la subordinación. Este marco no es solo una estructura lógica, también involucra a un sistema de valores que la sostiene, siendo necesaria una premisa ética para permitir/sancionar la ‘justa’ subordinación de lo subordinado.

“MALO” / BAJO VALOR	“BUENO” / ALTO VALOR
Naturaleza	Cultura
Muerte	Vida
Ecosistemas	Recursos para explotar
Subsistencia	Valor comercial
Femenino	Masculino
Emocional	Racional
Manual	Mental
Sentimientos/Sabiduría	Habilidades/Conocimiento comerciable
Objeto	Sujeto
Primitivo	Civilizado
Tierra	Cielo

Tabla 1: Pares disyuntivos de valores. (Tomado de Dickens, P. en Carter, B. y Charles, N. 2010)

La interpretación de la peculiaridad humana como superioridad sobre la naturaleza y de ciertos humanos como superiores a ‘lo otro’ ha llevado a la consolidación de un sistema de valores y una lógica de dominación, que justifica la subordinación de ‘lo otro’ percibido como inferior; e incluso usa este tipo de discursos para legitimar el imperialismo, colonialismo y la explotación de especies no-humanas. (Carter y Charles, 2010)

Según Tony Fry (2011) los seres humanos no nacen insostenibles, son hechos así por las estructuras, valores, tradiciones y conocimiento en los que son introducidos mientras aprenden a ser en y del mundo; al nacer inmersos en el marco conceptual opresivo de la visión occidental del mundo aprendemos maneras nocivas de ser-en-el-mundo. Para Peterson la modernidad y posmodernidad occidental enfrentan problemas tan profundos (a nivel filosófico y práctico) en nuestra relación con la naturaleza, que convocan a la negación/represión de la cultura capitalista, industrial de consumo y también a sus raíces religiosas, y hace un llamado urgente para la búsqueda de un ética más adecuada que tome referentes de todos los recursos disponibles.

El diseño puede cumplir un rol catalizador para realizar esta transformación, al exponer las fallas de esta visión del mundo y proponer nuevos futuros posibles que nos lleven a una co-habitación armoniosa con 'lo otro'. Sin embargo, el diseño como es entendido actualmente no puede movilizarse para enfrentar la enormidad de estos retos, primero debe transformarse a sí mismo.

El diseño como una fuerza transformadora

“¿Necesitamos cambios importantes a través del diseño o necesitamos hacer cambios importantes al diseño?”

Tomkinwise en Blostein, B., & Tilder, I. (2010)

Para responder efectivamente a los retos que nos esperan en el siglo XXI el diseño debe cuestionar sus orígenes y su posición en la estructura social como prestador de servicios, es necesario un distanciamiento de la definición del diseño dentro del marco de la revolución industrial y el capitalismo para poder rediseñarlo. En este documento se revisará la obra de tres autores que recientemente han propuesto al diseño como una fuerza transformadora: Alastair Fuad-Luke, Tony Fry y John Wood.

Se debe tener en cuenta que este tipo de definiciones no son un tema reciente, en la primera mitad del siglo XX, Moholy-Nagy se refería al diseño no como una profesión sino una actitud. En la década del sesenta, el eminente académico Herbert Simon afirma en su libro *The Sciences of the Artificial* que “Cualquier persona que crea un trayecto de acción dirigido a cambiar situaciones existentes está diseñando”, y reforzando este concepto, Victor Papanek en los años setenta afirma que todos los humanos son diseñadores, todo lo que hacemos, casi todo el tiempo, es diseño.

Estos referentes son usados por Fuad-Luke, para definir el diseño como “...el acto de moverse deliberadamente de una situación existente a una preferida por profesionales del diseño u otros que aplican diseño sabiéndolo o no.” Fuad-Luke busca definir el diseño como una práctica transformativa, una forma de activismo; una práctica participativa en la que no hay receptores pasivos, todos participamos activamente para co-crear contra-narrativas que generen cambios sociales, institucionales, ambientales y económicos. Fuad-Luke busca que el diseño, una práctica que imagina críticamente y cataliza cambios sociales, programe su propia agenda para generar cambio positivo. (Fuad-Luke, 2009)

Para programar y desarrollar esta agenda se hace necesario, primero cuestionar el rol del diseño, es aquí donde el trabajo de Tony Fry se hace relevante. Para Fry (2008) la humanidad se encuentra en un punto en el que ya no puede asumir que tiene un futuro asegurado. Las extinciones masivas de especies, la contaminación de aire, agua y la deforestación a gran escala, acompañadas del crecimiento poblacional y del consumo, han generado un estado de insostenibilidad al que Fry califica como defuturador. Esta condición actúa quitándole futuros a la humanidad y a otras especies vivas, es por esto que necesitamos un nuevo orden social y económico ya que es una certeza que no podemos continuar siendo como somos. (Fry, 2011)

Para escapar esta condición defuturadora de la insostenibilidad, no es suficiente apostarle a la posición 'verde capitalista' que "argumenta que podemos 'tenerlo todo' mientras nos 'volvamos verdes.'" (Fry, 2008) Los argumentos de mantener la calidad de vida, aumentar la productividad o aumentar la riqueza de una nación, hablan de un proceso de destrucción sin regeneración. (Fry, 2011) Sin embargo, Fry no busca una ruptura total del sistema actual, propone en cambio el concepto de redirección, cambios progresivos que mueven lentamente el sistema hacia otro estado.

Este otro estado es nombrado por el autor como 'el Sostenimiento', un proyecto que busca la convergencia de una época en la que se corta con la lógica del crecimiento cuantitativo perpetuo, se reconoce la inevitabilidad de la dialéctica del sostenimiento (reconociendo la entropía/destrucción como inevitables) y registra que nuestro ser es finito y nuestra existencia colectiva y está directamente relacionada con la habilidad para sostener acciones futuradoras. Para Fry, el futuro debe ser hecho, ya no podemos asumirlo como algo dado, siendo conscientes de que estos cambios no ocurrirán por accidente, debemos reconocer que la insostenibilidad estructural es esencial para que el ser humano modernizado exista, y que el cambio es necesario y urgente. (Fry, 2011)

La acción de futurar debe ser entendida como: "Ser y cuidar del ser (Mantenerse nutrido y saludable) que a su vez corresponde a cuidar las condiciones en las que el ser es." (Fry, 2008) Son acciones desarrolladas por comunidades de cambio, creando plataformas de cambio que sean "circunstancial y críticamente responsivas a las mentes, sueños, sentimientos, condiciones materiales, disposiciones, valores y creencias de las personas dentro del mundo que habitan." (Fry, 2008–2011)

Este cambio solo se realizará por una intención premeditada, que es de hecho diseño, entendiendo el 'buen diseño' como aquel que ofrece una apertura al futuro, esto no es diseño futurista o el uso de una estética que parece venir de otro tiempo, es diseño que

permite futuros. Para Fry (2008) un objeto debe estar determinado por el diseño de las relaciones en las que va a estar situado, solo así contribuirá a la habilidad para sostener. La forma y función están subordinados al diseño de estas 'relaciones y efectos' sostenedores. En este sentido no se debe pensar en productos terminados, todo está siempre en proceso, generando relaciones sustento.

Fry urge a los diseñadores a abordar la complejidad de su quehacer como una fuerza que da forma al mundo. Estas personas-diseñadores que definen su práctica como redirectiva, dejan de servir los intereses de políticos, movimientos o partidos políticos y entran a participar en la creación de una política. Una definición útil para entender el carácter político del diseñador es proporcionada por Schmitt: "Ser político se trata de participar activamente en condiciones de oposición sobre 'aquello que es crítico'...y sobre lo que se deben tomar posiciones." (Fry, 2011) Al alejarnos de la política institucional y comprometernos con la naturaleza política del mundo que nos rodea surge el 'diseño como política', diseño comprendido como una actividad que se extiende más allá del oficio de los diseñadores, una práctica crítica que expone 'aquello que es crítico' y propone otros escenarios para ser, de esta manera se visualiza el poder disperso/descentralizado y se genera una política de cuidado.

Una de las tareas que Fry (2001) propone para el diseño como política es la de hacer visible la insuficiencia de las visiones que plantea la ciencia para entender y definir la 'sostenibilidad' ya que en su funcionalismo solo muestra fragmentos de ver y actuar sobre problemas. Tradicionalmente en Occidente lo medible es considerado como la verdad; lo que no puede ser dicho con claridad, racionalizado con precisión e inducido dentro de un discurso consensualizador, es considerado como de menor valor o místico, y es así como la diferencia es neutralizada.

Fry (2011) propone la recuperación de maneras de pensar de culturas ancestrales no-occidentales, que gracias a la globalización defuturadora del pluralismo han sido olvidadas o poco exploradas. Debemos recuperar lo plural y agruparlo alrededor de una causa común, comprendiendo que todo está interconectado, que tenemos obligaciones con todo aquello de lo que dependemos. Los diseñadores futuradores deben visualizar la existencia como "un universo de otros interdependientes: humanos, no-humanos; animados e inertes." (Fry, 2011)

Finalmente, el trabajo de Wood en *Diseño para micro-utopías* es un llamado a soñar más allá de lo posible. A medida que los valores de Occidente se asientan más en el mundo, perdemos la capacidad de soñar nuevas realidades, conformándonos con el rol de

escogedores, siempre a la merced de minorías que diseñan nuestra realidad. (Wood, 2008) Habitando en una sociedad fragmentada, disfuncional, alienada y desconectada, poblada por el cinismo propio de la posmodernidad, Wood hace un llamado a rescatar el acto de maravillarse, a soñar de manera compartida más allá de lo que se entiende actualmente como posible, a realzar los sueños de otros, a co–imaginar y diseñar milagros.

Para Wood, el diseño es una manera de compartir la visión de nuestro potencial completo como especie, es por esto que propone una práctica del diseño que es más extensiva, holística, consensual, ética y eco-mimética llamada metadiseño. El metadiseño busca rediseñar sistemas monetarios, sistemas políticos y maneras de ser-en-el-mundo soñando más allá de lo posible, buscando referentes en las periferias del sistema actual. Se debe hacer claridad de que no hay un metadiseñador, esta práctica es desarrollada por equipos multidisciplinares, prefiriendo decisiones de diseño a protocolos burocráticos, diseñando para estilos de vida en vez de entregar un producto y en donde las necesidades emergen de una visión continua consensuada de lo que está sucediendo. (Wood, 2008)

Otras visiones

Las tres visiones del diseño previamente expuestas comparten más de lo que las diferencia, todas reconocen la insuficiencia del diseño para remediar los retos a los que nos enfrentamos actualmente; buscan la recuperación de lo plural para crear realidades desde otras perspectivas y buscan la activación de comunidades como agentes de cambio positivo. Es claro que a diferencia de los movimientos del diseño verde, o las llamadas energías ‘limpias’ (tecnologías que prometen solucionar el problema ambiental, y que son muy populares entre el público general y los políticos) debemos generar dinámicas que cambien nuestros valores, maneras de vivir y nuestros sistemas económicos. (Jamieson, 2008)

Para que estas dinámicas sean activadas debemos hacer uso de todos los recursos que tengamos a disposición, a continuación se hace una breve exposición de ideas que pueden alimentar este proceso. Dos ejemplos excepcionales de marcos éticos se pueden encontrar en el trabajo de Schweitzer, quien argumenta que la “verdadera filosofía debe partir del hecho más inmediato y exhaustivo de la consciencia: ‘Yo soy vida que quiere vivir, en medio de vida que quiere vivir’.” (Schweitzer, 1987) y la ética de la tierra de Leopold, que establece que “Algo es bueno cuando tiende a preservar la integridad, estabilidad y belleza de la comunidad biótica; está mal cuando tiende a hacer lo contrario.” (Leopold, 1949)

Un buen punto de inicio para desarrollar estos marcos éticos, es la comprensión y comunicación del animal humano como particular pero nunca excepcional. (Peterson, 2001) Es importante también despojarnos de la dicotomía cuerpo/mente–espíritu e incluso individuo/entorno; debemos comprendernos y comprender a todos los organismos como momentos en una gran red, los cuales, en ningún momento pueden ser separados del gran fenómeno de sus relaciones. Autores como Callicot afirman que las relaciones siempre son previas a aquello relacionado, es por esto que los totales sistémicos que se tejen de estas relaciones son previos a sus componentes. (Peterson, A., 2001)

Por supuesto, estas visiones no son para nada novedosas, el budismo también comprende que todos los seres son parte de una red de interdependencia mutua, derrumbando las barreras entre el ‘yo’ y lo ‘otro’, entendiendo que compartimos más con las otras manifestaciones de la naturaleza que lo que nos diferencia. Esta comprensión se hace manifiesta en las culturas ancestrales que poblaron la América precolombina, que entendían a las especies no-humanas como “...otras tribus u otras gentes, con su propio lenguaje, talentos, defectos, estructuras sociales e incluso moralidades.” (Peterson, 2001). Casos como las tribus Objywa que entiende la naturaleza como una sociedad en la que personas humanas y no-humanas viven en dependencia mutua; o la tribu Navajo que usa términos como ‘pariente’ o ‘persona’ para referirse a entidades no humanas, incluyendo animales y aspectos del paisaje como las montañas, e incluso refiriéndose a elementos construidos y artefactos (tapetes tejidos) como personas.

El estudio y comprensión de estas visiones de ser–en–el–mundo nos puede llevar al desarrollo de una nueva ética, que dirigirá la práctica del diseño para crear relaciones armoniosas con la naturaleza, en palabras de Bruce Mau: “...a diseñar para el bienestar de todo lo vivo” (Blostein, & Tilder, 2010) y que transformará no solo nuestras relaciones con lo ‘otro’, sino también nuestra comprensión de lo que significa ser humano. Para lograrlo, debemos usar el poder de las narrativas para darle forma a este proceso transformativo, crear historias que no solo son orales y escritas, sino también materializadas en objetos.

Metadiseño: un diseño del sur

En las culturas ancestrales no existe otra figura más representativa de estas visiones y saberes que el chamán, en su *Diseño para micro-utopía* Wood afirma que necesitamos ciudadanos más chamanísticos, definiendo el chamanismo como un estado en el que se está en contacto con todo lo que nos rodea mientras se está apremiantemente y extremadamente reconciliado con todo dentro de uno. (Wood, 2008). Según Dubois,

(2009) el chamán está en capacidad de hablar con mundos espirituales, es un puente entre lo visible y lo invisible, lo generalmente conocido y lo extensamente desconocido, usándolo usualmente para generar bienestar en su comunidad.

La propuesta de este escrito es asemejar el rol del diseñador al del chamán, para lograrlo, debemos alejarnos de la visión Occidental del mundo que minimiza estos saberes ancestrales favoreciendo el materialismo y comprender a 'los espíritus' como esos modos de inteligencia o conciencia que no poseen una forma humana. (Abram, 1996) El animismo ancestral debe ser recuperado y comprendido como una lectura cuidadosa y realista de la naturaleza, (Peterson, 2001) un intento de traducir los lenguajes propios del entorno (clima, animales, vegetación, agua... etc.) al lenguaje humano. Basado en el trabajo de Fry, Fuad-Luke y Wood, propongo la siguiente definición funcional del término 'Metadiseño': Una política que busca el acople estructural de micro-utopías diversas, sincronizadas con los ecosistemas de los que emergen y creadas por comunidades que trabajan de manera horizontal.

El metadiseño es una política porque implica asumir posturas críticas frente aquello que es asíncrono con los ritmos de la naturaleza, y lanzarse a la acción para transformar maneras de ser-en-el mundo. (Incluso si esto implica trabajar en los márgenes de la economía y la política institucional tradicional) Estas acciones de transformación se constituyen en narrativas, lingüísticas y materiales, que surgen de la co-creación de micro-utopías por parte de comunidades políticas y permiten soñar nuevos futuros posibles.

Las micro-utopías no son universalistas, no buscan la imposición de una visión del mundo específica, están sincronizadas a comunidades y territorios, lo cual las hace plurales, en continuo movimiento y altamente flexibles, generando una diversidad de diversidades. Para maximizar su impacto deben acoplarse estructuralmente: no hay barreras entre uno y otro componente o su contexto, todos sufren transformaciones continuas. (Ver *Figura 1*)

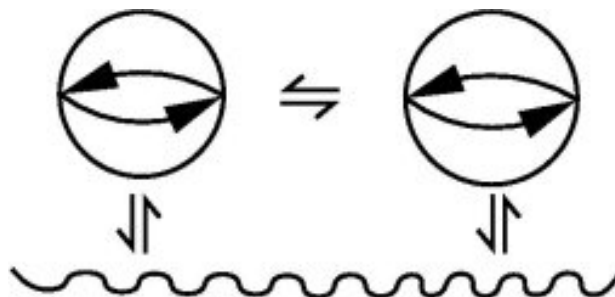


Figura 1: Visualización de acople estructural por Maturana, H. y Varela, F. (1992)

Tal vez el mayor riesgo de los planteamientos previos y la proposición de un nuevo rol para el diseño es caer en el utopianismo y dejar estos conceptos como ideas sin ejecución. La palabra utopía significa 'en ninguna parte' o 'no-lugar' (Carey, 2000) y a través de la historia se han planteado innumerables utopías sin que hayan sido materializadas en su totalidad; incluso podemos sucumbir ante el cinismo pensando que otros como Papanek o Fuller planteaban estas visiones para el diseño décadas atrás sin haberse materializado aún.

Sin embargo, las utopías y las ficciones en general tienen una función social importante al hablar de nuestros tiempos y plantearnos posibilidades para el futuro. En este sentido, tal vez sea más aproximada la definición que da el cineasta Fernando Birri sobre las utopías (como lo comenta Eduardo Galeano) Birri habla de la utopía como un horizonte, que cada vez que se camina hacia él, se aleja y por más que caminemos nunca alcanzaremos, para Birri la utopía sirve para caminar.

Para caminar hacia este otro horizonte para el diseño, el primer paso que debemos dar es reconocer que todo dentro de nuestra mente y mucho de lo externo son constructos humanos, y como tal, pueden ser cambiados. (Carey, 2000)

Referencias

- Abram, D. (1996). *The spell of the sensuous*. Oxford, Inglaterra: Pantheon.
- Blostein, B. & Tilder, I. (Eds.). (2010). *Design ecologies – Essays on the nature of design*. Nueva York, Estados Unidos: Princeton Architectural Press.
- Carey, J. (2000). *The Faber Book of Utopias*. Oxford, Inglaterra: Faber & Faber Non-Fiction.
- Carter, B. & Charles, N. (2010). *Nature, society and environmental crisis*. Oxford, Inglaterra: Wiley-Blackwell.
- Dubois, T. (2009). *An introduction to shamanism*. Nueva York, Estados Unidos: Cambridge University Press.
- Fry, T. (2008). *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. Oxford, Inglaterra: Bloomsbury Academic.
- Fry, T. (2011). *Design as Politics*. Oxford, Inglaterra: Bloomsbury Academic.
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. Oxford, Inglaterra: Routledge.
- Jamieson, D. (2008). *Ethics and the environment: An introduction*. Nueva York, Estados Unidos: Cambridge University Press.
- Leopold, A. (1949). *A Sand County Almanac*. Oxford, Inglaterra: Oxford University Press.

Maturana, H. & Varela, F. (1992). *The tree of knowledge*. Nueva York, Estados Unidos: Shambhala.

Peterson, A. (2001). Nueva York, Estados Unidos: University of California Press.

Schweitzer, A. (1987). *The Philosophy of Civilization*. New York, Estados Unidos: Prometheus Books.

Wood, J. (2008). *Design for micro-utopias: Making the Unthinkable Possible*. Oxford: Gower Pub Co.

Otros referentes

Canal Youtube Decrecimiento. (30 Agosto, 2012). *Entrevista a Eduardo Galeano*. Obtenido en <https://www.youtube.com/watch?v=GaRpIBj5xho>

Diseño y artesanía: Una dimensión social de la creatividad

D.I. Andrés Páez Vanegas¹.

Resumen: Este artículo presenta una breve descripción sobre mi trabajo como diseñador asesor de las comunidades indígenas Cubay y Puerto Golondrina, ubicadas en el departamento del Vaupés. En él expongo como el proyecto ha trascendido las meras expectativas técnicas que le dieron origen, para convertirse en una tarea de búsqueda de la identidad del pueblo Cubeo a través de la exploración de sus tradiciones olvidadas.

Palabras clave: Diseño, Artesanía, Investigación, Cerámica, Técnicas ancestrales, Vaupés, Comunidades indígenas, Cubeos.

Los Pamewa–Cubeo son un pueblo perteneciente al grupo de los Tucano, que habita los territorios limítrofes de Colombia y Brasil. En Colombia en total suman unos 7.000 miembros que se encuentran ubicados en resguardos indígenas en los departamentos del Vaupés, Guaviare y Guainía. Los cubeos del río Vaupés se encuentran concentrados en un área comprendida entre los caños Cuduyarí, Querarí y el río Yuruparí, a unos 75 km de la frontera con Brasil.

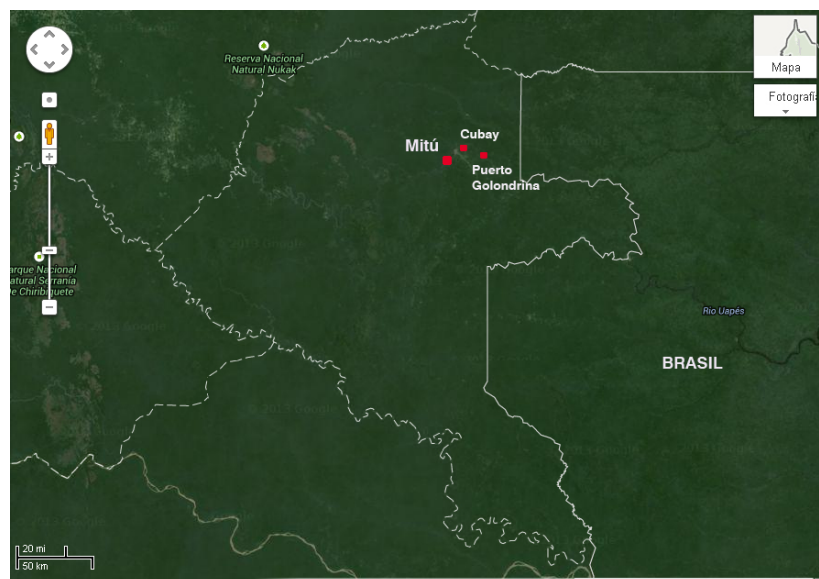


Foto 1: Mapa

¹ Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Asesor de comunidades indígenas de artesanos. Experiencia en diseño de producto, mobiliario e interior. andres.paezv@utadeo.edu.co

Están organizados por comunidades cuyo número de miembros puede llegar a los 70. Basan su economía en la subsistencia de grupo, con actividades como la agricultura itinerante, la caza y la pesca. En la chagra o hio, un terreno cercano a la comunidad, cultivan yuca brava (küi), piña (ihibo), chontaduro (ürêdü), coca (pátu), caña de azúcar (kawa mene) y plátanos (ôrêwe). (Ministerio de Cultura, 2012)

Hay dos elementos importantes en la vida de los cubeos: la canoa y la maloca. Su relación con el río es íntima. Por él se transportan, comunican y subsisten. La maloca es el sitio de reunión en donde se toman las decisiones sobre la comunidad. Los perfiles de sus miembros están bien definidos. Los hombres tienen la autoridad sobre todos los asuntos de la comunidad, además de ser los encargados de pescar, cazar y preparar la chagra para el cultivo. Las mujeres, aunque son el motor de la comunidad, no tienen ningún poder de decisión y están subordinadas a la voluntad del hombre. Son las encargadas de criar los niños, cultivar la chagra, cocinar, preparar la chicha, recolectar las materias primas para las artesanías, y todas las demás actividades que requiera la comunidad para su funcionamiento.

La anterior es una breve descripción del escenario en donde por cuatro meses desarrollé mi actividad como diseñador asesor de comunidades indígenas del departamento del Vaupés, de agosto a diciembre de 2012. Hice parte de un programa denominado Ventanilla Verde, promovido por la Corporación para el Desarrollo Sostenible del Norte y Oriente Amazónico – CDA, entidad dependiente del Ministerio del Ambiente y Desarrollo Sostenible y cuya misión es preservar y defender el medio ambiente en los departamentos del Guaviare, Guainía y Vaupés.

Ventanilla Verde es un programa que promueve proyectos de mercados verdes, dentro del marco de los convenios internacionales suscritos por el país con la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre Cambio Climático – CMNUCC,

... cuyo objetivo es ayudar a que las emisiones de dióxido de carbono producidas por la deforestación y degradación de bosques [selvas], se reduzcan, para así atenuar el Cambio Climático. Con REDD+ se espera además contribuir a conservar y mejorar los servicios que prestan los bosques [selvas] y al desarrollo de las comunidades que los habitan o dependen de estos. (Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, 2011)

El proyecto de asesoría a comunidades indígenas de artesanos surgió de dos aspectos coyunturales. Por un lado, la necesidad de la CDA de velar por el uso adecuado de los frutos del bosque por parte de los nativos y colonos, y por otro, la iniciativa de las comunidades de retomar sus tradiciones artesanales, relegadas a un segundo plano

debido a dinámicas de orden político y social, originadas en los años 80 con la acción de grupos ilegales y la proliferación de la producción de cocaína. Debido a esto hay dos generaciones de indígenas que no conservaron sus tradiciones, entre ellas la artesanía, ya que de forma obligatoria o voluntaria, persiguiendo la ilusión del dinero fácil y vivir la vida de “blanco”, abandonaron sus comunidades para trabajar en ese negocio. Por fortuna, durante la última década el Estado ha retomado el control del departamento del Vaupés, situación que no sólo se hace evidente a través de la presencia de la fuerza pública, sino con la intervención de organizaciones como el SENA, ICA, Bienestar Familiar y la CDA.

Para la implementación del proyecto de asesoría, la CDA hizo unos estudios detallados del tipo de producción artesanal que se desarrolla en las comunidades del río Vaupés, y encontró que son la cerámica y la cestería las más populares, seguidas de la talla en madera y la elaboración de bisutería. El estudio también concluyó que los temas que necesitaban mayor atención eran los relacionados con la técnica de elaboración y la calidad y cantidad de herramientas de que disponían los artesanos para su labor. Finalmente, la corporación decidió que antes de emprender un proyecto a gran escala, sería ideal desarrollar un piloto con dos comunidades alfareras Cubeo, Cubay y Puerto Golondrina, relativamente cercanas a la cabecera municipal de Mitú, capital del departamento y sede de la seccional de la CDA, con lo cual el proyecto sería de fácil seguimiento.



Foto 2: Mitú, Vaupés

Llegué a Mitú el 16 de agosto de 2012. Mi primera tarea fue la de visitar ambas comunidades y efectuar un diagnóstico de la situación productiva de los talleres artesanales. Los cubeos son gentes amables pero muy reservadas. Ven con mucho recelo

la llegada de blancos a su territorio. Permanece ese temor, nada infundado, acerca de las intenciones con las que los extraños nos acercamos. Pero una vez se gana su confianza, uno termina siendo parte de la comunidad.



Foto 3: Taller Puerto Golondrina

Respecto a la práctica alfarera, la técnica que utilizan es la de rollo, en la que, como su nombre lo indica, se construyen las piezas a partir de rollos de arcilla que se van modelando hasta obtener la figura deseada.



Foto 4: Proceso hornilla

Sabía de antemano, gracias al estudio preliminar de la corporación, que las principales deficiencias se encontraban en los procesos de cocción y pintura de la cerámica, debido en gran parte a los precarios medios de producción con los que cuentan. Las dos comunidades pasaron hace unos 6 años del proceso de horno de tierra o pozo de cocción² a quemar en un horno de cámara, patrocinado por la fundación Etnollanos, en el que el combustible queda separado de las piezas a cocer. Aunque fue un avance en la calidad de las piezas producidas, ya que un horno de estas características permite alcanzar temperaturas de hasta 900º, su capacidad limitada (está fabricado en una caneca de 55 galones) no permite cocer más de 10 piezas por quema, ni tampoco aquellas que excedan su diámetro.



Foto 5: Horno Cubay

Así, la solución no era otra que implementar hornos de cámara de mayor capacidad. En Puerto Golondrina el horno se gestionó por parte de Artesanías de Colombia, y fue replicado con fondos de la CDA en Cubay. En ambos casos, las entidades aportaron los materiales y la dirección de la obra, y la comunidad la mano de obra.

² Ver descripción del proceso en Sjöman, 1992.



Foto 6: Horno Puerto Golondrina

El otro problema de producción se relacionaba con la pobre calidad de la pintura. La cerámica se adorna con símbolos pintados sobre las piezas ya cocidas y ahumadas con engobes ligeros, que son pinturas hechas con arcilla muy disuelta en agua y colorantes amarillos y rojos extraídos del carayurú o achiote.



Foto 7: Cerámica negra pintada

El problema radica en que al pintar sobre las piezas ya cocidas, no hay ningún proceso posterior que permita que la pintura se fije a la cerámica, por lo que con el uso y en muy corto tiempo ésta se descascara y termina por caerse totalmente de la pieza. Durante varias jornadas trabajamos en la técnica de positivo/negativo, en la que se queman las piezas ya pintadas, garantizando que la pintura se incorpore totalmente a la arcilla, y luego se ahúman, cubriendo con engobe ligero sin colorante las partes que no se quieren negrear, material que se retira después del proceso de ahumado, descubriendo las figuras pintadas previamente.



Foto 8: Cerámica negra positivo/negativo

Así, durante los primeros días de actividades con los artesanos, quedaron expuestas las fallas en la técnica y la producción y en el transcurso de los 4 meses de trabajo fuimos implementando las soluciones.

Sin embargo, tal vez la mayor falencia no radicaba en los factores técnico-productivos, sino en la ausencia de conocimiento de la mayoría de los miembros de la comunidad sobre el origen de su propio trabajo. Como lo expuse anteriormente, muchos miembros de las comunidades crecieron sin la posibilidad de aprender sus tradiciones ancestrales. Persisten las más comunes, como por ejemplo reconocer que el güio es el dueño del barro del río y que para poder utilizarlo, el payé (chamán) mediante un trance con yagé, debe pedirle permiso. O que las mujeres, que son las que habitualmente desarrollan las labores de alfarería, no pueden mirar pájaros en vuelo mientras modelan la arcilla so pena de que las piezas salgan torcidas de la cocción. Pero el conocimiento más profundo del origen de

los símbolos, los vegetales utilizados, las técnicas, solo lo tenían algunos miembros de las comunidades. Así pues, la labor dejó de ser meramente técnica. Nos decidimos, y hablo en plural porque el proceso nos involucró tanto a mí como a los miembros de las comunidades, a recuperar ese saber que estaba fragmentado y escondido en las entrañas de las mismas. Domingo Martínez, capitán de Puerto Golondrina, nos reveló como extraer el aceite de la hoja de tigre y usarlo para ahumar la cerámica.



Foto 9: Entrevista con Domingo

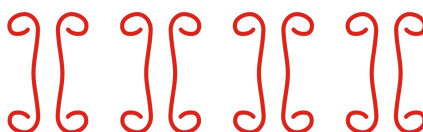
Rodrigo López, líder de artesanos de Cubay, adelantó un trabajo por iniciativa propia en el que recopiló todos los símbolos impresos en la cerámica y los identificó con sus nombres en lengua cubeo y en español, los cuales digitalicé y vectoricé.



22. ANTENA DE ESCARABAJA - MEMIABO



23. CARACOL - CAVARI



24. PINTA DE MALOCA - PAMIÑAMITOE

Foto 10: Figuras cubeo

Gracias al libro *Mitos de los Cubeos*, escrito a finales de los años 60 por Álvaro Soto Holguín con la ayuda del abuelo de Rodrigo, supimos como se realizaba la técnica de altorrelieve³ en la cerámica cubeo y la implementamos nuevamente dentro del catálogo de producción.



Foto 11: Técnica de altorrelieve

Con la superación de los problemas técnicos y sembrada la inquietud sobre la identidad de la artesanía cubeo, la tarea se concentró en la producción del material para la feria Expoartesanías 2012 en Bogotá. Un bonito reto teniendo en cuenta que iba a ser la primera vez que las dos comunidades asistían a este evento. No solamente se trató de producir las piezas. Mis tareas se extendieron, además de dirigir los procesos de producción, a gestionar en todas las entidades del departamento los fondos que se necesitaban para trasladar a dos artesanos de cada comunidad, acomodarlos en Bogotá durante 20 días y transportar cerca de dos toneladas de productos.

³ Ver descripción del proceso completo en Soto Holguín, 1972..



Foto 12: Guacales

Finalmente el objetivo se cumplió y Cubay y Puerto Golondrina exhibieron y vendieron sus productos en Bogotá. El éxito de su presentación en la feria los obligó a comenzar los procesos de asociación y organización empresarial, con el apoyo del Centro de Formación Profesional – Componente Administrativo del SENA en Mitú.



Foto 13: Feria

Como resultado de esta experiencia piloto, redacté un plan de trabajo con comunidades en el Vaupés, dividido en dos etapas. La primera, de acopio de los insumos necesarios para realizar la segunda. Estos insumos se derivan de un censo de las comunidades, que permitirá establecer la zona geográfica de influencia del proyecto, así como una caracterización de las comunidades, que determina los niveles de capacitación, las fuentes de ingresos, el consumo de recursos, su composición familiar y empresarial (si la hubiere) y las condiciones de trabajo y productivas.

Partiendo de esta información, planteé la segunda etapa, con unos objetivos específicos:

- Preservar y divulgar el patrimonio cultural de la región
- Mejorar las condiciones de trabajo de las comunidades
- Mejorar la calidad de los productos y los niveles de producción
- Mejorar los ingresos de las comunidades
- Incrementar la credibilidad de los artesanos en las entidades

Estos objetivos deberán verse reflejados en las siguientes estrategias de apoyo a las comunidades, ejecutadas por un grupo interdisciplinario que incluye profesionales en las áreas del diseño, la administración y la antropología:

- Análisis de la oferta
- Análisis de la demanda a nivel nacional e internacional
- Identificación de mercados potenciales
- Capacitación en diseño y técnicas de producción
- Presencia en nuevos mercados
- Establecimiento de vínculos comerciales equitativos
- Capacitación en actividades comerciales

Nuevamente el tema de la multidisciplinariedad del diseño cobró vida. No sólo se trató de un ejercicio técnico de mejoras en la producción y lo producido sino que se evidenció que el trabajo de los diseñadores no se puede limitar a actividades aisladas. De esta manera el proyecto comenzó a funcionar en cuanto tuve una visión integral de todos los elementos que conforman la cotidianidad de las comunidades. Promover la recuperación de sus raíces a través del trabajo comunitario y lograr que por iniciativa propia se concretaran procesos de organización empresarial fue lo más importante del desarrollo del proyecto.

La reflexión final es que debido a las precarias condiciones económicas e idiosincrasia, las comunidades requieren de un acompañamiento constante en este tipo de proyectos. Sin una supervisión continua de los procesos, éstos se debilitan y terminan por abandonarse.

Bibliografía / Referentes:

Artesanías de Colombia. (2012). *Lenguaje creativo de etnias indígenas de Colombia*.

Bogotá, Colombia: Grupo de Inversiones Suramericana y Suramericana S.A.

Comunidad de Puerto Vaupés. (1991). *Conozcamos nuestra Cultura. Aûboajênavâ (Cubeo)*. Mitú, Colombia: Centro Experimental Piloto del Vaupés.

Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible. (2011). *Política Nacional para la Gestión Integral de la Biodiversidad y sus Servicios Ecosistémicos*. Bogotá, Colombia: Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible

Ministerio de Cultura. (2012). *Kubeo. Autodiagnósticos Sociolingüísticos*. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura

Sjöman, Lena. (1992). *Vasijas de Barro: La Cerámica Popular en el Ecuador*. Quito, Ecuador: Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares.

Soto Holguín, Álvaro. (1972). *Mitos de los Cubeos*. Bogotá, Colombia: Universidad de Los Andes.

Crédito fotografías: Todas las fotos: Andrés Páez, excepto 03, 09 y 11: Emerson Castro

Los sectores de estudio presentes en el área de cerámica del Servicio Nacional de Aprendizaje Industrial (SNAI)¹ –Sede Mario Amato– São Paulo / Brasil²

Msc., D.I. Mayra Lucía Carrillo Colmenares³

Resumen: El artículo ofrece el desglose detallado de los sectores o contenidos de estudio que el SENAI de São Paulo maneja en la enseñanza de la cerámica industrial con el fin de promover investigaciones, atender y dar alcance a las necesidades presentes en la industria cerámica del Brasil.

Para la obtención de resultados se trabajó el método de *investigación descriptiva* por recolección de datos de forma directa en la institución, con acompañamiento de guía especializado. Se responde a las preguntas: *¿Qué es el área de cerámica del SENAI sede Mario Amato – São Paulo? y ¿Cuántos son y en qué consisten sus sectores de enseñanza e investigación?*⁴.

Palabras clave: Taxonomía de la cerámica industrial de Brasil, Cerámica e industria, Sectores de la Cerámica Industrial.

Introducción

La Sede Mario Amato del Servicio Nacional de Aprendizaje Industrial SENAI, fundada el 16 de Enero de 1992 y constituida por nueve dependencias, es una institución de “carácter privado y alcance nacional, completamente dedicado a buscar soluciones para la industria brasileña”⁵ con especial énfasis en: Tecnología de mármoles y granitos, Tecnología química, Tecnología ambiental, Tecnología en plásticos y Tecnología en cerámica. Desde hace un poco más de dos décadas, sus sectores de estudio en tecnología cerámica,

¹ Institución de carácter privada creada por el decreto – Ley Nº 4.048 del 22/01/42. Inicialmente dedicada a la educación profesional, es, hoy, una referencia mundial de formación profesional, asistencia técnica y tecnológica, y producción y disseminación de información y se viene adecuando a las necesidades de la industria nacional, a través del alineamiento estratégico organizado en consonancia con los cambios en los escenarios socio-político-económico. Es un sistema federativo, que integra un Departamento Nacional y 27 Departamentos Regionales, administrado por la Confederación Nacional de la Industria-CNI. Es responsable de la capacitación de más de 2 millones de alumnos matriculados anualmente y lleva formados más de 34 millones de trabajadores. Cuenta con 58 Centros modelo de educación profesional, 730 unidades operativas, 419 Centros de Formación, Centros de Tecnología y Centros de Educación Profesional, 46 Centros Nacionales de Tecnologías, 311 Unidades móviles, 419 Unidas fijas y ofrece 1.800 cursos y programas. Texto tomado de: <http://www.sp.senai.br>

² Artículo Inédito elaborado en: Marzo-Abril 2014

³ Bogotá, Colombia -1969. Maestra en Artes Plásticas, Magíster en Historia y Teoría del Arte y la Arquitectura. Investigadora adscrita a las Empresas Malucaco desde 1997. empresasmalucaco@voila.fr

⁴ En términos educativos, el texto desglosa y se refiere únicamente al *Qué* se enseña (contenidos), sin abordar en *Cómo* se realiza (aspectos curriculares), ya que este segundo aspecto se encuentra publicado en la página web de la institución.

⁵ Tomado de: <http://www.sp.senai.br>.

guiados por una visión sensible con la gestión del medio ambiente, ofrecen asistencia técnica y tecnológica a empresas que desarrollan producción y mantenimiento de los procesos y productos cerámicos que el sector empresarial requiere.

Dichos sectores de estudio cerámica SENAI, son el resultado de un esfuerzo por comprender y atender tanto los diversos usos que posee la cerámica en la vida cotidiana de la ciudad moderna, como los aspectos físico-químicos que determinan las distintas técnicas que se desarrollan para el trabajo con los materiales y procesos cerámicos. El conjunto de dichos sectores ofrecen, en sí mismos, una imagen del mundo de la cerámica. *Un saber hacer de, para y con* la industria cerámica que permite a los individuos, grupos y organizaciones gestionar su propio potencial y crecimiento.

Por ello y atendiendo la convicción según la cual, es posible plantear mejoras al campo de la cerámica industrial en Colombia por medio del conocimiento y apropiación de *buenas prácticas* en dicho campo, el contenido de este artículo se desarrolla a partir de las siguientes decisiones:

- Observar, analizar y describir de forma detallada el qué se enseña, o dicho de otro modo, cuáles son los sectores de estudio que posee el área de la cerámica del SENAI Sede Mario Amato de la ciudad de São Paulo Brasil. Teniendo en cuenta en material visual recolectado de forma directa el 14 de noviembre del 2012, los apuntes tomados durante la visita y la información hoy disponible en la página web de la institución.
- Desarrollar un texto que haga visibles dichos sectores a la comunidad académica Colombiana para que a partir de él se creen alternativas de estudio en nuestro contexto de la educación técnica y superior.

Así, este texto espera propiciar reflexiones acerca de cuáles podrían ser, los aportes técnicos, investigativos y/o conceptuales que escuelas o facultades de artes y diseño industrial pueden hacer al desarrollo de la industria cerámica en Colombia.

Metodología

Para el logro de los objetivos se empleó como metodología de trabajo la *investigación descriptiva*, debido a que ésta facilita la sistemática observación, comprensión y comunicación del conjunto de eventos que pueden estar presentes en los contextos de estudio elegido. Para Héctor Lerma es claro que

(...) una investigación descriptiva no busca establecer relaciones entre uno o varios eventos de estudio, por ello no requiere la formulación de hipótesis y emplea técnicas de entrevista o revisión documental, al final de la cual, el investigador se encuentra en capacidad de hacer una enumeración detallada de las características del contexto o fenómeno indagado. (Lerma, 2011, p.21).

La investigación en la ciudad de São Paulo se realizó por medio de traducción de textos del idioma portugués; visita directa con realización de entrevistas y registro visual del área de cerámica de la Sede Mario Amato. Y estuvo encaminada a responder con precisión las preguntas: ¿Qué conforma el área de cerámica? ¿Cuántos son y qué sectores o contenidos de estudio posee?

Resultados

El área de cerámica de la sede Mario Amato⁶ es una dependencia del SENAI que ofrece servicios de investigación para análisis y control de calidad, ensayos de laboratorio y cursos técnicos de cerámica. Tiene por objetivo formar profesionales capaces de atender plantas industriales, laboratorios de análisis químico, pruebas físicas y de investigación en el ejercicio de actividades de planeación, coordinación, orientación, supervisión y control de calidad de productos y procesos. Realiza estudios para el desarrollo y perfeccionamiento de productos cerámicos, en conjunto con profesionales de formación científica y/o tecnológica siempre que sea necesario y fundamentando sus acciones en requisitos de sistemas de calidad y de preservación ambiental⁷.



Fotos 1 y 2: Dos lados de una maqueta didáctica presente en los corredores de la sede

⁶ Su nombre le fue otorgado en memoria de una de los empresarios más prolíficos y polémicos del siglo XX de Brasil.

⁷ El párrafo es traducción personal de un texto presente en la página: <http://www.sp.senai.br/processoseletivo>, consultada el 10 de Febrero de 2014.

En sus dimensiones físicas, posee un área de trabajo equivalente a media cancha de fútbol olímpico, que se encuentra dividida en cuatro grandes zonas de trabajo que cuentan con: Maquinaria especializada para el tratamiento de materiales cerámicos, biblioteca, salones (de serigrafía, moldes en yeso, modelado al torno y pintado a mano) y laboratorios (técnicas avanzadas, análisis y control de calidad).

La sede ha delimitado once sectores o contenidos de la cerámica industrial que sus estudiantes tendrán que hacer el esfuerzo por conocer y comprender. Dichos sectores son:

1. Cerámicas técnicas: Comprende el conocimiento de objetos cerámicos cuyo fin es el de apoyar los procesos eléctricos, electrónicos, térmicos o textiles, tanto en empresas como en entornos cotidianos. Ejemplo de los productos estudiados son: las resistencias, termocuplas (termopares), conductores y cerámica para resistencias (guías de hilo), entre otros.

2. Cerámicas avanzadas y refractarias: Contempla el estudio al conjunto de elementos cerámicos especialmente desarrollados para nanotecnología, siderurgia, refractarios y segmentos de la industria afines. Ejemplo de ellas son: insumos para la aeronáutica, abrasivos, piezas refractarias (para siderurgia, para fusión de metales, para hornos, etc), revestimientos refractarios (manta cerámica, ladrillos, etc), abrasivos, producción y extracción petrolífera.



Foto 3: Material didáctico presente en las aulas

3. Cerámicas estructurales: Sector que facilita la comprensión y análisis de las distintas cualidades que poseen los objetos especialmente diseñados para la construcción arquitectónica. En él se estudia: bloques, tejas, placas, ladrillos, canales, elementos arquitectónicos (revestimientos cerámicos, pisos, azulejos, piezas arquitectónicas decorativas y pastillas de vidrio), entre otras.

4. Cerámicas artísticas y modelaje de productos: Sector especialmente dedicado a la investigación de las distintas condiciones que requiere la producción de piezas con fines estéticos y/o decorativos, bien sea elaboradas a mano o vaciadas en molde de yeso e igualmente esmaltadas a mano. Incluye la observación a los elementos con los que se elabora joyería en materiales cerámicos. Se maneja la subdivisión: Hecho a mano, Semi-artesanal e Industrial.



Foto 4: Material didáctico presente en las aulas

5. Cerámicas utilitarias: Estudia el conjunto de piezas cerámicas especialmente diseñadas para estar en contacto directo con el cuerpo humano en actividades totalmente cotidianas. A este grupo pertenecen las vajillas y lozas finas, además de la porcelana sanitaria.

6. Esmaltes cerámicos, aditivos, minerales, insumos industriales, etc.: Investiga las particularidades físicas y la composición química de por todos aquellos minerales, materias primas sintéticas, colorantes para vidrio, colorantes, defloculantes, adhesivos, etc. A este pertenecen las rocas ornamentales (tales como granitos, mármoles y similares) a partir de las cuales se producen placas, acabados y adornos.

7. Decoraciones: Este sector analiza tanto los procesos de creación de imágenes, como los procesos de transferencia y fijación de las mismas sobre materiales vítreos o cerámicos, a partir del trabajo con óxidos metálicos y esmaltes vitrificables a diferentes temperaturas. Entre los procesos que se estudian se encuentran: desarrollo de calcomanías vitrificables, procesos manuales (al pincel), técnicas industriales (serigrafía, chorreado y pistola mecánicas) y producción de soportes para impresión digital⁸.

8. Procesos de producción industrial: A este sector pertenecen todos los estudios de producción de piezas cerámicas mediante prensado y extrusión, así como las investigaciones que buscan optimizar el manejo del calor que producen los hornos en el secado de piezas.



Foto 5: Material didáctico y maquinaria especializada para el desarrollo prácticas que permiten el aprendizaje de los procesos de impresión serigráfica sobre baldosa

9. Vidrios y afines: Propicia el estudio a la composición y características técnicas que posee la producción de vidrios planos, utilitarios, ópticos, envases, decorativos, pastillas, etc.

⁸ En este punto vale la pena resaltar que el Brasil es líder mundial en la producción de mugs de alta calidad que permiten la fijación de imágenes policromas, mediante procesos de sublimación y empleo de resinas termo fijadas.

10. Laboratorios de investigación, desarrollo de análisis y control de calidad: Este sector se encuentra especialmente dedicado a la realización de ensayos e investigaciones que permiten realizar análisis y control a productos específicos tales como revestimientos arquitectónicos. Ya que por la normativa de construcción, tanto ingenieros como arquitectos deben verificar que los productos que emplean cumplan con los estándares internacionales de calidad.

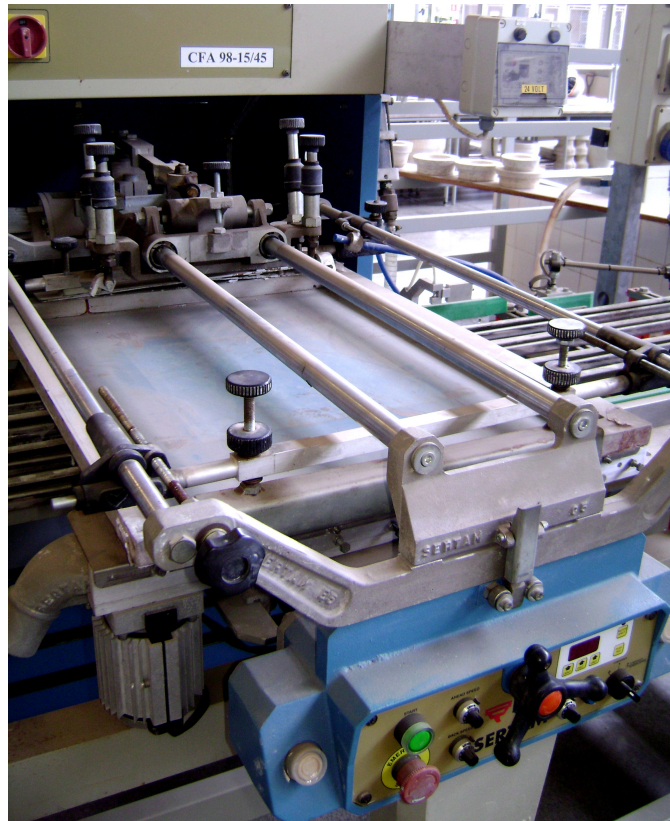


Foto 6: Material didáctico y maquinaria especializada para el desarrollo prácticas que permiten el aprendizaje de los procesos de impresión serigráfica sobre baldosa

11. Investigaciones técnicas y avanzadas: Comprende el conjunto de pruebas e informes que permiten conocer y comunicar las posibles reacciones que puede tener un material cerámico que, por condiciones diversas, puede encontrarse expuesto a sustancias químicas orgánicas, situaciones físico, térmicas o de índole similar, que pueden o bien acortar su promedio de vida o afectar seriamente su estructura. Este tipo de pruebas se realizan especialmente en recubrimientos cerámicos que han de instalarse en hospitales, laboratorios especializados para el tratamiento de sustancias y similares.

Conclusiones

Llama la atención el que mientras en Colombia no es posible conocer los distintos campos o sectores de estudio de la cerámica industrial, a menos que se realicen varias visitas a empresas que producen cerámica, en el Brasil basta con realizar una visita al SENAI para crearse un mapa completo de los sectores de estudio. Sin embargo, cabe señalar que la visita realizada, no permite una comprensión profunda de lo que cada sector es, ya que para ello sería preciso inscribirse y asistir a uno o varios de los cursos de formación que la institución ofrece.

Un aspecto a destacar de lo encontrado, durante la visita, es la forma en como la institución da a conocer los sectores de estudio de la cerámica industrial que posee por medio de los distintos afiches, maquetas y muestras que se encuentran, tanto en los corredores como en cada uno de los salones. Lo cual permite que cualquier persona que visite la institución resulte, tanto sensibilizada a la presencia de la cerámica en sus entornos cotidianos, como informada sobre los sectores o contenidos de estudio que maneja en sus espacios de formación.

Los resultados obtenidos dejan ver que podría resultar provechoso para Colombia el adoptar algunos o todos los sectores de estudio que posee el SENAI en instituciones de educación superior que contemplen vínculos con el sector industrial, ya que ello nos daría una mejor comprensión de lo que el campo de la cerámica puede aportar al desarrollo empresarial colombiano.

Referencias:

<http://www.dtcdesenvolvimentos.com.br/DTC-Hist%F3ria.php>, consultada el 25 de Marzo de 2014. 11:10 a.m.

<http://www.sp.senai.br>, consultada el 13 de febrero de 2014. 1:00 p.m.

<http://www.sp.senai.br/Senaisp/cursos/52315/116/tecnico-de-ceramica.html>, consultada el 12 de febrero de 2014. 2:00 p.m.

<http://www.sp.senai.br/processoseletivo>, consultada el 10 de Febrero de 2014. 3:00 p.m.

Lerma, Héctor. (2011). *Presentación de informes: El documento final de investigación*.

Bogotá: ECOE Ediciones.

Nota: Todas las fotos presentes en el documento fueron tomadas por la autora el 14 de Noviembre de 2012.

Diseño inclusivo, experiencias locales

Msc., DI. Mónica Paola González¹

Resumen: En esta reflexión, siguiendo a Boaventura de Sousa Santos, el rol del diseñador en nuestro contexto se hace más evidente no sólo en la práctica profesional del diseñador independiente, sino en las áreas de educación e investigación en las universidades. Por tanto, se trata de reconocer las singularidades de nuestro entorno, entender nuestra realidad y construir desde nuestra propia realidad. En este sentido, el papel del diseño en nuestro contexto, se debe abordar en la educación como una disciplina aplicada desde los procesos de investigación hasta la práctica profesional; igualmente, sería conveniente considerar el valor del diseño inclusivo en la construcción de sociedades diversas e incluyentes mediante el diseño de objetos, servicios e interfaces cada vez más amables, que integren a todos los seres humanos sin discriminar por condición física, edad o desempeño,

Es por tanto imprescindible que desde las universidades se promueva un trabajo conjunto para desarrollar investigación aplicada en Diseño, con el fin de generar soluciones de innovación que implementen tecnologías asistivas para atender problemas de movilidad en la población afectada con problemas de discapacidad. Igualmente se debe incentivar el trabajo interdisciplinario donde además participen actores de las empresas e instituciones para integrar los criterios del usuario, facilitar la producción y garantizar de alguna manera la comercialización de las soluciones generadas. Es así como el diseño inclusivo en nuestro contexto, se acopla más al ámbito puramente práctico de la usabilidad para favorecer ambientes creativos y cambiables, que faciliten mayor movilidad y desarrollo de creatividad por parte del usuario, así como la versatilidad en el uso y funciones del objeto.

Se presentan resultados de algunos proyectos académicos sobre diseño inclusivo que sirven de ejemplo para enriquecer la reflexión sobre el diseño en nuestro contexto; estos implican un acercamiento desde diseño a la realidad que ayuda a tomar conciencia de la necesidad de promover valores de tolerancia, aceptación e inclusión para atender necesidades de la población.

Palabras clave: Diseño, diseño inclusivo, diseño participativo.

Introducción y contenidos

La disciplina del diseño industrial se ha entendido desde sus inicios, en dos aspectos fundamentales: como valor agregado en la creación y desarrollo de productos de consumo masivo, y como factor estratégico para influenciar el aumento de ventas en las empresas capitalistas de productos comerciales que han tenido que responder al ritmo de la demanda consumista de bienes y servicios, lo cual conlleva a la creación de necesidades artificiales carentes de identidad. Por otra parte, el concepto de placer ligado al consumo –proveniente de sociedades que no necesariamente se identifican con las realidades de nuestro contexto local– ha contribuido a que el diseño se profile como respuesta a la generación de formas agradables y como factor de incremento de valor para promover

¹ DI. y MSc. Profesora del Departamento de Diseño Industrial. Universidad Jorge Tadeo Lozano.
monicap.gonzalezr@utadeo.edu.co

más el consumo, lo cual confirma lo expuesto por Boaventura De Sousa Santos acerca del concepto de estética que proviene de las influencias culturales (Santos, 2003, pp. 84-86), en contraste con las ideas y estrategias de diseño que giran en torno a entender las necesidades y requerimientos de las personas a fin de mejorar las condiciones y calidad de vida de aquellos para quienes se diseña.

Es claro que la desigualdad y la inequidad siguen siendo problemáticas significativas en nuestro contexto, por lo cual la interrelación entre condiciones políticas, culturales, económicas y ambientales sigue siendo un factor que incide al abordar el concepto de diseño local (Amir, 2004). Hemos venido estando supeditados al sistema capitalista mundial en donde no se ha podido crecer de manera auténtica, en los aspectos económico, productivo ni tecnológico, ni mucho menos en el diseño. Sin embargo, no se trata de victimizar, sino de reconocer las singularidades de nuestro entorno, entender nuestra realidad y construir desde lo local (Santos, 2003, pp. 407-434). Por tanto, el rol del diseñador en nuestro contexto se hace más evidente no sólo en la práctica profesional como independiente, sino en las áreas de educación e investigación en las universidades. (Er, 1997)

Hablar de la influencia de la forma y su incidencia estética cuando se diseña, no han sido frecuentes en nuestro contexto particular. En cuanto a estética, me refiero al placer como uno de los conceptos del carácter inacabado de la racionalidad estético-expresiva a la que se refiere Santos, al comentar la discusión sobre la naturaleza de la belleza estética en el debate generado por Norris Weitz (Santos, 2003), según el texto de la *Crítica de la razón indolente* de Boaventura de Sousa Santos, donde el placer se da a través de la ideología y práctica del consumismo. En este proceso de fomento al consumismo, los diseños de productos en el sur son influenciados en su mayoría por hitos e íconos representativos del desarrollo tecnológico y productivo para la sociedad de consumo, provenientes de momentos históricos relevantes en Europa y Estados Unidos. Igualmente los objetos y productos de diseño, han sido divulgados y socializados históricamente en medios de exhibición como museos, galerías y publicaciones, por ser desarrollados bajo estándares de apariencia visual de aceptación de diseñadores, organizaciones y desarrolladores de productos de consumo (Margolin, 1990) y no por ser objetos de arte.

Asimismo, las mismas miradas de valoración estética de los objetos de diseño provienen de teorías semióticas, gestálticas, como antecedentes que permitieron entender la apariencia formal de los objetos en su momento. Sin embargo, como se dijo anteriormente, hasta el momento el tema no ha sido desarrollado fuertemente en nuestra región, debido entre otras causas, a que no son frecuentes las reflexiones filosóficas en

torno al carácter estético de los productos de consumo. Por otra parte, desde el diseño se identifican conceptos que provienen de referentes culturales o que son resultados formales de objetos y productos, que responden a una mirada condicionada por valores y costumbres culturales con funciones comunicativas y con significado social. Estas últimas, generalmente son funcionales en su contexto original y no deben ser comparadas o evaluadas desde parámetros estéticos provenientes de perspectivas históricas, tecnológicas, y económicas europeas o norteamericanas. (Margolín, 1990). Podríamos decir que en el Sur ha predominado la influencia de dichos parámetros, por ejemplo en el caso colombiano, se hacen hibridaciones de arquetipos formales, cuyos productos resultantes indiscutiblemente responden a la suma de estas influencias.

Entre los objetos de diseño inclusivo, se encuentran aquellos dirigidos a cubrir necesidades funcionales de sectores de población vulnerable económicamente o por salud o por condiciones de discapacidad. Entre estos objetos, se encuentran aquellos con enfoque de diseño inclusivo, que responden a características utilitarias, con carácter vernacular, y que de manera muy básica poseen apariencia formal con alto arraigo en la cultural local. Esta apariencia está condicionada por valores y costumbres culturales y conlleva funciones comunicativas de significado social que funcionan en el contexto de donde originalmente provienen. Algunos diseñadores contemporáneos consideran que no se pueden clasificar al diseño inclusivo industrial en la plástica formal, por que obedece a criterios donde prima el uso y la eficiencia y por la utilización de baja tecnología. Esto indica pues, que el diseño inclusivo en nuestro contexto debe ser tomado más bien como un reto para el desarrollo y no exclusivamente como una problemática conceptual a solucionar.

En este sentido, el papel del diseño inclusivo, se debe abordar, desde los procesos de investigación hasta la práctica profesional. Igualmente, sería conveniente considerar el valor del diseño inclusivo en la construcción de sociedades diversas, y su aporte, debería integrar a todos los seres humanos sin excluir condición física, edad o desempeño, mediante el diseño de objetos, servicios e interfaces cada vez más amables.

El concepto de frontera, utilizado por Santos como propuesta auténtica, está basado en las propias necesidades de la población, tiene una manera de entender y aplicar el diseño a partir de entender las particularidades del contexto social, económico y productivo. El diseño como capacidad creadora propia, resultado y proceso de solución de problemas, tiene autenticidad creativa y técnicas de transformación a través de recursos disponibles en el contexto (Santos, 2003). Estas iniciativas se fortalecen mediante trabajo interdisciplinario entre el diseñador o diseñadores y las organizaciones y entidades que

trabajan por la inclusión de las personas en condición de discapacidad física, motora o invalidez.

Gui Bonsiepe propuso para el diseño nuestro, trabajar sobre la base de entender las necesidades locales (Ramírez, Lecuona, Cardozo, 2012) que invitan a comprender que el diseño centrado en el usuario, no debe reducirse a un problema de usabilidad, sino a un asunto de dignidad humana y al papel que debe cumplir el diseñador industrial en transformar su realidad, en función de atender las necesidades de la población para quienes se diseñe (Amir, 2004).

Sulfikar Amir menciona entre las iniciativas para repensar las políticas de diseño en el tercer mundo (2004), la posibilidad de considerar el diseño local como una práctica auténtica, coherente con las políticas de desarrollo locales y consecuente con las necesidades, intereses y deseos de la población, que en dado caso puede influir en la construcción de criterios y directrices tendientes a mejorar la calidad de vida. Otras reflexiones sobre el tema, consideran la posibilidad de involucrar en el trabajo interdisciplinario a todos los actores –diseñadores, gente de la comunidad, academia y empresarios, entre otros–, para construir y definir el rol del diseño en la sociedad. Esto implica, aprender a escuchar las voces de las comunidades para quienes diseñamos, apreciar sus valiosos aportes y conocimientos sobre su realidad, aceptar su inteligencia no académica, ni científica o técnica, y reconocer que es igualmente válida como referente en los procesos de diseño en nuestro contexto. (Santos, 2003)

La orientación de inclusión social, surge como iniciativa y consecuencia de la desigualdad, y su rol en cuanto el diseño es contribuir en la construcción de sociedades más alegres y en paz. En nuestro contexto colombiano y latinoamericano en particular, hay un aumento desmedido de personas en situación de discapacidad por problemas de violencia e inequidad social y económica, que viven en condiciones de pobreza y vulnerabilidad donde los más débiles son los niños, las mujeres y los adultos mayores. Aunque cada día, surgen iniciativas que demandan mayor aporte de diseño y exigencias más complejas en cuanto a experiencias de uso, movilidad y eficiencia en el desempeño para la infancia y la población mayor, crece también el número de personas excluidas de la sociedad.

Es imprescindible entonces, promover desde las universidades un trabajo conjunto para desarrollar investigación aplicada en diseño, con el fin de generar soluciones de innovación que implementen tecnologías asistivas para atender problemas de movilidad en la población afectada con problemas de discapacidad. Igualmente se debería incentivar el trabajo interdisciplinario donde participen además actores de las empresas e

instituciones para integrar los criterios del usuario, facilitar la producción y garantizar de alguna manera la comercialización de las soluciones generadas. Este diseño se acopla más al ámbito puramente práctico de la usabilidad para favorecer ambientes creativos y cambiables, que faciliten mayor movilidad y desarrollo de creatividad por parte del usuario, así como la versatilidad en el uso y funciones del objeto. Se requiere desde el diseño, adaptar dispositivos que permitan a la sociedad responder adecuadamente a problemas de inclusión y a las instituciones dar cumplimiento a las políticas que promueven condiciones de accesibilidad e integración social para esta población, como son: la Ley de discapacidad, Ley 361 de 1997, las normas técnicas sobre accesibilidad al medio físico y la política nacional de acción integral para la inclusión, en la cual se requiere la participación de entidades privadas y públicas.

Ante la pregunta, ¿es posible integrar, en Colombia, conocimientos interdisciplinarios de diseño de productos, ingeniería, educación y ciencias de la salud, en el desarrollo tecnológico de dispositivos para hallar soluciones a problemas específicos de movilidad corporal? podemos responder afirmativamente, teniendo en cuenta la importancia del trabajo interdisciplinario e interinstitucional con participación de la comunidad. Esta articulación permitirá plantear soluciones económicamente viables y factibles para el mercado y la industria.

Objetivos

Este artículo tiene como objetivo presentar un espacio de diseño inclusivo que se logró aplicar gracias a la relación Universidad–Empresa–Instituciones, en el ámbito de la innovación y el desarrollo tecnológico. La experiencia se centró en la configuración de productos, teniendo en cuenta un enfoque de investigación participativa hasta lograr el desarrollo de las distintas soluciones. En esta experiencia vale resaltar que junto a las instituciones participaron también estudiantes en el desarrollo de los proyectos.

Los objetivos de los proyectos se pueden resumir en:

- Capitalizar conocimientos multidisciplinarios del diseño, la ingeniería, las ciencias de la salud y la psicología mediante la búsqueda de soluciones apropiadas para resolver problemas de movilidad por discapacidad.
- Elaborar prototipos para hacer verificaciones de los requerimientos de diseño y de las respuestas de adaptación e inclusión.
- Aportar soluciones a problemas de movilidad mediante desarrollos tecnológicos, que reduzcan los costos actuales de adquisición en Colombia, y ofrecer alternativas de producción, integral o parcial de los mismos, por parte de empresas nacionales.

- Divulgar el conocimiento generado a través de conferencias, artículos y demostraciones prácticas.

Alcances

Con estos proyectos se demuestra la importancia de conjugar la investigación aplicada, la práctica profesional y la educación en procesos de formación interdisciplinaria para el diseño inclusivo, atendiendo casos específicos de personas en condición de discapacidad. Se trata de ejercicios prácticos de aplicación y uso de tecnologías asistivas para la inclusión social, desarrolladas con metodologías de diseño centrado en el usuario. Además de implicar un acercamiento a la realidad para el diseño de productos en el Sur, se trata de tomar conciencia mediante estos trabajos de la necesidad de promover valores de tolerancia, aceptación e inclusión mediante el diseño para atender necesidades de la población.

Metodología

En la realización de estos proyectos se optó por el trabajo interdisciplinario con la asesoría de profesionales en las ciencias de la salud y la ingeniería, atendiendo a las consideraciones propias del diseño inclusivo.

La metodología utilizada es la conocida en la disciplina como DCU –Diseño Centrado en el Usuario– (Borja), que engloba diferentes métodos de innovación de profesionales del diseño –bajo el estandarte de la Agencia IDEO o de escuelas de diseño, como el Institute of Design de Chicago– que se sustentan en el desarrollo de sistemas de observación de los usuarios para la definición de los productos. Con el uso de técnicas de la antropología, ésta metodología consiste en aportar al objeto original conocimientos resultantes de observar la conducta de los usuarios. El integrar las especialidades de “factores humanos” con métodos de observación sofisticados, que utilizan la tecnología de cámaras y videos, hace que se facilite el diseño en función de la necesidad específica del usuario. Además, se hace un trabajo participativo de diseño en el sentido de que se validan los prototipos permanentemente con diferentes grupos focales que intervienen o van a intervenir en el uso de los objetos diseñados.

Esto es un diseño basado más en las personas que en la intención del diseñador, donde el usuario es co-diseñador desde su ángulo de necesidad del objeto. De esta manera, las necesidades se detectaron mediante entrevistas y encuestas a actores implicados tales como niños, padres de familia, cuidadores y terapeutas. Se trabajó con grupos focales de discusión y se realizaron estudios de campo con los usuarios de los dispositivos y con actores involucrados, como profesionales del diseño y personal médico que participa en

tratamientos de rehabilitación. Para llevar a cabo el estudio de campo, se definieron los criterios de inclusión de la población de acuerdo con categorías de género, edad y ámbito (urbano o rural). Se hicieron pruebas con varios prototipos a escala natural y las correcciones posteriores bajo retroalimentación de los actores involucrados.

Se trabajó el enfoque de diseño inclusivo en los proyectos a partir de la necesidad de adaptación de entornos y objetos a las necesidades específicas y de participación de la población teniendo en consideración las condiciones étnicas, de género o de discapacidad para considerar la diferencia.

Principios de aplicación de diseño inclusivo

A continuación se presentan los conceptos utilizados en algunos proyectos propuestos para el diseño inclusivo. Las imágenes y fotografías forman parte del registro de las experiencias académicas en el desarrollo de los talleres para los proyectos.

El uso simple: el objeto debe ser fácil de entender y fácil de reconocer. Debe informar y dar pistas de uso para percibir fácilmente los resultados se obtienen después de la interacción. A manera de ejemplo, se trabajaron proyectos para que niños con parálisis cerebral colaboren en tareas sencillas mediante la ayuda de dispositivos de cocina como contenedores que incorporan un mezclador de espas con mecanismos simples que se pueden accionar con una sola mano y desde la silla de ruedas.



Figura 1

Uso equitativo: el diseño de los controles debe tener una información de uso fácil de entender, especialmente cuando se trata de desarrollar acciones motoras como oprimir botones, escribir o insertar piezas pequeñas. A manera de ejemplo se trabajaron diseños

con botones grandes que facilitan el reconocimiento de la función a nivel visual con acciones muy sencillas de encendido y apagado, encajados y giros, acciones que en este caso los niños con parálisis cerebral lo pueden hacer bajo instrucciones de un terapeuta.



Figura 2 y Figura 3

Tolerancia al error: el diseño debe permitir que cualquier persona aborde al objeto y acceda a su uso independientemente de sus capacidades. A manera de ejemplo se trabajó en mobiliario doméstico que permite a los niños con deficiencia motriz acceder a la cama arrastrándose con un mínimo de barreras y así a nivel de piso desenvolverse de manera autónoma, en tareas sencillas como acostarse a dormir, prender la lámpara, llevar juguetes a la cama.



Figura 3

Otro ejemplo consistió en diseñar dispositivos que ayudan a reeducar el balanceo y al equilibrio de los miembros inferiores en personas que estén en terapias físicas o tratamientos postquirúrgicos, mediante un balancín para lograr el equilibrio antero-posterior y medio-lateral en los miembros inferiores. Las pruebas se efectuaron con distintas personas que presentaban lesión de rodilla, de tobillo y lesión medular. El producto busca que intencionalmente la persona con sus propias destrezas logre un balanceo a través del reto y la diversión.



Figura 4 y Figura 5

Esfuerzo físico reducido: busca mediante el diseño, hacer un producto comfortable y seguro. A manera de ejemplo, se diseñó un dispositivo que ayuda a que una persona invidente pueda pintar, con mecanismos amigables de fácil manipulación que se accionan con poca fuerza y de fácil identificación táctil. Se implementaron un marco y un cuadrante central que permiten a la persona invidente ubicarse espacialmente para la realización de la pintura.



Figura 5 y Figura 6

Resultados

Hasta el momento se han desarrollado más de 20 proyectos exitosos de diseño, implementados en los servicios de terapia ocupacional de distintas instituciones de rehabilitación en la ciudad de Bogotá. En el proceso de diseño se involucraron las opiniones de los usuarios y expertos profesionales de la salud, quienes orientaron sobre las especificaciones necesarias para la obtención de óptimos resultados. Como caso especial, se hace referencia al proyecto de la sala de comunicación aumentativa y alternativa ubicada en la Universidad Pedagógica Nacional, considerada por Colciencias como uno de los 75 casos exitosos de generación de conocimiento en Colombia.

Conclusiones

Estos trabajos, además de ser novedosos, han resultado de gran interés para los estudiantes de diseño y de otras disciplinas, teniendo en cuenta su impacto social en las áreas de salud y en el mejoramiento de la calidad de vida de las personas con discapacidad; experiencias sin precedentes conocidos en el país.

La experiencia académica ha sido interesante tanto desde el aspecto puramente profesional de la aplicación de diferentes técnicas para la definición de diseños inclusivos como en el aspecto relativo a la inmersión en la problemática social mediante la investigación y la relación con la población a la que se atiende así como el contexto social y económico en que se encuentra dicha población. Finalmente es una manera de tomar conciencia de las necesidades de otros grupos de población y tomar la decisión de contribuir en la inclusión de éstos en la sociedad.

Agradecimientos

Agradezco a PROPACE, como entidad que con apoyó a los proyectos, a las terapeutas físicas y ocupacionales, al Área Médica, a los pacientes de PROPACE, y a todas las persona e instituciones académicas involucradas en los proyectos, por su esfuerzo y dedicación para conseguir que este trabajo haya sido posible.

Referencias

- Amir, S. (Autumn, 2004), Rethinking Design Policy in the Third World. *Design Issues*, Vol. 20, No. 4 pp. 68–75, <http://www.jstor.org/stable/1512003> (consultado el 17 de marzo de 2014)
- Bonsiepe, G. (1978). *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona, España: Gustavo

- Gili, p. 181.
- Borja De Mozota, B. *El diseño de la innovación, dos retos para la profesión del diseño*.
<http://tdd.elisava.net/coleccion/23/borja-de-mozota--es>
- Bürdek, B. (1994). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona, España: Gustavo Gili, p223-241
- Er, H. A. (1997), Development Patterns of Industrial Design in the Third World: A Conceptual Model for Newly Industrialized Countries. *Journal of Design History*, Vol. 10, No. 3 pp. 293-307, Oxford University Press, <http://www.jstor.org/stable/1316297>
- García Acosta, G. (2002). *La ergonomía desde la visión sistémica*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Grive, J. (2000). *Neuropsicología para Terapeutas Ocupacionales, evaluación de la percepción y la cognición*. Madrid, España: Ed. Panamericana, p.13-19
- Juez, M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona, España: Gedisa.
- Piedrahita Moreno, R. (2001). *Ingeniería de la automatización industrial*. Ciudad de México, México: Alfaomega Grupo Editor.
- Santos, Boaventura De Sousa. (2003). *Crítica de la razón indolente: contra el desperdicio de la experiencia*, pg 84- 86. Bilbao, España: Desclee de Brouwer.
- Margolin V. (1990). *Crítica de diseño: notas preliminares, comunicación visual acerca del diseño*. Elisava TdD 04.
- Ramírez, Nélida., Lecuona, M., Cardozo J. Diseño y bienestar humano: puntos de encuentro a partir de metodologías de diseño. *Iconofacto*, Vol. 8 número 10, enero - junio de 2012

Sistemas de productos y Servicios (PSS) Sustentables en el contexto Europeo y su relación con el diseño del sur

Msc., D.I. Denny Carolina Villamil Velásquez¹

Resumen: El Sistema de productos y servicios (Product-Service System –PSS) permite que productos y servicios se complementen dentro de una visión amplia del sistema. Su enfoque principal es el resultado o la solución de una necesidad, dándole menor importancia a los bienes materiales. Por su naturaleza de uso colectivo y perspectiva de sistema genera ventajas medio ambientales, sociales y económicas. Se presentan varios casos de estudio a nivel europeo enfocados en el ciclo de vida del producto, aproximaciones multidisciplinarias, prospectivas y enfoques de diseño para el impacto social en contextos del norte. Se hace una reflexión de la aplicación y apropiación del concepto de Sistema de productos y servicios en el sur con relación a contextos específicos, y su esencia de colaboración, participación, multiplicación y sostenibilidad.

Palabras clave: PSS Product service system, LCA Análisis del ciclo de vida, sistema, desarrollo sustentable, multidisciplinar, contexto, diseño para el impacto social.

Introducción

El Sistema de productos y servicios (Product-Service System –PSS) es la utilización de bienes tangibles (productos) e intangibles (servicios) que se articulan con una visión amplia e integrada del sistema. Estos bienes se enfocan directamente en solucionar una necesidad, dándole así, mayor valor al **resultado ofrecido** que a los bienes materiales (Manzini 2002). Este concepto nace en Europa en los 90's como parte de una iniciativa enmarcada en el desarrollo de productos sustentables (Tukker y Tischner, 2006).

El ejemplo más claro de este concepto son las bibliotecas, en donde los productos son los libros; el préstamo de libros es uno de los servicios; la posibilidad de consultar bases de datos online con otras bibliotecas a nivel local o internacional es una visión de sistema. Aunque este sistema es mucho más complejo que lo descrito anteriormente, se enfoca principalmente en solucionar una necesidad: *Adquirir información*, la cual es adquirida por las personas sin ser los propietarios de los productos. Este sistema invita a compartir y un

¹ Diseñadora industrial de la Universidad Nacional de Colombia, Especialista en Diseño Multimedia y MSc. en Sustainable Product Service System Innovation de Bleking Institute of Technology, Suecia. Ha sido docente en el área de diseño en diferentes universidades colombianas como: la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (seccional Duitama), la Universidad de Boyacá, y la Fundación Universidad Autónoma de Colombia. Actualmente se encuentra vinculada con la Universidad Jorge Tadeo Lozano como docente de los programas de Arquitectura y Diseño Industrial (en la Ruta de Contexto – Vida y territorio). Ha desarrollado proyectos de diseño para el impacto social con organizaciones y comunidades colombianas, ha participado con grupos de trabajo en la planeación y aplicación de Sistemas de productos y servicios sustentables con organizaciones europeas. denny.villamil@utadeo.edu.co

libro (producto) puede ser usado miles de veces por diferentes personas. El concepto PSS ha sido parte de la sociedad por mucho tiempo, pero es solo en los 90 que se define y se estructura.

Este concepto tiene beneficios positivos para los usuarios y el medio ambiente, puesto que propone soluciones que motivan a compartir, a reducir, a usar racionalmente los recursos, o la energía, entre otros factores (según el caso específico), y hacen que la sociedad sea más sostenible. Se basa en la evaluación del ciclo de vida del producto/servicio para identificar posibles alianzas con otros actores, darle diferente valor a los productos, mejorar la calidad de vida, etc., buscando soluciones que estén enfocadas en la necesidad y el resultado (Tukker y Tischner, 2006).

Caso de estudio: LCA-PSS en la cadena de valor

El análisis de ciclo de vida del producto (Life Cycle Assessment – LCA) es una herramienta utilizada para identificar los impactos negativos del producto – servicio desde su creación hasta su desecho (Thompson 2010). Es posible utilizar programas LCA especializados como Simapro, los cuales ayudan a bosquejar el ciclo de vida de un producto determinando impactos ambientales, gastos de energía, etc. Usando esta herramienta es posible identificar oportunidades de aplicación de Sistemas de productos y Servicios Sustentables (UNEP, 2002).

Este caso de estudio fue realizado con las empresas suecas Volvo CE y Sapa, enfocándose en el desarrollo de PSS para la cadena de valor entre las dos compañías. La Compañía Sapa es una empresa que se dedica a la elaboración de productos de Aluminio, insumo con el que se fabrican los sistemas de refrigeración de vehículos de construcción de Volvo CE. Las dos empresas deciden desarrollar un proyecto sustentable e innovador en el cual se mejoren las características del sistema de refrigeración a partir de la evaluación del producto en todas sus etapas: extracción de materias primas, manufactura, distribución–venta, uso y desecho. Al realizar el análisis de las etapas del ciclo de vida de los sistemas de refrigeración en Simapro (Programado con el contexto europeo) se encontró que los mayores impactos negativos en el proceso están en el uso de combustibles fósiles –Diesel, y en la manufactura y fabricación del vehículo (el mayor impacto es la utilización de hierro en su fabricación). La comparación se puede observar en el *gráfico 1*.

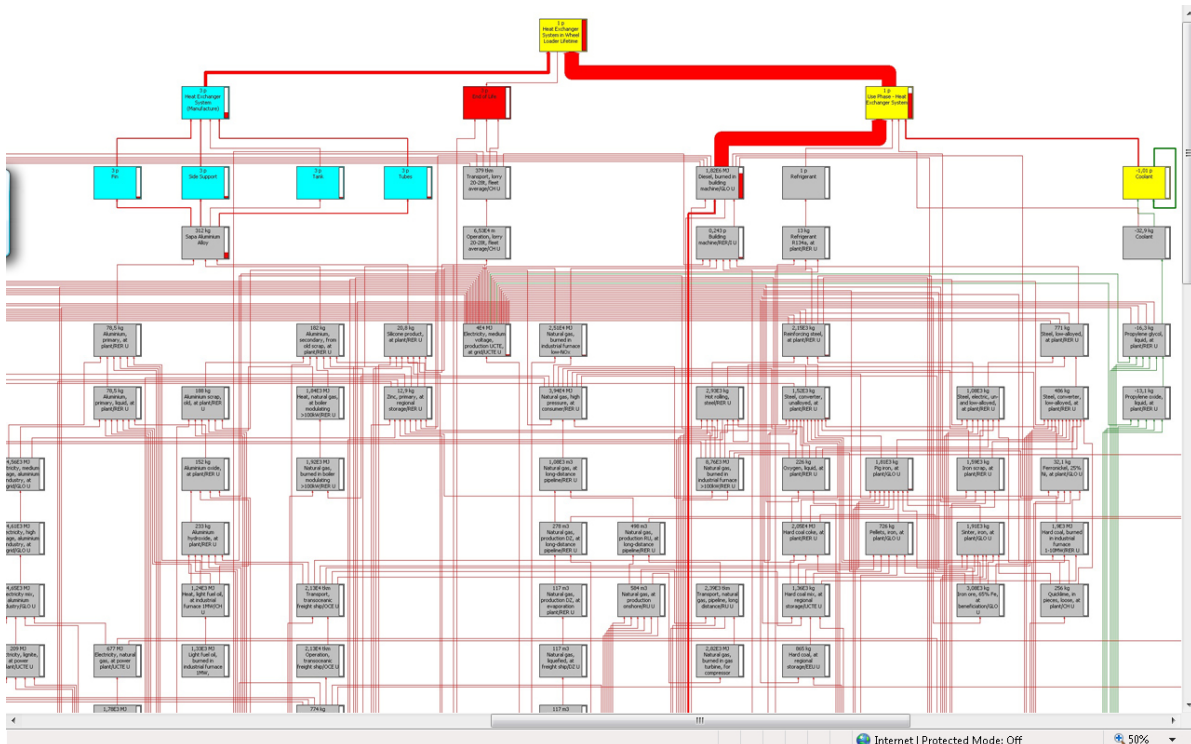


Gráfico 1: LCA del Sistema de enfriamiento elaborado en Simapro 7.0. Las líneas rojas de mayor tamaño muestran el impacto medio ambiental, principalmente en el uso – consumo de Diesel (línea más grande a la derecha) y de manufactura – uso de hierro en la fabricación (a la izquierda). Estudio para Sapa, Suecia 2011.

Gran parte del consumo excesivo de combustible es causado por la falta de entrenamiento de los operarios de este tipo de vehículos. El modelo PSS planteado cuenta con capacitaciones a los conductores, logrando un uso más eficiente del combustible y alargando la vida útil del sistema de refrigeración. Adicionalmente, la empresa Sapa tendrá un modelo de negocio especializado en consultoría ambiental, manejo y fabricación de productos sustentables producidos con aluminio, por lo que se encargará de reemplazar y rediseñar diferentes partes del vehículo que están elaboradas en hierro por aluminio (ya que este material es más liviano, abundante y 100% reciclable).

Esta propuesta PSS de capacitación y consultoría fue evaluada en el software Simapro para comprobar su efectividad y se encontró una reducción del 20% de emisiones contaminantes e impactos negativos al medio ambiente.

Caso de Estudio: PSS multidisciplinar – prospectivo y responsabilidad corporativa

El Proyecto desarrollado con la empresa Dynapac, (la cual produce maquinaria y vehículos para la construcción), buscaba generar una propuesta para crear una máquina innovadora

de compactación de asfalto más sustentable y competitiva. La máquina tradicional tiene un considerable uso de combustible que genera el calor necesario para moldear el asfalto, así mismo, los operarios están expuestos a altas temperaturas, gases tóxicos y largas jornadas de trabajo.

La propuesta PSS tiene un gran valor por su participación multidisciplinar y responsabilidad corporativa con el medio ambiente y los operarios, por lo que se desarrolló un plan a corto, mediano y largo plazo, el cual se centró en: alargar la vida útil de la máquina, reducir el uso de combustible, mejorar su uso entre otros, como se muestra el *gráfico 2*.



Gráfico 2: PSS para Dynapac-Suecia, que muestra el desarrollo del proyecto a corto, mediano y largo plazo (Estudio para Dynapac – Grupo multidisciplinar con el apoyo de BTH, Suecia 2012).

A corto plazo, el PSS cuenta con una capacitación de los conductores para lograr una mayor efectividad de la máquina, usando un sistema de gamificación que estimula a los operarios al buen uso de la máquina y a interactuar con otros conductores, logrando así, que la experiencia se vuelva gratificante (Werbach y Hunter, 2012). Adicionalmente se ofrece una base de datos que facilite información de los mejores conductores, garantizando un mejor resultado y disminuyendo los impactos negativos al ambiente. A mediano plazo se desarrollará un software especializado e interfaz que evaluará la calidad del asfalto, el cual tendrá dispositivos audiovisuales para que el conductor determine la calidad de su trabajo. A largo plazo se desarrollará una máquina controlada 100% de manera automática y monitoreada desde puestos de control, evitando que los operarios tengan un contacto directo con altas temperaturas y gases tóxicos.

Ventajas y desventajas de la aplicación de PSS.

El desarrollo y aplicación del enfoque PSS depende mucho del contexto, la problemática, los actores y demás factores que influyen en su planeación. Es por ello que las ventajas y desventajas son diferentes según cada caso en particular, en la *tabla 1* se nombran las más comunes:

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">*Crea nuevos modelos de negocio y nichos de mercado.*Beneficia a comunidades con bajo poder adquisitivo.*Mejora la calidad de los productos (vida útil sea más larga).*Disminuye impactos negativos al medio ambiente.*Se enfoca en la solución de una necesidad y no en el valor material.*Conecta diferentes actores, contextos y problemáticas.*Cambia el valor de adquisición (compartir).*Mayor interacción del diseñador con el usuario y el resultado.*Incrementa la responsabilidad corporativa.*Ofrecer soluciones en todo el ciclo de vida del producto/servicio.*Se paga solo por lo que es usado.*Más usuarios se benefician de un solo producto.*Reducción de materiales, recursos y energía.*Soluciones a largo plazo.	<ul style="list-style-type: none">*Efectos negativos por uso excesivo (rebound effect).*En algunos casos la no apropiación a los productos conlleva a su mal uso o destrucción.*Modelos de negocio basados solo en el beneficio económico dejando de lado el factor sustentable.*Greenwashing – cambiar la imagen de una empresa por eco-productiva o sustentable para obtener más clientes, ganancias y estatus, pero continua teniendo impactos negativos al medio ambiente y a la sociedad.

Tabla 1: Ventajas y desventajas del enfoque PSS, Síntesis basada en el estudio realizado por Thomson, Tukker y Tischner (Tukker y Tischner, 2006), (Thompson, 2010).

Reflexión: Aplicación del concepto de PSS en el contexto Sur

Intuitivamente y por muchos años en los contextos latinoamericanos ya se han desarrollado modelos de negocio o actividades enfocadas al PSS, un ejemplo de esto es el servicio de venta de minuto a celular o los café internet, los cuales han tenido una gran acogida en los territorios del sur ya que no es necesario ser propietario de los productos para tener acceso al servicio. Por generaciones familias han reutilizado uniformes, juguetes, ropa, electrodomésticos, etc. logrando que los objetos tengan un valor adicional y prolongando su vida útil (la misma estructura PSS).

Sistemas como el car-pooling en donde muchas personas utilizan un mismo automóvil para moverse compartiendo los gastos del recorrido (Carpooling, 2014), han tenido

gran aceptación en contextos europeos, pero han sido difíciles de implantar en el contexto del sur por la falta de confianza. Algunos de estos modelos han tenido aceptación cuando funcionan dentro de sistemas cerrados, como por ejemplo el car-pooling de la Universidad de los Andes (Bogotá, Colombia), en el cual se hace un rastreo de las personas que serán parte del recorrido (Carpooling–Universidad de los Andes 2010).

Caso de estudio: Proyectos PSS en contextos del sur

Este caso de estudio que está enfocado en el desarrollo de PSS para comunidades de bajo ingreso económico, se elaboró junto con Bushman Living Organization, compañía danesa orientada a la aplicación de Permecultura, una metodología o ideal de vida que permite realizar agricultura de forma sustentable y haciendo uso de las reglas de la naturaleza (Whitefield, 2004). La organización tiene su centro de operaciones en Copenhague, y planea desarrollar permecultura en algunas regiones de Gambia, África, con el objeto de asegurar la soberanía alimentaria y autonomía económica de las comunidades que habitan allí.

Se planeó un modelo PSS para esta organización, enfocado en la enseñanza de Permecultura on-line a ciertas comunidades de Gambia de regiones apartadas y de bajo ingreso económico. La compañía proyectaba realizar un sistema de redes de comunicación usando desechos o materiales reciclables. Algunos de los comentarios de un integrante danés de la organización fueron: “Ellos no tienen recursos, así que podemos usar desechos, utilizaremos latas de sopa de tomate para crear los receptores de señales”, “nuestro problema para enseñarles permacultura es que ellos no hablan ni entienden inglés, ellos deberían primero aprender inglés”.

El grupo de investigación externo que estaba desarrollando el modelo PSS tuvo un contacto directo con contextos del sur (Ruanda y Colombia) y consideró que este tipo de visión no es favorable para el proyecto, ya que en estos contextos no se consumen enlatados con regularidad y mucho menos sopa de tomate, así mismo se consideró que obligar a las comunidades a aprender en un idioma no nativo generaría una respuesta opuesta a la aceptación de estrategias pedagógicas de este modelo de agricultura. Adicionalmente, la permacultura es un modelo netamente práctico, colaborativo y de experiencia, que exige una relación directa con el contexto (Whitefield, 2004).

Después de la investigación realizada se concluyó que no era posible generar soluciones PSS desde un contexto europeo y que era necesario estar en contacto directo con la comunidad y el contexto, co-diseñando las estrategias de diseño según las necesidades,

expectativas y requerimientos de la comunidad y el contexto. Como lo menciona Paul Polak, es necesario estar inmerso en el contexto y crear empatía con la comunidad para desarrollar *con* ellos soluciones efectivas para sus necesidades (Polak, 2008). Con la investigación se concluyó que la participación activa de la comunidad y de los actores relacionados con la problemática y el contexto hacen que la comunidad se apropie, adapte, comparta, y multiplique estos procesos creativos (Sanders y Stappers, 2008).

Discusión – Aplicación de PSS en diferentes contextos y su relación con el diseño del sur

Para ilustrar esta sección se toma como ejemplo un producto llamado LifeStraw, un dispositivo personal de purificación de agua, planeado para solucionar las necesidades de agua potable en territorios del tercer mundo que no tienen acceso a esta. Su uso es individual y proporciona agua 99% libre de patógenos y microorganismos (Buylifestraw, 2013); su funcionamiento es óptimo, pero tiene muchas desventajas, como lo menciona Kevin Starr director principal de Mulago Foundation:

... es una solución a corto plazo (dura solo un año), no es fabricado en el contexto de uso, por lo que es necesario tener un plan de distribución, no se cuentan con modelos de manejo de residuos, es distribuido a un bajo número de personas y la actividad es indigna: succionar de un pozo completamente contaminado es algo que usted ni yo haríamos. Este producto ha obtenidos muchos premios internacionales, pero su funcionamiento en el contexto no ha sido tan óptimo como se esperaba. (Mulago Foundation, 2010)

Este tipo de problemáticas deben tener soluciones a nivel local para asegurar una participación activa de la comunidad (en todo el proceso de diseño); un alto impacto (gran cantidad de número de personas beneficiadas); planificación de escenarios a largo plazo; respuestas acordes a las exigencias de los actores, la cultura y el contexto, entre otros factores que son directrices del modelo PSS (Mukaze y Villamil, 2012). Los diseñadores del sur tienen un conocimiento y contacto directo con las problemáticas de estos territorios, es por ello que tiene que ser parte fundamental del proceso de diseño, por lo que se sugiere que organizaciones comprometidas con el diseño con impacto social (a nivel local e internacional) incluyan al proceso tanto a la comunidad como a los actores del contexto de estudio.

Para cualquier diseño es necesario tener un contacto directo con el contexto. Cada contexto es diferente, por lo tanto, las necesidades y las soluciones de diseño serán diferentes, así como lo menciona Paul Polak quien ha trabajado con comunidades del sur por más de 20 años,

No es lo mismo *diseñar con* la comunidad un sistema de extracción de agua para riego en Pakistán que en Bangladesh, en Pakistán se puede generar un sistema que use la fuerza motriz de las piernas y los pies, pero en Bangladesh esta actividad va en contra de los principios morales de la comunidad, por lo tanto, el sistema se rediseñó con la comunidad de acuerdo a las exigencias culturales de esta región. (Polak, 2008)

El caso de estudio de Bushman Living Organization, muchas soluciones eurocéntricas están enfocadas en pensar “que solo ellos tienen respuestas acertadas”. Opuesto a esto, como lo menciona Boaventura de Sousa Santos: en el sur se tiene el talento, creatividad, saberes, capacidades, etc., para resolver sus propias necesidades (Santos, 2006). No se sugiere que se copien modelos del norte, al contrario, que se evalúen sus potenciales, se identifiquen sus fortalezas y debilidades para tomarlos como referentes de diseño en la solución de las problemáticas de los contextos del sur.

Los modelos de globalización que han permitido un desarrollo tecnológico y productivo, tienden a fortalecer la idea de individualismo (el beneficio propio) y en muchos casos no contemplan los impactos negativos al entorno. Al individualizar el consumo se incrementa el consumo de energía; la generación de desechos; la transformación de territorios (por sobre-explotación de recursos), entre muchos otros impactos que pueden llegar a ser irreversibles. Son estrategias de consumo impuestas que han hecho que las sociedades del sur se vuelvan tan consumistas como las del norte, en donde todo gira alrededor de los nuevos productos, nuevos mercados, nuevos modelos de vida. La obsolescencia programada o planificada ha hecho que muchos modelos de uso colectivo, o productos con valor/experiencia se pierdan.

Desde la revolución industrial los países del norte han desarrollado líneas de producción y han creado modelos consumistas que se han multiplicado y reproducido alrededor del mundo. Gran parte de las emisiones contaminantes y la sobre-explotación de los recursos han sido gracias a las acciones de estos países; los recursos del sur han sido expropiados y explotados, por el norte por muchos años, incluso hoy se continúa con esta explotación (Santos, 2003). El sur es descrito por Santos como: “aquellos que han sufrido injusticias del colonialismo, patriarcado, etc.” (Santos, 2009).

¿Quién debería apropiarse y hacer uso de estos recursos? Se propone que se motive e impulse la planificación y desarrollo de soluciones desde el sur con el objetivo de administrar de manera sustentable los recursos propios y diseñar acorde a las exigencias de este contexto específico, enfocándose en lo propio y sin dejar de lado la idea de la colaboración, la participación, la solidaridad, el valor autóctono y la cultura del sur. De

esta forma se podría construir uno de los caminos para restablecer la **soberanía del territorio y de los recursos naturales**.

No se pretende crear una división entre el norte y el sur, es importante quitar la idea de frontera (Santos, 2003). Se intenta más bien motivar el sentido de colaboración, cooperación y apoyarse entre países donde la economía solidaria, el co-diseño, entre otros modelos participativos sean la fuente de un desarrollo mutuo que respete la identidad, la soberanía, la multiculturalidad, la diversidad del entorno, e impulse el concepto de diseñar *con*, en lugar de diseñar *para* (Sanders y Pieter, 2008). Se propone generar una reflexión en donde ambos territorios sur y norte trabajen y colaboren mancomunadamente sin dejar de lado la perspectiva de sistema logrando que sea resiliente y adaptativo. Adicionalmente se hace necesario que se planeen soluciones de diseño sustentables a corto, mediano y largo plazo, empoderando a las comunidades en contacto directo con el contexto estudiado (Mukaze y Villamil, 2012), para que sean ellas quienes lideren su permanencia, aplicación, multiplicación y adaptación a los contextos sin afectar el medio ambiente (Manzini, 2007).

El modelo PSS que ya se ha implementado en el contexto latinoamericano con los servicios de minuto a celular, café internet, etc., se enfoca primordialmente en el resultado/experiencia más que en el valor material. Sistemas de servicios gratuitos como los de bicicletas implantados en la carrera Séptima en el centro de la ciudad Bogotá, el sistema integrado de transporte SITP, entre otras estrategias de movilidad, están enmarcadas dentro del concepto de PSS, pero han sido modelos copiados de otros contextos, incrustándolos a la fuerza en el contexto colombiano. Esta es una de las razones de su poca aceptación, o mal manejo. En el caso de las bicicletas gratuitas se comenzó como un sistema abierto de préstamo, pero luego de la sistematización, los usuarios tenían que estar inscritos en el portal del sistema (Bicicorredores IRD, 2014) para poder acceder al servicio. El modelo no tuvo en cuenta que la mayoría de los usuarios que necesitan del servicio no lo conocen, o no tienen acceso a internet.²

Como menciona Santos “El colonialismo no terminó con las independencias” (Santos, 2009), es por ello que muchos de los diseñadores del sur siguen utilizando patrones de diseño del norte, con esta reflexión se pretende que el diseño del sur examine procesos de descolonización, buscando una identidad y saberes propios, acordes a los requerimientos del contexto, los rasgos culturales, las necesidades de sus comunidades, etc. Para plantear, argumentar y construir un diseño del sur propio es necesario tener en

² Según el boletín del DANE de 2012, en los resultados de la Encuesta de Calidad de Vida (ECV) “el 32,1% de los hogares poseía conexión a Internet a nivel nacional” (DANE 2012).

cuenta algunas preguntas que Boaventura de Sousa Santos propone en su libro *Para descolonizar el occidente: más allá del pensamiento abismal*:

¿Cuál es la configuración de los conocimientos híbridos que mezclan componentes occidentales y no occidentales? ¿Cómo formar decisiones compartidas y distinguirlas de aquellas impuestas? ¿Cómo asegurarse que la traducción intercultural no se convierte en una versión nueva de pensamiento abismal, una versión suave de imperialismo y colonialismo? (Santos, 2010)

Los modelos participativos y colaborativos han sido parte de la sociedad colombiana por mucho tiempo, estrategias como Sembrando Barrio han motivado a los vecinos, comunidades y población alrededor de contextos específicos a que sean parte de iniciativas de cooperación y solidaridad por un bien común (Eco Sembrando Barrio, 2014). Estas iniciativas están fundamentadas con la misma estructura de PSS donde el resultado es garantizar la soberanía alimentaria y el valor del sistema son todas las experiencias participativas, de colaboración y cooperativismo que se generan en su interacción. Este es un ejemplo del buen camino para la descolonización y la búsqueda de las raíces del sur (Santos 2009). La idea de un buen vivir nace desde la exploración de nuestras raíces, la articulación con un pasado que va en contra de los modelos imperialistas y colonialistas, en donde la solidaridad, el bien común, el cooperativismo son ejes fundamentales de las propuestas innovadoras que se deben proponer en el sur. El diseño de PSS se delimita, argumenta y apropia en Europa, pero su esencia ha estado presente en nuestro contexto desde antes de la colonia, es decir que hace parte de los modelos socio-culturales de los saberes ancestrales del sur, un ejemplo de ello es la olla comunitaria.

Los indígenas, campesinos, afrocolombianos, ciudadanos, comunidades, etc, tienen muchos conocimientos y experiencias que pueden ser puestos al servicio de una nueva creación de conocimiento del sur, aportes para la creación y consolidación de lo Santos denomina *Ecología de saberes* (Santos, 2009). En un contexto híbrido como el colombiano, las propuestas de diseño tienen que ser híbridas, no se puede cometer el mismo error de los imperios colonizadores del norte, que no miraban más allá de la línea divisoria del Norte/sur, en donde el Norte era el único con respuestas válidas (Santos, 2010). Es necesario diseñar con una perspectiva abierta en donde se incluyan conceptos y conocimiento de diferentes puntos de vista, culturas y experiencias, en donde la hibridación sea una directriz de innovación multidireccional.

Bibliografía:

- Bicicorredores IRD. (2014). *Pedalea por Bogota, Bicicorredores*. Disponible en: http://www.idrd.gov.co/pedalea_por_bogota/. (Revisado el 15 Marzo 2014).
- Buylifestraw. (2013). *Life Straw*. Disponible en: <http://www.buylifestraw.com/about>. (Revisado el 01 Marzo 2014).
- Carpooling. (2014). *About Carpooling*. Disponible en: <http://www.carpooling.com/company/about/>. (Revisado el 03 Marzo 2014).
- Carpooling Universidad de los Andes. (2010). Disponible en: <http://www.uniandes.edu.co/noticias/ingenieria/lanzamiento-del-portal-viaje-carpooling-para-la-universidad-de-los-andes>. (Revisado el 01 Marzo 2014).
- Dane 2013. Boletín de prensa, Abril 18 de 2013. *Indicadores Básicos de Tecnologías de Información y Comunicación –TIC para Colombia 2012*. Disponible en: http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_2012.pdf. (Revisado el 15 Marzo 2014).
- Eco sembrando barrio. (2014). *Agricultura Ecológica Urbana, Arte y Música a la calle*. Disponible en: <http://sembrandobarrio.wordpress.com/>. (Revisado el 15 Marzo 2014).
- Manzini, Ezio. (2007). *Essay in Creative Communities: people inventing sustainable ways of living*. Milan, Italia: Edizioni Poli. Design
- Manzini E., Vezzoli C. (2002). A strategic design approach to develop sustainable product service systems: examples taken from the 'environmentally friendly innovation' Italian prize. *Journal of Cleaner Production* 11: 851–857.
- Mukaze, Sabine y Villamil, Carolina. (2012). *10 actions for a successful social designer to co-design Product Service System "PSS" Solutions in communities*. Disponible en: [http://www.bth.se/tek/mspi.nsf/attachments/BookletPSSCodesign_pdf/\\$file/BookletPSSCodesign.pdf](http://www.bth.se/tek/mspi.nsf/attachments/BookletPSSCodesign_pdf/$file/BookletPSSCodesign.pdf). (Revisado el 01 Marzo 2014).
- Mulago Foundation. (2012). *Mulago Foundation, Lasting change that goes to scale*. <http://www.mulagofoundation.org/> (Revisado el 05 Marzo 2014).
- Polak, Paul. (2008). *Out of Poverty: a Proposal*. New Haven, CT: Don Gastwirth and Associates.
- Sanders, Elizabeth y Pieter Jan Stappers. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts* 4(1): 5-18.
- Santos, Boaventura de Sousa. (2003). *Crítica de la razón indolente: contra el desperdicio de la experiencia*. Bilbao, España: Desclée de Brouwer.
- _____. (2006). *Conocer desde el sur: para una cultura política emancipatoria*. Lima, Perú: Fondo Editorial de la Facultad de Ciencias Sociales, UNMSM.
- _____. (2009). *Una epistemología del sur: la reinención del conocimiento y la*

- emancipación social*. Ciudad de México, México: Siglo Veintiuno.
- _____. (2010). *Para descolonizar el occidente: más allá del pensamiento abismal*. Buenos Aires, Argentina: CLACSO.
- Thompson, A. W., H. Ny, P. Lindahl, G. Broman and M. Severinsson. (2010). Benefits of a Product Service System Approach for Long-life Products: The Case of Light Tubes. *2nd CIRP International Conference on Industrial Product-Service System (IPS2)*. Linköping, Suecia: The International Academy for Product Engineering (CIRP).
- Tukker, A., & Tischner, U. (2006). *New Business for Old Europe: Productservice Development, Competitiveness and Sustainability*. Sheffield, Inglaterra: Green Leaf.
- UNEP. (2002). *Product Service Systems and Sustainability. Opportunities for Sustainable Solutions*. Paris, Francia: UNEP–DTIE. Disponible en: <http://www.unep.fr/scp/design/pdf/pss-imp-7.pdf> (Revisado el 06 Marzo 2014).
- Werbach, Kevin y Hunter Dan. (2012). *For The Win, How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Filadelfia, Estados Unidos: Wharton Digital Press Lab.
- Whitefield P. (2004). *The Earth Care Manual: A Permaculture Handbook For Britain & Other Temperate Climates*. UK: Permanent Publications.

Relaciones entre diseño y museos universitarios, el caso del MAE-USP. Reporte de caso

D.I. Fabio Alejandro Jiménez Pérez¹

Resumen: El presente texto se propone reflexionar acerca de los procesos museográficos y su relación con acciones de Diseño y pensamiento creativo en el marco de la gestión de colecciones académicas en los museos universitarios. Para esto, se presentarán distintas acciones desarrolladas por el autor en el Museo de Arqueología y Etnología de la Universidad de San Pablo en el año 2013, durante el proceso de relocalización del museo al interior del campus. Estas reflexiones buscan referenciar discusiones museológicas locales, que motiven el ejercicio interdisciplinario a partir de identificar, desarrollar y promover espacios potenciales –no tradicionales– de acción del diseño en relación a las colecciones académicas y/o museos universitarios.

Palabras clave: museos universitarios, colecciones académicas, diseño museográfico

Museos universitarios, breve referencia

Los museos universitarios constituyen un paradigma museológico fundacional. Son varios los autores que atribuyen la aparición de lo que entendemos hoy por Museo –como institución–, al conjunto de colecciones y acervos reunidos en el año 1683 por la Universidad de Oxford y que conformaron el Ashmolean Museum. Francisca Hernández (1992) menciona al respecto:

Este tiene la particularidad de que se crea a partir de colecciones privadas de diversa índole: de Historia Natural, de Arqueología y Numismática, etc., con la doble función de educar y conservar. Dicho acontecimiento prueba que, además de los dos factores mencionados anteriormente, existía dentro del ambiente cultural de la época la necesidad de crear este tipo de instituciones.

Las ideas del zoólogo alemán Karl August Möbius (1825 – 1908), que fundamentaban el principio de separación entre la colección científica y la exhibición al público, influyeron en el desarrollo de los museos universitarios, en particular en el proyecto de distribución del Museo de Ciencias Naturales de Berlín. En este proyecto se articularon los trabajos de investigación principalmente a los centros universitarios, lo que influenció la formación del sistema museográfico predominante en la actualidad, el cual define algunas

¹ Diseñador Industrial y candidato a Magíster en Museología y Gestión del Patrimonio. Ha desarrollado proyectos de gestión de colecciones académicas, documentación de prácticas curatoriales e investigación sobre procesos de comunicación en el campo del patrimonio. Actualmente es docente universitario en áreas relacionadas al Diseño.

características específicas que diferencian a los Museos Universitarios de otros formatos museísticos. Dentro de dichas características me permito mencionar:

- Son principalmente museos vinculados a instituciones de educación superior, que en algunos casos conformaron sus colecciones con antelación.
- Por el carácter académico de sus acervos, dichos museos están llamados a la investigación y producción de guiones museológicos e investigaciones científicas que permitan procesos pedagógicos en el marco de la educación formal.
- Las comunidades académicas, en tanto visitantes mayoritarias, disponen un lugar para el intercambio de experiencias, permitiendo el flujo de conocimientos de manera abierta e interdisciplinar.

Sin embargo la situación actual de los museos universitarios y colecciones museográficas académicas en el contexto Latinoamericano experimentan transformaciones particulares, ya que constituyen espacios de negociación sobre la representación de las diversas disciplinas que convergen en dichas instituciones, posibilitando un lugar de acción y transformación cultural a partir de la configuración formal y narrativa. Para ilustrar estas observaciones, se menciona a continuación el estado en que se encuentra el conjunto de colecciones académicas que pertenecen al Museo de Arqueología y Etnología de la Universidad de San Pablo (MAE-USP), donde convergen prácticas y metodologías de diseño que permiten abordajes museográficos innovadores.

MAE – USP / proceso de renovación

El MAE–USP es resultado de la fusión de acervos e instituciones desde 1989, cuando se decide estructurar una sola institución a partir de las colecciones arqueológicas y etnográficas del Museu Paulista, el Instituto de Pre–História IPH, el Acervo Plínio Ayrosa del Departamento de Antropología de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias Humanas; y el antiguo Museo de Arqueología y Etnología. Según reseña Bruno (1995, p. 184) la consolidación de la institución consideró principalmente:

- a. Formación y desarrollo de colecciones (establecidas en una política del acervo).
- b. Conservación física de las colecciones, que implica soluciones de almacenamiento y eventuales medidas de manutención y restauración.
- c. Estudio científico y documentación.

d. Comunicación e información que posibilite lo mas abiertamente el acceso, presentación y circulación del patrimonio constituido y de los conocimientos producidos, para fines científicos, de formación profesional o de carácter educacional genérico y cultural (exposiciones permanentes y temporales, publicaciones, reproducciones, experiencias pedagógicas, etc.).

Para 1995 el MAE-USP ha estructurado dos áreas principales de acción museológica:

- División Científica: dedicada al trabajo de investigación y enseñanza arqueológica y etnológica, articulada al Servicio Técnico de Curaduría, encargado de las acciones de conservación y restauro, la documentación museológica, los laboratorios y la reserva técnica.
- División de Difusión Cultural: enfocada en los procesos de comunicación e investigación museológica, articulada al Servicio Técnico de Musealización, encargado de las actividades de exposición y educación. (Gilbertoni, 2009).

Desde el año 2009 la División Científica se transformó en División de Apoyo a la Enseñanza (DAE), encargada de coordinar los programas académicos y la asistencia a programas de graduación y pos-graduación, los cursos extra-curriculares, de especialización y demás actividades de orden científico/académico. Y por su parte, la División de Difusión Cultural, se transformó en División de Apoyo a la Investigación y Extensión (DAPE) que pasó a ejecutar las actividades técnicas de curaduría y procesos museológicos del acervo: laboratorios, conservación preventiva, documentación, exposición, educación para el patrimonio y acciones culturales. Es en esta última donde se desarrollaron las acciones que serán luego presentadas.

Actualmente el MAE-USP pasa por un periodo de transición, ya que la apertura de la nueva sede está programada para el año 2014, de manera que la mayoría de proyectos responden a esta mudanza, la cual apunta a la articulación de una sola institución a partir de consolidar los acervos, permitiendo la óptima gestión y comunicación de sus patrimonios.

Diseño en el marco de la museografía. Caso de estudio

Inicialmente las actividades desarrolladas en la DAPE se basaron en un ejercicio de observación de los diferentes protocolos llevados a cabo por cada equipo respecto a sus funciones, entendiendo las transformaciones que han experimentado, los proyectos actuales y sus posibles relaciones dentro del plan museológico, así como la familiarización

con las herramientas técnicas y los recursos físicos. Posteriormente se definieron actividades puntuales con algunos de los equipos para asistir los procesos que se estaban realizando. El área que requería mayor apoyo era la *Sección de Conservación*, que se encontraba desarrollando varias operaciones de diseño y adecuación del espacio y las colecciones, en línea con el proyecto de traslado del acervo a la nueva sede.

Actualmente el volumen de piezas producto de los proyectos arqueológicos de la comunidad universitaria, así como las recientes donaciones que ha recibido el Museo, propiciaron que ciertos objetos se almacenaran sin mayores medidas de protección contra agentes de deterioro, permitiendo el contacto entre las mismas. Es el caso de la *Coleção Harald Schultz*, formada por más de dos mil piezas –que corresponden a un tercio del acervo etnográfico– recolectadas mediante excavaciones arqueológicas y trabajos etnográficos en distintas regiones brasileras entre los años 1942 y 1966 por Harald Schultz.

Entre los principales agentes de deterioro que afectaban esta colección se encontraba la etiqueta de catalogación, diseñada y producida a partir de materias primas orgánicas e inorgánicas –principalmente metal y papel–. Este sistema, susceptible al deterioro por oxidación, se heredó de las antiguas instituciones, por lo cual se incorporó en el programa de traslado de la colección el diseño y producción de etiquetas afines a los protocolos actuales de conservación preventiva. Se confeccionaron etiquetas en materiales libres de ácido, que consideraron dimensiones y requisitos de legibilidad, sujetando dos de estas a cada pieza de la colección mediante hilos de algodón (*Figura 1*).

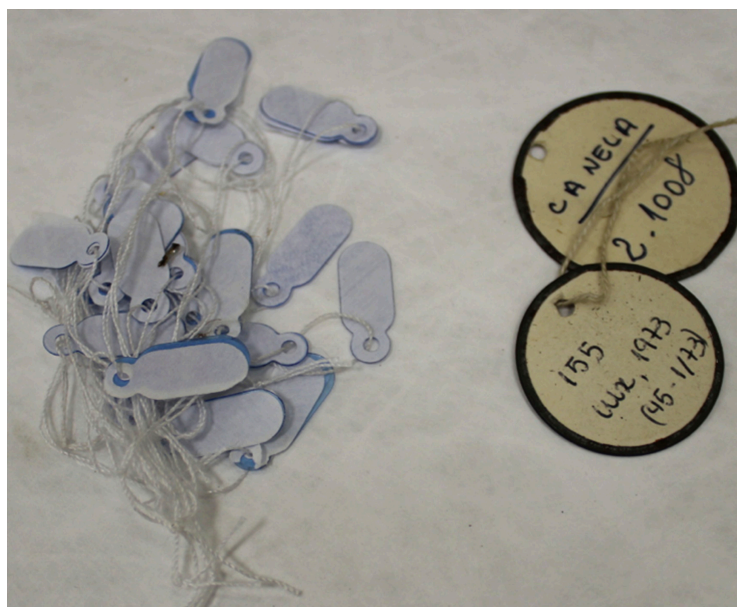


Figura 1: actual etiqueta de registro izq.

Dentro del programa de registro se incluyó el diseño de cada una de las cubiertas en polietileno, selladas por termo-fusión (*Figura 2*), las cuales impiden que las piezas entren en contacto con potenciales agentes de deterioro durante su transporte y almacenamiento. En el caso de los textiles se optó por el diseño de cubiertas en tela quirúrgica a partir de rollos sobre los que se montaban y separaban con entretelas, adaptando hasta 6 piezas por rollo (*Figura 3*).

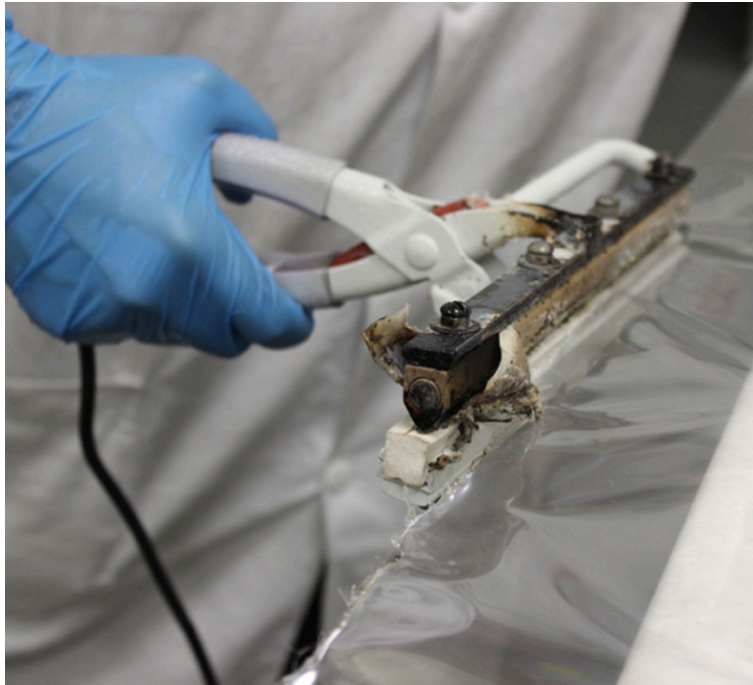


Figura 2: sellado por termo-fusión



Figura 3 (rollos y cubiertas en tela quirúrgica)

Otro de los procesos que se adelantó fue la reubicación de las piezas de acuerdo a sus características físicas (peso y tamaño), con el ánimo de facilitar la manipulación y el acceso en el momento del traslado a la nueva sede. Se fijaron las etiquetas a los mobiliarios correspondientes. Esta redistribución consideró aspectos antropométricos, de manipulación, acceso e higienización, así como rutas de tránsito. Posteriormente se reubicaron los objetos (*Figura 4*).

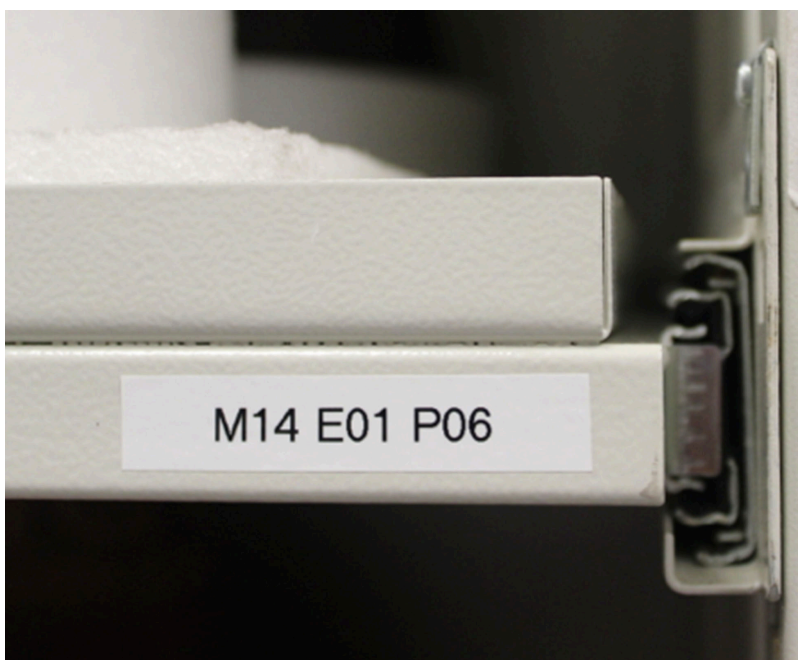


Figura 4: señalización del mobiliario

En el área de *Servicio Técnico de Administración de la Documentación* se desarrolló un proyecto de diseño gráfico y catalogación a partir de una colección de 27 rollos fílmicos que fueron restaurados y posteriormente digitalizados. Estos carecían de etiquetas o sistemas de información que permitieran diferenciarlos entre sí, e identificar la localización exacta de los documentos audiovisuales en los rollos fílmicos. Teniendo en cuenta que cada rollo contenía entre cuatro y nueve documentos audiovisuales se diseñó un formato compuesto por tres piezas gráficas que permitieron la óptima clasificación y manipulación de cada estuche (*Figura 5*).



Figura 5: etiqueta acervo audiovisual

El plan museológico apunta hacia la futura sede desde una propuesta de trabajo conjunto entre las áreas que desarrollan acciones de curaduría, diseño museográfico y pedagogía, con el objetivo de vincular los lenguajes expográficos con los programas pedagógicos. En ese sentido la *Sección Técnica para la Educación del Patrimonio* lidera el diseño de los formatos y niveles de interacción de los sistemas expográficos que serán implementados en la nueva sede. Partiendo de esta premisa, se propuso el diseño de módulos que incluían proyecciones e infografías fijas, de manera que se configuraron ejes temáticos y narrativos de los contenidos en los espacios expositivos a partir de:

- Rutas: cada dispositivo debe posibilitar la selección y recorrido de diversas rutas temáticas con contenidos específicos que acompañen al visitante módulo a módulo, permitiendo correlacionar los conceptos generales presentados con otras temáticas de su preferencia. Estas rutas deben apelar a contenidos presentados mediante textos breves en lo posible acompañados de imágenes, ya sea de las colecciones del Museo o referidas a otros módulos allí presentes.
- Contextos de producción: es importante presentar contenidos referentes a los modos de producción y uso de los objetos que hacen parte del acervo y se encuentran expuestos (por ejemplo: el proceso de producción de una lanza y su contexto de uso) permitiendo visibilizar relaciones en las prácticas de las culturas productoras de dicha cultura material. Si bien estos contenidos sugieren hipótesis planteadas en diversos estudios científicos, a partir de estos, se pueden establecer diálogos con las vivencias de los visitantes.

- Testimonios: se propone realizar una base de datos de testimonios audiovisuales de los profesionales y ciudadanos partícipes dentro de los procesos de excavación arqueológica y de educación patrimonial. Formatos audiovisuales que permitan la circulación y difusión de los contenidos en distintas plataformas y dispositivos tecnológicos.
- Juegos: Actividades lúdicas como organización de fragmentos para componer una imagen o establecer relaciones iconográficas entre piezas del acervo, que pueden incentivar a prolongar el tiempo de observación de los objetos expuestos generando interrogantes que activen la curiosidad de los visitantes con respecto a los contenidos.

Diseño en el marco de los sistemas culturales locales, consideraciones finales

A partir de esta experiencia, se resalta la importancia de identificar, desarrollar y promover espacios potenciales –no tradicionales– de acción del diseño en relación a los museos universitarios y las colecciones académicas, que permitan reunir y decodificar colaborativamente las colecciones museográficas en los contextos, a partir de la gestión museológica, la investigación de los archivos y el desarrollo de proyectos que vinculen a las comunidades. En ese sentido los procesos de diseño –que devienen experimentales y en ocasiones insuficientes– se tornan como escenarios potenciales de acción y expansión disciplinar. Considerando que aún cuando dichas acciones han sido adelantadas por otros profesionales, es justamente el carácter interdisciplinario y la capacidad de proyectar y articular sistemas complejos –particulares a las condiciones de cada objeto, colección o comunidad– una vía a la innovación a partir de otras nociones posibles de patrimonio y memoria capaces de generar lecturas diversas sobre la cultura material.

Sin embargo, reconocemos insuficiente el tiempo que la gestión museológica se ha permitido para pensar su acción desde y hacia modelos extra–europeos, donde se concentren debates como la Declaración de la Mesa de Santiago de Chile 1972, o se extiendan abordajes contemporáneos como la *Museología Subalterna* propuesta por Morales en tanto:

Optamos por un posicionamiento crítico con relación a las hegemonías europeas que produjeron la invención de la observación museográfica con una cauda (sic.) diversificada de diseños, arquitecturas, tecnologías e ideas sociales y educativas (...) La transferencia europea de la cultura de los museos en América no fue una mera reproducción, sino que recreó modalidades y prácticas genuinas. Por esto, denominamos nuestro ensayo “museología subalterna” porque hay países

postcoloniales con representaciones significativas como la creación de una cultura moderna de la ancestralidad que, en el caso de México, propició la formación de un Estado Nación con una gran legitimidad simbólica. (2012, p.213)

Luego entonces, la innovación que tanto promueven los discursos contemporáneos del diseño verifica la posibilidad de gestión de dichos acervos –como fuente de investigación– articulando saberes y prácticas por parte de las comunidades académicas, mediante la experiencia directa con los objetos que conforman su *tradicón tradicional* –en palabras de Boaventura de Sousa Santos– y en interacción con los lenguajes propios de cada ciencia o disciplina. En relación al presente caso de estudio, dichas comunidades además de beneficiarse con la participación en estos procesos, viabilizan los recursos de la institución en tanto participan activamente en las operaciones de diseño museográfico, asistiendo la catalogación, inventario, recepción de públicos, etc., a modo profesional y/o voluntariado, considerando que uno de los aspectos que caracterizan los museos se basa en el reconocimiento público de estas instituciones y sus colecciones como agentes de cohesión social (Rússio, 1981).

Finalmente vale la pena mencionar la importancia de optimizar los procesos locales de gestión museológica, pues en la medida en que estos procedimientos se afiancen, es posible desarrollar procesos de comunicación de mayor alcance, donde se extiendan las acciones pedagógicas y expográficas que proponen un campo político de representación y acción desde y hacia el Diseño como posibilidad de transformación social en la *descolonización de los saberes* (Mignolo, 2003).

Referencias:

- Bruno, M. C. O. (1995). *Musealização da Arqueologia: um estudo de modelos para o projeto Paranapanema*. Tesis Doctoral, São Paulo, Brasil: Universidade de São Paulo.
- Gilbertoni, C. (2009). *Ações educacionais no contexto da arqueologia preventiva : uma proposta para a Amazônia*. Tesis de doctorado, São Paulo, Brasil: Universidade de São Paulo.
- Hernández Hernández, F. (1992). Evolución del concepto de museo. *Revista General de Información y Documentación*, 2 (1), 85-97.
- Mignolo, W. (2003). *Historias locales / diseños globales. Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Madrid, España: Ediciones Akal, S.A.
- Morales, L. G. (2012). Museología subalterna (sobre las ruinas de Moctezuma II). *Revista de Indias*, Vol. LXXII, No. 254, 213-238.
- Rússio, W. (1981). A interdisciplinaridade em Museologia. M. C. O. Bruno (Org.), *Waldisa*

Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional
(pp.123-126). São Paulo, Brasil: Pinacoteca do Estado, Secretaria de Estado da
Cultura, Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus.

Poesía y filosofía en la Modernidad: Ciudad, fragmento e interpretación

Msc., D.I. Iván Chaparro¹

Resumen: El artículo empieza con una revisión de la relación entre filosofía y poesía, para centrarse luego en la asociación de los arquetipos del filósofo y el poeta y, particularmente, en la sociedad entre el poeta francés Charles Baudelaire y el filósofo alemán Walter Benjamin. La relación específica entre este poeta y este pensador se sitúa en el proceso de transformación que sufrió París durante el siglo XIX, periodo fundamental para entender la aparición y configuración del diseño industrial como disciplina, producto de la industrialización, la Modernidad y el modelo de producción capitalista. Las reflexiones giran en torno a una mirada crítica de la experiencia del tiempo y el cambio acelerado en las costumbres, la cultura material y los procesos tecnológicos que representaron una ruptura en la manera en la que podemos entender la ciudad moderna.

Palabras clave: Poesía, Filosofía, ciudad, deambular, urbanismo, cultura material, historia

[...] La ciudad ha sido el paraíso de todos aquellos que no necesitan conseguir ningún sustento, perseguir ninguna carrera, ni alcanzar meta alguna, el paraíso entonces de toda clase de bohemios, pero no sólo de artistas y escritores sino de todos aquellos que se agrupaban en torno a ellos porque no podían integrarse ni política –por carecer de hogar o estado–, ni socialmente². (Benjamin, 1983, p. 3)

El rol tradicional de la filosofía, de acuerdo con la etimología de la palabra misma –*amor por la sabiduría*–, se manifiesta en su búsqueda por la verdad, lo que consiste en hacer presente y visible lo oculto o ausente por medio de la palabra ‘literal’ (Verdicchio y Burch, 2002, p.3); rol que se desarrolla desde un tejido textual de textura abierta. Siguiendo la misma aproximación etimológica, el termino ‘poesía’ deviene del dominio de la *pōiesis* griega, la cual agrupaba toda producción creativa de contenido (Verdicchio y Burch, 2002, p.3): *el paso del no ser al ser*, lo cual incluiría al total de las artes, entendidas como actividades relativas, de algún u otro modo a la forma. En los mismos términos generales,

¹ Diseñador y artista de la Universidad Nacional de Colombia y la Konstfack Universitet de Estocolmo, en Suecia. Su práctica se haya ubicada en la interrelación entre arquitectura, intervenciones urbanas, performance, arte visual, sonoro y colaborativo; para ello ha trabajado explorando diversos medios tecnológicos desde una perspectiva transdisciplinaria junto con ingenieros, artistas y profesionales de las ciencias humanas. Profesor Facultad de Artes y Diseño Diseño Industrial Universidad Jorge Tadeo Lozano. ivanf.chaparro@utadeo.edu.co

² Traducción del Autor (TA): “[...] the city has been the paradise of all those who need to chase after no livelihood, pursue no career, reach no goal-the paradise, then, of bohemians, and not only of artists and writers but of all those who have gathered about them because they could not be integrated either politically -being homeless or stateless- or socially.”

y para fines de caracterización, la relación entre filosofía y poesía puede ser entendida como la interrelación entre verdad y significado. (Verdicchio y Burch, 2002, p.3)

Para develar las identidades de la filosofía y la poesía, respectivamente, se torna necesario deshacer esta caracterización etimológica, de modo que sus definiciones no sean reduccionistas o simplemente definidas por oposición. Pensar en dicha construcción implica que los dos términos tienen que considerarse juntos y comparados fuera de una categorización formalista, de modo que la pregunta por el *pensamiento poético* transgreda los rótulos disciplinares, necesarios en todo caso para definir los términos inicialmente.

La filosofía deconstructivista desarrollada por Jacques Derrida permite criticar el *pensamiento binario* y entender cómo la relación de categorías, jerarquías y pares antitéticos puede variar y verse multiplicada si se flexibiliza el análisis desde el cual es aproximado un problema filosófico. Los *modelos binarios* son excluyentes: todo lo que define a un término como tal determina por contraste lo que es el otro. Derrida se propuso a vulnerar este tipo de clasificaciones con una nueva formulación más inclusiva, que correlacionara categorías, diferencias y divisiones, sugiriendo la *indecidibilidad* de todo sistema, si se partía de la comprensión de la oscilación del lenguaje mismo desde su acercamiento semántico a cualquier fenómeno: en muchas ocasiones es necesario pensar en las conjunciones 'juntos/y' en lugar de las disyunciones: 'uno u otro/o' para trascender problemas lingüísticos (Derrida, 1976, p.26). Este acercamiento semántico permite entender de una manera diferente la relación entre el discurso poético y filosófico, como un *problema indecidible* (Verdicchio y Burch, 2002, p.2). El filósofo Martin Heidegger denominó con anterioridad a esta misma relación como 'el problema de pensar' (*die Sache des Denkens*) (Verdicchio y Burch, 2002, p.3): una amplia variedad circunstancial de perspectivas y cuestionamientos, ambas, sobre y dentro de un tema o un problema.

La relación entre filosofía y poesía se revela a sí misma desde su reciprocidad, mientras la apertura semántica de lo *poético* encuentra refugio en el carácter interpretativo y las certezas históricas de la filosofía, este refugio, de acuerdo con Heidegger, contiene una conciencia clara del carácter retórico y no literal de la lectura, de lo que pudiera entenderse como netamente filosófico (Verdicchio y Burch, 2002, p.123).

A pesar de la opacidad de la distinción semántica entre el pensamiento poético y el filosófico, al observar el modo en que la filosofía se ha visto alimentada históricamente por la poesía –y por el arte en general–, es posible destacar asociaciones significativas

entre filósofos y poetas, lo que permite definir la correlación de una manera más inteligible.

Heidegger y Hölderlin, Nietzsche y Rilke, Benjamin y Baudelaire, Barker y Becket entre otros, ejemplifican, desde lugares diferentes, este tipo de asociación, una sociedad que no es exclusiva o unidireccional, sino que por el contrario deja toda clase de intersticios, escollos y posibilidades entre el pensamiento poético y el filosófico. En el caso particular de Benjamin y Baudelaire hablamos de una relación que permite entender la aparición del arquetipo de la ciudad moderna y los orígenes del capitalismo europeo.

“Estamos tratando aquí con algo que pudiera no ser único pero que sin duda es extremadamente raro: el don de pensar poéticamente” (Benjamin, 1983, p. 50), una instancia inusual que Hannah Arendt, filósofa cercana a Benjamin y familiarizada con el trabajo del poeta Charles Baudelaire, atribuía al trabajo del primero, a pesar de encontrarse ‘clasificado’ dentro del dominio de la filosofía. De acuerdo con Heidegger –quien guardó profundas diferencias ideológicas con Benjamin y en menor medida con Arendt– el pensamiento poético no es una ocurrencia exclusiva de la poesía, ni de la filosofía, por el contrario, puede ser entendido de manera extensiva: “cualquier forma de arte es en su esencia poesía (*Dichtung*), y de igual manera el lenguaje en general, y más aun el pensamiento, todos ellos son en su esencia poesía” (Balahr, 2011, p. 122).

Resulta paradójico anotar que este tipo de pensamiento fue el que le representó a Benjamin ser rechazado, en repetidas ocasiones, por la academia de su tiempo y además ser considerado por su amigo y mentor Theodor W. Adorno como “no dialéctico”, movido por categorías materialistas que no correspondían con aquellas Marxistas que se esperaban de un filósofo como él, y “carente de mediación”. Todo esto, según Adorno, por el modo en el que Benjamin relacionaba “elementos conspicuos” en su trabajo (Benjamin, 1983, p. 10).

Desde la distancia del tiempo y el análisis histórico, Hannah Arendt reconocería que “lo que fue realmente difícil de entender en Benjamin es que sin ser un poeta, su pensamiento era profundamente poético y por ello fue tan proclive a considerar la metáfora como el don más grande del lenguaje,” el medio “por el cual la unicidad del mundo es acercada poéticamente a nosotros”. (Benjamin, 1983, p. 14)

De acuerdo con el filósofo francés Gilles Deleuze, la unicidad metafórica y semántica de la poesía puede ser encontrada también de manera consistente en otros filósofos como Nietzsche, quien expresó en repetidas ocasiones sus teorías a través de escritos en prosa

narrativa en obras como *Así hablaba Zoroastro*, y a través de numerosos poemas, pero más aun, quien se encargó de fundamentar del genero *poemático* dentro de la filosofía. Deleuze, quien consideraba la filosofía también como un poema, pretendía continuar con el propósito de Nietzsche al intentar elevar el *fragmento* como una nueva forma de filosofía. (Deleuze, 1962)

Si las fronteras entre el pensamiento filosófico y poético se muestran borrosas, opacas e *indecidibles*, en su lugar es posible continuar teorizando desde la relación entre los arquetipos del filósofo y el poeta, haciendo la claridad de la presencia multifacética e inusual del pensamiento poético, más allá de cualquier clasificación en relación a un genero específico o a una técnica particular. Heidegger estaba convencido de la conexión 'natural' y espontanea entre el filósofo y el poeta, en su propio trabajo filosófico él se propuso a destilar los 'decires fundamentales' para la filosofía, en los versos de Sófocles, Hölderlin, Stefan George y Reiner Maria Rilke. (Balaur, 2011, p. 116)

En *El origen de la obra de arte* Heidegger relaciona el término *arte*, proveniente del latín *ars*, con el sentido del termino griego *Aletheia*, entendido como un 'sacar de lo oculto', como una experiencia de revelación, lo que significa un *des-ocultamiento* de aquello que se haya velado, de modo que es traído a la luz (Heidegger, 1975, p.50). De manera complementaria, el rol del filósofo, a través de la luz de la historia, es develar y exponer vínculos metafóricos entre las cosas y el mundo basándose muchas veces en el dominio del arte (entendido desde un concepto ampliado del mismo). Dada la continua transformación y *transitoriedad* del lenguaje, el rol de la filosofía puede entenderse fundamentalmente como un asunto de actualización de sentido, que opera principalmente como un problema de forma y no de contenido.

El carácter histórico de la relación entre poetas y filósofos plantea toda clase de particularidades y matices, una variedad que va desde la presentación de algo meramente sensual y ordinario –como sucede con el imaginario de París erigido por Baudelaire– hasta algo totalmente inusual, *no-sensorial* e incluso fuera del arte occidental o la metafísica, como sucede con la apreciación de la obra poética de Hölderlin por parte de Heidegger. (Verdicchio y Burch, 2002, p.102).

El problema de la relación entre la filosofía y la poesía, y por extensión entre el diseño y el arte, tiene que ver principalmente con la manera en la que el lenguaje (literal, gráfico, metalingüístico...) genera una relación con procesos históricos y fenómenos inmediatos, de modo que las mediaciones con la cultura material y las transformaciones ideológicas son anacrónicas por definición.

Para entender el fenómeno complejo del surgimiento de la urbe moderna desde una perspectiva conceptual, es necesario regresar a la relación entre un filósofo y un poeta, la cual puede ser entendida quizás como la más significativa e influyente de su tipo: la asociación entre Walter Benjamin y Charles Baudelaire. Desde la turbulencia de principios del siglo XX, el filósofo remembraría, casi un siglo después, la 'Ciudad de la Luz' del segundo imperio, a través de los versos del poeta y su descripción intensa de la vida cotidiana de una ciudad atravesada por una convulsión moderna profunda.

Para Benjamin la relación con el pasado no es lineal o directa: como si el pasado estuviera arrojando luces al presente, o el presente se viera iluminado de visitas al pasado. En su lugar, pasado y presente se entretajan en una imagen que conforma una constelación, y como la relación de este o cualquier otro presente con el pasado es sin duda alguna una cuestión transitoria. Esta constelación es dialéctica e involucra un flujo constante que de todos modos no puede ser entendido como una progresión (Benjamin, 1999, p. 462). El rol del filósofo es poner en manifiesto esta imagen al tejer una constelación a través de puntos inconexos (fenómenos históricos). A pesar del renombrado antagonismo entre Benjamin y Heidegger, la concepción del primero acerca de la relación con lo *histórico*, tiene una similitud innegable con el sentido heideggeriano de *Aletheia*: una experiencia de *desocultación* y de revelación.

En medio de ese continuo histórico resaltado por Benjamin, el siglo XIX representó una fractura en la adaptación del arte a los procesos de remplazo tecnológico, y de igual manera un punto de quiebre en la configuración de la metrópolis moderna:

En todas las áreas de producción, desde la Edad Media hasta el principio del siglo XIX, el desarrollo de la tecnología avanzó a un ritmo mucho más lento que el desarrollo del arte, el arte pudo tomar su tiempo para asimilar los diversos modos de operación tecnológica. Pero la transformación material que se instauró alrededor del 1800 le dictó el tempo al arte, y en cuanto más imponente se volvió este tempo, el dominio de la moda se propago más fácilmente a todos los campos. Finalmente, llegamos al estado presente de las cosas: la posibilidad se hace manifiesta, el arte no podrá adaptarse nunca más de ningún modo a los procesos tecnológicos³. (Benjamin, 1999, p. 171).

³ TA: "In all areas of production, from the Middle Ages until the beginning of the nineteenth century, the development of technology proceeded at a much slower rate than the development of art, Art could take its time in variously assimilating the technological modes of operation. But the transformation of things that set in around 1800 dictated the tempo to art, and the more breathtaking this tempo became, the more readily the dominion of fashion overspread all fields. Finally, we arrive at the present state of things: the possibility now arises that art will no longer find time to adapt somehow to technological processes."

Para entender la *opacidad* de la historia parisina durante aquella transformación en relación con el siglo XX, Benjamin se convirtió en un *flâneur*, aquel paseante urbano descrito por Baudelaire en *El Spleen de París*, quien durante largas caminatas y vagabundeos por la ciudad hacía anotaciones estéticas y sociales de manera sistemática en un pequeño cuadernillo que llevaba siempre consigo.

La descripción de París escrita por Baudelaire fue decisiva dentro del trabajo de Benjamin; la representación de la vida sórdida y cotidiana de los nacientes pasajes del comercio urbano influenciaron profundamente la fascinación del filósofo, quien infería las interconexiones históricas.

Nadie reveló de manera similar las relaciones histórico-sociales de la vida en los bulevares como Baudelaire. De acuerdo con Benjamin el virtuosismo de su lenguaje, su descripción de imágenes cotidianas y su ruptura con la tradición en cuanto a referentes y forma, sitúan las alegorías Baudelaireanas como una forma superior de arte moderno, una expresión que el filósofo consideró como un objeto social en lugar de una simple pieza literaria (Buck-Morss, p. 57). Los bulevares fueron la primera manifestación de renovación urbana planeada por el Estado para favorecer el comercio, estos corredores de cielo abierto se verían complementados al poco tiempo por los pasajes: los bulevares interiores entechados, diseñados para evadir las molestias del tráfico en las calles (Buck-Morss, p. 3). Ambos, bulevares y pasajes pasarían a convertirse con el paso del tiempo en símbolos parisinos por excelencia y un arquetipo fundamental del capitalismo europeo, de allí que Benjamin decidiera denominar su investigación en torno al tema acorde con su fascinación: *Passagen-Werk (El libro de los pasajes)*.

Benjamin reconoció que, más allá de cualquier consideración estilística acerca de Baudelaire, lo que exponían sus versos era un recuento poético de los orígenes del capitalismo urbano. Si los bulevares fueron los primeros corredores comerciales abiertos y despejados, pensados en torno al tráfico y la exhibición social y de mercancías, los pasajes pueden verse como “los templos originarios del capitalismo mercantil” [...] construidos como una iglesia en forma de cruz (para así conectar pragmáticamente todas las calles circundantes), estos pasajes privados, abiertos al público exhibían mercancías en escaparates como si se tratara de iconos [o fetiches] en nichos” (Buck-Morss, p. 83)⁴.

⁴ TA: ““the original temple of commodity capitalism” [...] Constructed like a church in the shape of a cross (in order, pragmatically, to connect with all four surrounding streets), these privately owned, publicly traversed passages displayed commodities in window showcase like icons in niches.”

El *Passagen-Werk* estaba destinado a abarcar la historia social y cultural de París en el siglo XIX y de este modo convertirse en una demostración de una ‘filosofía materialista de la historia’, con ello Benjamin aspiraba a aportar una herramienta de educación para su propia generación (Berman, 1998, p. 47). Desafortunadamente, una aspiración que no pudo ser terminada debido a la decisión de terminar con su propia vida, al tratar de escapar del régimen Nazi, hacia los Estados Unidos.

La razón fundamental por la cual estos corredores comerciales entechados se convirtieron en la imagen fundamental del trabajo de Benjamin, fue justamente por sus posibilidades alegóricas: “la réplica material precisa de la consciencia interna, o más aun, el inconsciente del sueño colectivo” (Berman, 1998, p. 39).

La correlación entre el sueño colectivo y el andamiaje industrial y tecnológico, relativamente nuevo y extremadamente poderoso, se caracterizaba por haber creado y materializado imágenes grandiosas de deseo. El fetichismo conferido a las mercancías, visible de manera obvia en los pasajes, fue uno de sus primeros signos; la infraestructura y la oferta mercantil cambiaría rápidamente respondiendo a esa apreciación fetichista de los productos industriales que persiste hasta nuestros días.

Las capitales europeas en principio, y posteriormente las principales metrópolis alrededor de todo el mundo, cambiaron su apariencia rápidamente siguiendo el modelo parisino, convirtiéndose en vitrinas relucientes que exhibían la oferta de los adelantos de la industria y la tecnología bajo la promesa de un cielo en la tierra y no hubo ciudad que reluciera con igual brillo que París (Berman, 1998, p. 81). La imagen de abundancia y lujo de la gran metrópolis obscureció la tragedia del desarrollo. Benjamin denominaría estas imágenes ilusorias y distractoras que empezaron en los pasajes como *Fantasmagoría*: “[...] la exhibición de mercancías adquirió formas cada vez mas grandiosas y pretensiosas. Los pasajes “son los precursores de los grandes almacenes.” La fantasmagoría de la exhibición alcanzaría su apogeo [...]”. (Berman, 1998, p. 83)

Los amplios ventanales de los escaparates que Baudelaire describió en los cafés parisinos, pronto tomaron la forma de la galería comercial, la actividad del *flâneur* en el siglo XX incluiría también ‘vitrinear’. La relación fetichista con las mercancías estaría determinada desde entonces por una progresión que seguiría el dictado de la exhibición: los pasajes fueron el origen de la galerías comerciales, y estos de los grandes almacenes, los cuales fueron reemplazados con rapidez por los centros comerciales y estos por el internet...

Desde la reflexión acerca de los pasajes y su *fantasmagoría*, Benjamin relata cómo la estética de la modernidad estaría signada por proporciones cósmicas, monumentalidad y solidez: mostrada en piedra y destinada a durar una cuasi-perpetuidad. (Benjamin, 1983, p. 20)

La *fantasmagoría* moderna constituía una distracción e involucraba una serie de mitos, especialmente aquellos que situaban a la tecnología como una promesa de progreso social y armonía. El esplendor del mito del progreso encontró su fundamento en la maquinaria mercantil, particularmente en las Exhibiciones Universales del siglo XIX, que estuvieron a cargo de exponer la magnificencia de las últimas innovaciones científicas, aplicadas a la industria. De acuerdo con Benjamin es posible hablar sin duda alguna de progreso tecnológico, pero nunca de progreso histórico; la modernidad y el capitalismo se encargarían de encubrir esta contradicción.

[...] donde la industria y la tecnología fueron presentadas como poderes míticos capaces de producir desde sí mismos un futuro de paz, armonía de clases y abundancia. El mensaje de las Exposiciones Universales, como tierras de hadas, fue la promesa de progreso social para las masas sin revolución. De hecho, las ferias negaban la existencia misma de los antagonismos de clase⁵. (Buck-Morss, p. 86)

El ideal de progreso se convirtió en un axioma de la modernidad que resultaba ser incuestionable, Benjamin se refiere a la incongruencia de este progreso económico como la tormenta que sopla a la historia lejos del paraíso y a través de las ruinas del pasado. Esta tormenta estaría representada en el *Angelus novus* de Paul Klee: el ángel de la historia que huye aterrorizado hacia el futuro, debido a la tempestad del progreso que viene detrás suyo. (Benjamin, 1983, p. 13)

La noción de progreso en relación con la división marxista entre *medios y relaciones de producción*, le permitió a Benjamin afirmar que, si bien los avances en el ámbito de la industria y la tecnología son innegables como un progreso real a nivel de los medios de producción, "al nivel de las relaciones de producción, la explotación de clase se ha mantenido sin cambios" (Buck-Morss, p. 80). El progreso tecnológico es muy notable y obvio, pero hablar de progreso social o histórico no es razonable.

⁵ TA: "[...] wherein industry and technology were presented as mythic powers capable of producing out of themselves a future world of peace, class harmony, and abundance. The message of the World Exhibitions as fairylands was the promise of social progress for the masses without revolution. Indeed, the fairs denied the very existence of class antagonisms."

Mientras Benjamin camina sin rumbo en el espacio público de la París moderna, sólo unas pocas décadas después de que Baudelaire hiciera lo mismo, pudo observar cómo los pasajes –tan admirados en el pasado– se habían convertido en una suerte de cuevas que contenían las mercancías fosilizadas de los consumidores de la época pre-imperial del capitalismo (Benjamin, 1999, p. 540), los dinosaurios del consumismo. Los pasajes se mantenían en pie pero lucían funestos y eran evitados por los transeúntes regulares, quienes escapaban asustados en busca de manifestaciones más impresionantes y espectaculares. Si los pasajes parecían prehistóricos y aterradores sólo algunas décadas después de haber sido construidos, fue debido a los cambios extremadamente rápidos que la tecnología industrial produjo en el paisaje urbano; cambios rápidos que tenían el poder de fosilizarlo todo.

La nueva experiencia del tiempo que este rápido cambio trajo consigo fue precisamente lo contrario: una repetición infernal. La manifestación del lujo en el fenómeno de la moda era el mejor símbolo de esta impermanencia repetitiva, una reconfiguración efímera que responde a estaciones y temporadas cortas brindando la ilusión de la continua reconfiguración. La transitoriedad es una condición que corresponde también, de manera impresionante, a la esencia de imperios, estilos, ideologías, revoluciones, esencia que la monumentalidad y la *fantasmagoría* de la modernidad y su obsesión con lo nuevo pretendieron ocultar, sin éxito en todo caso.

Ambas imágenes, la moda y los pasajes, criticaron una suposición mítica moderna acerca de la naturaleza de la historia, la afirmación de que el cambio rápido es sinónimo de progreso histórico. Si se compara la acelerada renovación urbana moderna con la moda, es posible darse cuenta por analogía que constituye una negación de la decadencia y el deterioro, y por lo tanto, sólo una reordenación temporal de lo existente, que simboliza un supuesto cambio histórico sin una transformación real de fondo. Desde esta perspectiva, el cambio moderno puede ser visto como *no-progreso*. (Buck-Morss, p. 108)

Estéticamente, la nueva experiencia del tiempo y el comercio representaban velocidad, pero también contenían simbólicamente a la yuxtaposición y al montaje como características fundamentales del nuevo lenguaje moderno. "Ya visible en los primeros pasajes, en la caleidoscópica y fortuita yuxtaposición de carteles y escaparates de tiendas, [el montaje] fue elevado por la tecnología, durante el transcurso del siglo [XIX], al nivel de un principio consciente de construcción" (Buck-Morss, p. 74). El montaje, como uno de los principios fundamentales de la fotografía pasaría a convertirse en uno de los elementos fundamentales del nuevo lenguaje moderno de composición, que se haría evidente más tarde también en el cine, la música, la publicidad, la moda, la literatura y, especialmente,

en las técnicas de ingeniería que condujeron a la solución mecánica que consistía en posicionar de forma continua una gran cantidad de partes móviles, producidas industrialmente y en serie, para erigir grandes estructuras desde las posibilidades del fragmento modular. Algunos ejemplos icónicos de esta forma de pensar fueron la Torre Eiffel y el Palacio de Cristal, con todo el espectáculo que estas dos edificaciones representaron en el siglo XIX.

El filósofo alemán no fue el único que se obsesionó con el poeta parisino, la influencia del galo se extendió a otros pensadores y artistas como Debussy, Proust, T. S. Elliot, Nietzsche y Foucault, entre otros. En su ensayo *¿Qué es la iluminación?* Foucault (1994) compara el concepto de lo moderno en la obra del austero filósofo prusiano Immanuel Kant y el decadente poeta francés. Foucault afirma que la relación entre ellos puede notarse en el valor que cada uno confiere al presente en relación con el pasado y el futuro. Desde diferentes puntos de vista, los dos afirman que el individuo debe articular el significado de su existencia mediante el cultivo de lo que Foucault llama un *ethos* filosófico. Tanto en Kant y Baudelaire el término modernidad implica un deber ético de articulación personal con el tiempo, y no sólo una simple delimitación temporal o una etiqueta histórica. Es el proyecto de auto-posicionamiento lo que caracteriza esencialmente a la modernidad, en lugar de una categoría temporal.

La condición moderna de Baudelaire se puede entender desde la postura que estableció en relación con su condición histórica y a la estética de su tiempo, determinada a su vez por la transformación de París durante su obra poética. Desde la agitación parisina, Baudelaire abstraigo la necesidad de liberar a la poesía de las limitaciones del ritmo y la rima, para crear con ello un nuevo lenguaje, más consecuente con los impulsos repentinos, ondulaciones y saltos de conciencia que trajo la velocidad moderna consigo. Velocidad, fluidez e interconexión fueron las características del lenguaje moderno que respondió a la nueva experiencia del tiempo.

Baudelaire elevó la vida sórdida y común de su ciudad al nivel de una presentación poética intensa de lo cotidiano, develando su época a través de una desacralización del concepto de belleza clásico de la poesía, a través de la documentación del fango, los andenes, el comercio y los transeúntes comunes. Esta apreciación fue retomada por Benjamin quien adoptó la práctica de la deriva urbana como un *flâneur* bohemio, documentando las aceras de París, recogiendo y coleccionando restos y objetos de todo tipo. Los fragmentos recolectados serían interpretados más tarde en contraste con la solemnidad conferida tradicionalmente a la academia y al estatus atribuido a los museos y las categorías históricas convencionales. Las anatomías de la multitud, la ciudad y la modernidad que

Baudelaire comenzó, fueron seguidas por un análisis de los objetos de desecho de la industrialización, cuya intención era ser una crítica al fetichismo cultural moderno de las mercancías. Fuertemente influenciado por el surrealismo, Benjamin intentó "capturar el retrato de la historia en las representaciones más insignificantes de la realidad, en sus restos, por así decirlo" (Benjamin, 1983, p. 11).

"Cuando la megalomanía de proporciones monumentales, de "entre más grande es mejor", equiparaba tanto la expansión capitalista como la imperialista con el curso progresivo de la historia, Benjamin buscó los pequeños objetos desechados, los edificios y las modas anticuadas que, precisamente como la "basura" de la historia, eran evidencia de su destrucción material sin precedentes"⁶ (Buck-Morss, p. 92)

Benjamin puede ser considerado entre aquellos pensadores conscientes de la irreparable ruptura con la tradición que se produjo durante su tiempo de vida, un conocimiento compartido una vez más, de forma inadvertida con Heidegger, quien atribuyó a la cultura material el sentido de huesos y ojos vivientes que el mar ha transformado radicalmente en perlas y coral. Estos objetos o significados olvidados podrían ser salvados y traídos hacia el presente simplemente al violentar su contexto interpretándolos con 'el impacto mortal' de ideas modernas. (Benjamin, 1983, p. 46)

El efecto que el continuo histórico tiene en la producción material es equiparable a la transformación que sufren los huesos y restos a través del paso del tiempo en el fondo del mar, para convertirse en corales y perlas, a pesar de la incesante marea. El papel de la crítica, y por lo tanto del pensador, es el de un buscador de perlas, que desciende hasta el fondo del mar para recoger aquello valioso y extraño con el fin de llevarlo a la superficie, trayéndolo de vuelta a la luz (Benjamin, 1983, p. 50)., como si se tratara de una invocación ritual moderna que salva restos valiosos del olvido con el simple acto de nombrarlos. Una manera de pensar que es especialmente consciente de que el proceso de descomposición representa un proceso de cristalización también.

El silencio de un objeto tirado en una calle o de un signo blanqueado por el sol, tiene un potencial expresivo que se hace legible al filósofo o al artista atento. Para Benjamin ese potencial puede alcanzar la forma de una filosofía socio-cultural de la historia; su pensamiento poético, junto con su práctica de la deriva urbana y la colección de fragmentos, situó la importancia de la producción material más allá de su tamaño o su

⁶7A: "Where the megalomania of monumental proportions, of "bigger is better," equated both capitalist and imperialist expansion with the progressive course of history, Benjamin sought out the small discarded objects, the outdated buildings and fashions which, precisely as the "trash" of history, were evidence of its unprecedented material destruction

fantasmagoría. En su pensamiento, los despojos, los edificios anticuados e incluso la basura, tomaron la forma de fósiles que representaban los remanentes desdeñados por la industrialización, en donde los rastros de la historia viva pueden leerse como los puntos de una constelación, es decir, de una imagen dialéctica que permite desmitificar y revelar el presente en relación con la historia.

Referencias

- Balahur, P. (2011). Philosophy and Poetry. *Cultura: International Journal of Philosophy of Culture and Axiology* Nicolae Râmbu (editor). Iași, Rumania: Versita Ed.
- Benjamin, E. (1983). *Illuminations: essays and reflections*. New York, Estados Unidos: Schocken Books,
- _____. (1999). *The arcades project*. Cambridge, Estados Unidos: Harvard University Press.
- Berman, M. (1998). *All that is solid melts into air*. New York: Estados Unidos: Pinguin Books.
- Deleuze, G. (1962). *Nietzsche et la Philosophie*. París, Francia: PUF.
- Derrida, J. (1976). *Of Grammatology*. Baltimore, Estados Unidos: John Hopkins University Press.
- Foucault, M. (1994). *The Essential Writings, Volume 1: Ethics, Subjectivity and Truth*. Ed. Paul Rabinow, New Press, New York, 1994.
- Heidegger, M. (1975) *Poetry, Language, Thought*. New York, Estados Unidos: Harper and Row, 1975.
- Verdicchio, M. y Burch R (eds.). (2002). *Between Philosophy and Poetry: Writing, Rhythm, History*. New York, Estados Unidos: Continuum International Publishing Group.

Todo diseño se inicia con la danza de la vida: Un lenguaje pluralista en la Universidad Estatal de Carolina del Norte

M.Ed. Camilo Angulo Valenzuela¹

Resumen: Desde la mirada particular que tengo como profesor universitario que ha trabajado bajo el contexto del diseño del sur por los últimos 9 años, tuve la oportunidad de viajar a conocer la propuesta pedagógica de la Escuela de Diseño de la Universidad Estatal de Carolina del Norte en Estados Unidos. Esta práctica docente, realizada durante cuatro meses en el periodo de otoño del año 2013, se enmarcó en el programa “Movilidad de estudiantes y profesores hacia el exterior” que identifica el proyecto internacional y multicultural de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá.

Durante ese tiempo, realicé una práctica como profesor asistente del taller de primer año de diseño, pero también, con un pensamiento de docente-investigador, tuve la oportunidad de explorar sobre lenguajes pluralistas del diseño internacional, los cuales se experimentan al interior de un aula-taller y cuyos actores, tanto estudiantes como profesores, son originarios de múltiples culturas del mundo.

Palabras clave: Diseño, práctica pedagógica, ambientes de aprendizaje, multiculturalidad, lenguaje, comunicación, ideación.

Objetivo

Compartir con la comunidad académica tadeísta, apartes de la experiencia que viví cuando buscaba construir diálogos desde el diseño latinoamericano con interlocutores internacionales, durante mi práctica docente en EE.UU en el periodo de otoño de 2013.

¹ Profesor Asociado II, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Facultad de Artes y Diseño, Programa de Diseño Industrial. Bogotá, D.C. – Colombia. camilo.angulo@utadeo.edu.co Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana (1993), Diseñador Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (1996) y Magíster en Educación de la Pontificia Universidad Javeriana (2006). Trabajó diez años en el diseño de piezas promocionales, stands, empaques y asesorías de imagen corporativa. A partir del año 2005 se ha desempeñado como profesor universitario en diseño. Profesor cátedra del programa de Diseño Gráfico de La Tadeo entre los años 2005-2007 y profesor de tiempo completo del programa de Diseño Industrial de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano a partir del año 2007. Ha sido Miembro del Comité Curricular del programa de Diseño Industrial Tadeísta (2009-2011), así como del Comité Académico del programa de Diseño Industrial de la Tadeo desde 2011, recibió en cuatro oportunidades el reconocimiento por sus destacados resultados como docente del programa de Diseño Industrial Tadeísta (2007, 2008, 2009, 2010). Profesor visitante de la Universidad Estatal de Carolina del Norte en otoño de 2013.

Ha participado en investigaciones académicas como: “Interacciones significativas de aula para propiciar el desarrollo de las estructuras mentales que favorecen la invención en diseño industrial” (Forero, Parga, Angulo, 2009), “Diseño de la estructura educativa del programa de Diseño Industrial derivado del Proyecto Educativo del Programa” (Forero, Parga, Angulo, 2010), “Optimizar el proceso de producción de las férulas para el tratamiento de displasia de cadera en recién nacidos atendidos por Cirec” (Rodríguez, Álvarez, Angulo, 2012), “Procesos de creación para las estrategias formativas en diseño de producto” (Forero, Angulo, 2013), “Caracterización de los proyectos de grado de Diseño Industrial Tadeísta durante el periodo 2009-2011 y su articulación comparativa con diversos enfoques cartográficos de diseño contemporáneo.” (Gutiérrez, Angulo, 2013).

Metodología

Realicé un proceso de observación presencial al grupo D104 001-004 del profesor Santiago Piedrafita correspondiente a la asignatura de taller de primer año de diseño de la Escuela de Diseño de NCSU, por un periodo de cuatro meses, registrando en una bitácora y también de manera fotográfica los procesos e interacciones que realizaban los actores en ese ambiente académico específico.



Foto 1. El título del presente texto está relacionado con una frase que me acompañó durante esta experiencia y se encontraba ubicado en una fachada metálica del edificio Leazar Hall de NCSU. Al paso de las semanas, terminé conectando esta frase con el concepto quechua del *Buen Vivir*.

Comunicación internacional de diseño

Como profesor de diseño industrial latinoamericano me he interesado en investigar sobre temas de la enseñanza del diseño enmarcado en los procesos de un mundo globalizado, que para nosotros implica trabajar hacia discursos multiculturales desde el “Diseño del Sur” (contexto que se está construyendo en la UJTL desde 2013). Con esta idea en mente, entre muchas otras, hice parte del proyecto “La Tadeo Internacional y Multicultural” patrocinado por la Universidad Jorge Tadeo Lozano, y durante el semestre de otoño del año 2013 viajé como profesor visitante a la Escuela de Diseño de NCSU.

Una de mis principales inquietudes tenía relación sobre el desarrollo del discurso alrededor de temas de diseño, qué actores de diferentes países pueden construir en un aula de clases, intentando caracterizar esos procesos de diálogos en contextos internacionales.

Más allá de los acercamientos cotidianos de comunicación que se dan desde el enfoque humanista (actividades culturales) las cuales permiten crear relaciones básicas, encontré que existe una necesidad natural de intercambiar ideas y conceptos entre diseñadores y diseñadoras de diferentes culturas, que se pueden caracterizar bajo tres modelos de interacción de los cuales fui participe, éstos van desde desarrollos estructurados hasta lo experimental, así:

1. **Diálogos Lingüísticos:** tienen un tinte subjetivo (por entonación, procedencia, y rasgos personales), que son de nivel estructurado y utilizan como idioma universal el inglés.
2. **Diálogos Representacionales:** poseen un carácter subjetivo que trabaja conceptos a un nivel también estructurado y utilizan como canal de comunicación la representación bidimensional en forma de bocetos y tridimensional como maquetas.
3. **Diálogos Experimentales:** son subjetivos, informales y totalmente desestructurados, utilizan gestos o ruidos pretendiendo que el interlocutor adivine el mensaje.

Sobre el primer nivel, los **diálogos lingüísticos** de diseño en la academia utilizan el conocimiento de un vocabulario en inglés para comunicarse entre diferentes culturas, ya que éste se ha considerado en el mundo moderno como idioma universal, además que fungía como el idioma anfitrión. Es un método implementado en la etapa de investigación y estructuración de los proyectos y es funcional hasta cuando encontramos dificultades por los diversos significados que tienen las palabras. Como hallazgo, entendí que el inglés de hoy día se rige por el manejo de los acentos fonéticos que le imprime cada cultura.

Entre las palabras que con mayor frecuencia se utilizan en el aula de clases tenemos:

Adviser [Asesor], Artistic discipline [Disciplina artística], Briefing [Sesión de información], Career [Profesión], Color printing [Impresión a color], Criticism [Crítica], Common studio [Estudio en conjunto], Community contac [Contacto con la comunidad], Common sense [Sentido común], Develop [Desarrollo], Digital technics [Técnicas digitales], Evaluation [Evaluación], Foot [Pie], Frontier [Frontera], Freshman [Primíparo], Initiatives [Iniciativas], Inch [Pulgada], Input [De entrada], Meeting [Reunión], Mentor [Educador], Model [Maqueta], Module [Módulo], Modular construction [Construcción modular], Opportunity [Oportunidad], Pin-up [Exhibir], Sketch [Boceto], Social development [Desarrollo social], Suggestions [Sugerencias], Statement [Declaración], Studio [Taller], Shop [Taller de máquinas].

Pero tal vez son más interesantes aquellas expresiones que se utilizan con mayor frecuencia cuando se habla sobre proyectos de diseño, entre ellas encontré con más frecuencia:

Build world and natural world [Mundo construido y mundo natural], Creative activity [Actividad creativa], Documenting Process [Proceso de documentación], Conclude a task [Completar una tarea], Couple of steps to take [Un par de pasos a tomar], Development of design thinking and skills [Desarrollo del pensamiento de diseño y las habilidades], Design is an ongoing creative endeavor [El diseño es un esfuerzo creativo en curso], Depth of field [Profundidad de campo], Extension of the shape [Extensión de la forma], Foundational design concepts and methods [Conceptos y métodos fundamentales del diseño], Highlight the lines [Resaltar las líneas], Make shallow repetitive cuts [Haga cortes repetitivos poco profundos], Rough sketch [Boceto rápido], Short time planning [Planificación del corto tiempo], Scoring and cutting [Marcar y cortar], Think critically and act creatively [Pensar críticamente y actuar creativamente], Visual and written documentation [Documentación visual y escrita], Wood Shop and Metal Shop [Taller de maderas y taller de metales].



Foto 2. Grupo de taller de primer año de diseño de la Escuela de Diseño de NCSU.

Respecto al segundo nivel, los **diálogos representacionales** al parecer se dan de manera natural entre los diseñadores, y se derivan del ejercicio diario de la profesión, materializado bidimensionalmente en bocetos o tridimensionalmente en maquetas, los cuales les permiten a los interlocutores profundizar mejor respecto a contenidos,

interpretaciones y aportes para los proyectos. Es un método que se ve implementado en la etapa de ideación de los proyectos.

Existen aquellas representaciones elaboradas bajo un cronograma de trabajo, con alto nivel de detalle. Pero cada vez más está tomando fuerza en la comunidad, las representaciones de construcción rápida, ya sea a mano alzada o digital, que mediante detalles gruesos permiten comunicar dos o más mentes a través de ideas. Ahora que no quiero dejar pasar este punto sin resaltar la importancia que ha adquirido el libro de procesos, casi como un texto guía al interior del aula de clases.

El tercer nivel corresponde a esos **diálogos experimentales** que se asemejan más a un juego de adivinanzas que emplea meta-comunicación no verbal, donde por medio de gestos faciales, posturas y movimientos corporales, que en casos extremos están acompañados por ruidos, se trata de explicar una idea de diseño de manera informal. Las ideas pueden ser muy creativas o muy rudimentarias, lo que genera un sentimiento de desconfianza en la comunicación y aunque divertido esporádicamente, casi siempre lleva a mensajes incompletos o a la no comunicación, en especial si los interlocutores son de culturas de continentes diferentes. Es un método que se implementa más en la etapa de sustentación de los proyectos.

Ahora, como es natural en todo proceso humano, también podríamos hablar de una cuarta categoría que incluye todo lo no reglamentado y que se puede denominar como **lenguaje oculto**, que correspondería a todos esos mensajes que surgen esporádicamente en lugares como tableros y paredes, intentando alcanzar la reflexión del lector, y de estos el que más recuerdo decía: "Draw to study; Draw to understand" (Dibuja para estudiar; Dibuja para entender).

Para cerrar estas ideas, y desde una visión de sur, sabemos que la comunicación entre diferentes culturas es un asunto complejo, en palabras de Boaventura de Sousa:

Gandhi pensaba en una nueva universalidad basada en una hermenéutica diatópica, es decir un cuestionamiento exigente de su propia cultura hindú, dirigido a aprender, como entrar en diálogo con otras culturas provisto de la máxima razón discursiva y a reconocer que otras culturas también tienen aspiraciones emancipadoras semejantes... (Santos, 2003, p. 429).

Esta *hermenéutica diatópica* que menciona Santos plantea la necesidad de una "teoría de la traducción", y eso es sur, pues plantea una aspiración y práctica para que una cultura puede volverse comprensible e inteligible para otra (aunque gentes provenientes de

diversos países hablen en inglés, esto permitiría respetar sus hibridaciones en lugar de verlas como “incorrecciones”). (Santos, 2003, p.32)

Diferentes procesos de creación

El ejercicio lo continué con la construcción de un cuadro comparativo entre el proceso creativo que se realiza en NCSU y el que vive La Tadeo, completándolo con sus etapas de comunicación (ver *gráfico No.1*)

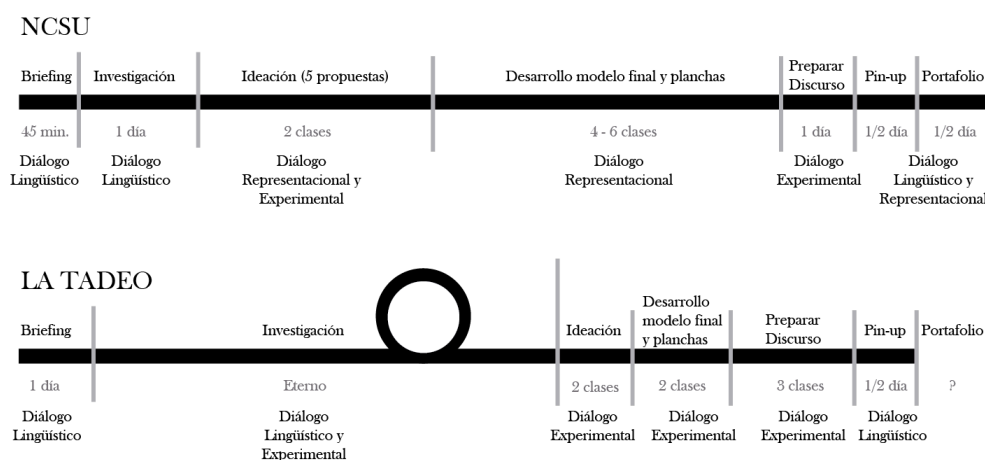


Gráfico 1

Para finalizar, en primera instancia, podemos decir que parte del éxito de nuestra práctica profesional depende de las habilidades y estrategias que desarrollemos para lograr que nuestras ideas habiten en la mente de otras personas. Y en segunda instancia, la necesidad por construir diálogos entre personas en un ambiente académico nos obliga a desarrollar diferentes formas de comunicación para poder ser un miembro activo y productivo en esa comunidad. Estas formas de relacionarse pasan indistintamente de lo abstracto a lo concreto y de nuevo a lo abstracto en cuestión de minutos, siempre buscando lograr su objetivo de comunicar un pensamiento, al final, solo mediante el tiempo, la repetición y práctica se pueden ir perfeccionando. Pero aún así, este esfuerzo intelectual por acercar diferentes culturas, siempre nos llevará a escuchar la pregunta ¿me lo puedes explicar de nuevo?

Agradecimientos

Toda mi gratitud, por un lado, a la Universidad Jorge Tadeo Lozano por su apoyo incondicional para hacer realidad este primer proyecto académico de movilidad profesoral de cuatro meses. En especial a la Rectora, Vicerrector Académico, Oficina de Gestión

Humana, Oficina de Cooperación Nacional e Internacional y al Programa de Diseño Industrial.

Y por otro lado, a la Escuela de Diseño de *NC State University* por ser una excelente anfitriona y por la generosidad de su comunidad académica al acogerme como profesor visitante.

Referentes

- Angulo, C. (2013). *Cuando los diálogos se encuentran*. Argentina: Foroalfa.
- Angulo, C. y Romero, A. (2011). *Acta Grupo de Estudio Estructuras de comunicación que permiten fortalecer los proyectos de diseño industrial*. Bogotá, Colombia: Programa de Diseño Industrial, Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Chomsky, N. (1986). *El lenguaje y el entendimiento*. Barcelona, España: Seix Barral,
- Gutiérrez, A. & Angulo, C. (2013). Diseño del Sur, hacia Nuestro lugar en las cartografías del diseño contemporáneo. (Ponencia) en el Simposio: *Desafíos al diseño en el Siglo XXI, dentro de la Bienal de Diseño de la FADU, U. de Buenos Aires, Argentina*. Miércoles 7 de septiembre. <http://catedrabeluccia.com.ar/wp-content/uploads/2013/08/Cronograma-de-Ponencias-BIENAL-FADU1.pdf>
- Naranjo, M. (2005). *Perspectivas sobre la comunicación*. Costa Rica: Facultad de Educación, Universidad de Costa Rica.
- (2013). PEPA – Proyecto Educativo del Programa Académico. Programa de Diseño Industrial Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia.
- Programa de Diseño Industrial (2014). Componente de internacionalización. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia.
- Piedrafita, S. (2013). *First Year Experience. College of Design*. North Carolina State University: Estados Unidos.
- Santos, Boaventura de Sousa. (2003). *Crítica de la razón indolente: Contra el desperdicio de la experiencia*. Bilbao, España: Desclée de Brouwer.
- Schön, Donald (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Temas de educación Paidós. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid.
- UJTL [Universidad Jorge Tadeo Lozano] (2011). PEI – Proyecto Educativo Institucional. Colombia.
- UJTL [Universidad Jorge Tadeo Lozano] (s.f.). Modelo Pedagógico. Vicerrectoría Académica. Colombia.

Una prospectiva ética para el diseño industrial en Latinoamérica. Concepciones éticas para el diseño

Msc., D.I: Sandra Patricia Gutierrez Villate¹

Resumen: La presente reflexión se deriva de las investigaciones y conceptos consolidados durante el desarrollo de la construcción del documento borrador del Código de Ética del profesional del Diseño Industrial en Colombia para la Comisión profesional colombiana de Diseño Industrial. Este, profundiza en la definición misma de lo que el diseño debe ser, y propone la búsqueda de un planteamiento teórico para el Diseño Industrial en Latinoamérica con un énfasis ético. Se ha dividido la problemática en diferentes instancias: en la primera se exploran diversas concepciones de la ética, y se desarrolla una reflexión conducente a la búsqueda de un enfoque ético pertinente para la disciplina del Diseño. En la segunda se desarrolla una búsqueda de aquellos espacios que involucran tanto a la ética como al Diseño con el fin de dilucidar las conexiones entre los dos ámbitos, y en la tercera se presentan algunos de los planteamientos contemporáneos del Diseño y la ética en relación con el sistema económico y la estructura social, que se enfocan en configurar una disciplina con un carácter social y una visión inclusiva y sostenible. Finalmente se presenta una invitación a construir una prospectiva y una ontología del Diseño enfocada no solamente en los problemas contemporáneos en relación con el consumo y la sostenibilidad, sino en una reflexión profunda sobre la definición que la disciplina requiere en Latinoamérica, de cara a los desafíos sociales del futuro.

Palabras clave: Ética y Diseño, Concepciones éticas para el Diseño latinoamericano, Posturas prospectivas del Diseño para la sostenibilidad y la equidad. Ontología del Diseño.

“Era un simple burócrata que cumplía órdenes sin reflexionar sobre sus consecuencias. Para Adolf Eichmann, todo era realizado con celo y eficiencia, pero no había en él o en sus actos ningún sentimiento sobre el «bien» o el «mal”.
Eichmann en Jerusalén. Hannah Arendt

En el desarrollo del docencia, la práctica y la reflexión de una disciplina profesional como el Diseño Industrial solemos caer en la actitud del gran burócrata: nos concentramos en la refinación de los medios, los instrumentos y las técnicas, sin embargo en un contexto tan complejo como el que demarca Latinoamérica, nos encontramos con que hemos

¹ Diseñadora Industrial Universidad Nacional de Colombia, Magistra en Historia y Ciencias Sociales Pontificia Universidad Javeriana, Investigadora en cultura material, Teoría e historia del Diseño, Ética y Diseño. Ha desarrollado proyectos en el área del Diseño Industrial, el desarrollo de producto y producto artesanal. Consultora de la Comisión Nacional de Diseño en la elaboración del Estatuto del código de ética del Diseñador Industrial 2013. Docente de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en "Historia del objeto, Prospectiva en Diseño Industrial", 2014. Docente en Historia y Teoría del Diseño Pontificia Universidad Javeriana Bogotá. Docente para la especialización: Diseño y Gerencia de Producto para la Exportación. Desarrollo De Producto Artesanal Contemporáneo. Pontificia Universidad Javeriana.
sandrap.gutierrez@utadeo.edu.co

reflexionado poco en la definición de los fines que nos movilizan, concentrados en esa búsqueda de la suprema refinación instrumental.

La presente reflexión nos invita a profundizar en la definición misma de lo que el diseño debe ser, en su sentido, en su propósito como actividad humana y en los servicios que debe prestar a una sociedad como la nuestra. Propone además la búsqueda de una perspectiva original y propia para la disciplina del Diseño, desde una perspectiva con énfasis ético que le permita a la disciplina en Latinoamérica insertarse en el complejo contexto contemporáneo y ser factor positivo en la construcción del futuro de esta región del mundo.

La disciplina del Diseño entendida como Actividad Proyectual es constructora de futuro, es estrategia primordial para habitar el planeta. Esto determina la constitución del Diseño como eje fundamental de la dinámica contemporánea y futura de la producción, uso y desuso de bienes y servicios que se definen como parte fundamental de su esencia y de los aportes que la disciplina está en capacidad de generar, dándole su valía frente a la sociedad. El futuro del Diseño Industrial en Latinoamérica dependerá de la capacidad de aquellos que la practican, para reinventarse a sí mismos. Esta redefinición no puede desarrollarse sino desde una dimensión ética ya que precisamente son los aspectos éticos, filosóficos y políticos de la disciplina los que más necesitan de reflexión; debemos considerar la actividad proyectual del Diseño como una herramienta de transformación social.

La ética es la experiencia de sentido que guía el comportamiento y la existencia de personas y grupos, por ende toda actividad humana está determinada siempre en última instancia por ella. Diferentes perspectivas han constituido el bagaje de teorías éticas que han marcado las formas de relación con los otros y con la naturaleza. La ética, a partir de las concepciones marxistas, se concibe como una ideología constituida para legitimar el *statu quo*, en donde las ideas dominantes son las que hablan en nombre de la razón. Desde la ética teonoma y su influencia en las concepciones neoliberales de la producción, se invita al ejercicio de una ética autónoma en la que el valor fundamental es la libertad, dicho valor se erige por encima incluso de las circunstancias y del bien común. La ética teonoma ha sido acusada de justificar y favorecer la moral burguesa mediante el individualismo, el optimismo y la arrogancia de la razón instrumental, ya que su objetivo es el progreso infinito conseguido gracias a la competitividad, convirtiéndose así en la razón insolidaria (Camps, 1992). Allí la moral es algo personal, es una conciencia autónoma. En esta perspectiva escuchamos como se considera la ética al interior de la práctica de una disciplina profesional como una opción personal, separando la moral

personal del actuar profesional, vinculándose a un enfoque deontológico de cumplimiento de lo legal.

Para la teoría de la justicia de Rawls y la ética comunicativa de Apel y Habermas el único discurso ético adecuado es el emotivista, así no es posible saber lo que es el bien pero sí intuir lo que es bueno. Dentro de la perspectiva Latinoamericana se plantean diversas opciones opuestas a la ética teonoma. Tanto la tradicionalista, la teología progresista y la teología de la liberación asumen la perspectiva de los pobres optando por una praxis de transformación social. Es aquí donde se erigen las categorías de “solidaridad”, y “esperanza” como dimensiones claves de lo humano que dan respuesta al individualismo y la competitividad del *ethos* liberal (Camps, 1992), colocando a la exclusión como la categoría que define la situación actual.

Uno de los enfoques principales lo presenta Hinkelammert (1997), al determinar que la racionalidad instrumental del precio debe subordinarse a la racionalidad de la vida. Subordinar el mercado a las necesidades vitales, luchar para crear una sociedad en la que la vida se constituya en el sentido final de las actividades humanas, solidaridad y acción comunicativa para ordenar las relaciones del mercado. La acción solidaria se constituye así en el camino irrenunciable para consolidar la vida humana y la conservación del medio ambiente. Si no es posible que el mercado sea el fin de las actividades humanas, ya que así la economía neoclásica del precio termina enfocada en las preferencias del consumidor y los valores de eficiencia y competencia correspondientes a una ética teonoma los que conducen a la destrucción humana y ambiental; Sung propone evaluar en términos teológicos los mecanismos de producción distribución y consumo.

Configuramos una postura para el Diseño al interior del contexto latinoamericano, que considere la ética como fundamento esencial de todo actuar humano. Dentro de esta reflexión, se propone una génesis crítica de las posturas que el Diseño ha planteado desde diversos enfoques teóricos, la relación entre el Diseño y el consumo, la labor social del diseño así como las reflexiones que disciplinas como la sociología han desarrollado para dilucidar la dinámica que se genera entre la sociedad, la producción y el consumo.

En sus orígenes, el diseño moderno, fue concebido tanto desde los planteamientos de William Morris y Jhon Ruskin, como desde los enfoques socialistas propuestos por el constructivismo ruso y la Bauhaus, con una visión igualitaria, diseño constructor y expresión de relaciones sociales de equidad. A pesar de esa inicial intención, otros enfoques a lo largo del siglo XX configuraron al mercado como fin y no como medio. En esta medida se reconoce al mercado desde los enfoques éticos vistos como algo

necesario, pero al excesivo énfasis en él mismo como un potenciador de la desigualdad. Este énfasis clasifica a individuos y grupos en aquellos que pueden participar de él y aquellos que no, evidenciando así los capitales que conforman el estatus como lo señaló Bourdieu (1988); convierte al objeto en signo, signo de distinción, y estilo de vida y dándole un papel particular en la construcción de espacios sociales los que se constituyen finalmente en guerras simbólicas. El protagonismo de los productos de uso y consumo en la vida social no nos permite comprender que la belleza, así como la utilidad son un derecho. Uno de los principales problemas que se generan cuando el diseño se convierte en un producto para elites, es precisamente que para realizar productos económicos, se economiza en diseño.

La actividad del Diseño Industrial debe desarrollarse en principio desde el sentido ético de aquello que se constituirá como producto de su actividad, de esta manera se hace referencia a un proyecto de carácter superior y general que no parte de intereses de clase, o grupos particulares, sino que consolida a la vida como su propósito fundamental en el ejercicio de los valores éticos capitales y absolutos de la dignidad humana, la justicia y la solidaridad. Es por ello que debe primar en la teoría del diseño la definición del carácter moral de la disciplina, es decir su **sentido**.

Así la ética se constituye en la instancia primera de la configuración del Proyecto. Todas aquellas habilidades empleadas al interior de la sociedad del consumo por el Proyecto con el fin de aumentar las ganancias, deben ser empleadas en la solución de los desafíos sociales que la contemporaneidad impone. La pregunta fundamental es entonces cómo subordinar el mercado a la dignidad y la vida y no viceversa. Es fundamental tener en cuenta que la validez de estos enfoques se encuentra en el acuerdo o consenso que es consecuencia de la comunicación.

Podemos concluir a partir de las concepciones de la ética, que ésta consiste en **poner en práctica el sentido**. La pregunta por el sentido mismo de las actividades humanas es la pregunta fundamental que nos guiará al sentido mismo del Diseño como acto creador humano y en consecuencia como disciplina académica. Toda praxis de Diseño, y por ende el tipo de diseño por el que optemos en el futuro, tiene evidentes implicaciones ambientales y sociales. En el panorama científico contemporáneo estas implicaciones se asumen en el marco más amplio de las dinámicas de sostenibilidad.

La problemática noción contemporánea de la sostenibilidad entendida como una agenda tanto ambiental como humanitaria es marco fundamental de este enfoque para el Diseño. La definición del concepto de sostenibilidad presentado por el Informe Brundtland

(1985)², presenta algunas limitaciones ya que asume que es posible persistir en las formas de vida presentes preservando simultáneamente los sistemas naturales, generando inclusión y equidad social, es por ello que esta idea ha provocado serios cuestionamientos al concepto mismo, por ser visto como un concepto antropocéntrico que involucra la dominación humana sobre el mundo natural. Estos cuestionamientos imponen la concepción de un Diseño enfocado a la construcción de una sociedad sostenible en el sentido más amplio del término, lo que comprende diversos campos de acción tal como los ha definido UNESCO, indicando en ellos tres ámbitos fundamentales: Sociedad, Economía y Ambiente dentro de los cuales se enfocan diez temas clave para la sostenibilidad que conciernen de forma significativa a la actividad del diseño³.

¿Cómo interrelacionar la ética y la disciplina del Diseño de forma tal que se conciba un diseñador con un énfasis ético desde la formación y como traducir este enfoque en una propuesta de Diseño apropiada al contexto local? Algunas respuestas se han presentado desde fuera para confrontar este dilema, entre ellas están:

La implementación del *Human-Centered Design* -HCD (2014), con una perspectiva del Diseño enfocado en la innovación social y centrado en el humano, pretende ser una herramienta de fácil acceso para desarrollar la relación diseñador y comunidad, para mejorar las condiciones de vida de la misma. Algunas estrategias de intervención se nos presentan por parte de diseñadores como Ezio Manzini (2009), que ofrecen no solamente alternativas funcionales y productivas sino que permiten reflexiones acerca de la propiedad y el compartir, mediante el desarrollo ya no solo de productos sino de bienes y servicios.

German y Mehalik (1996) recopilan una serie de casos de estudio mediante los cuales se utiliza el razonamiento en la toma de decisiones. Ellos se interesan particularmente por los casos en los que se incorpora la ética como una consideración mayor en las decisiones de diseño y es ésta la que da forma al proceso mismo. Por esta razón enfatizan en el hecho de que no es suficiente obtener un Diseño ético, sino que es necesario tener una gestión adecuada del mismo que permita su implementación.

El *Design activism* (2007) con su fuerte postura política propone un enfoque que el Diseño en general podría adoptar para resolver el complejo problema de hacer frente al

² "Desarrollo sostenible, el que satisface las necesidades del presente sin comprometer las necesidades de las futuras generaciones"

³ 1. Superación de la pobreza 2. Equidad de género 3. Promoción de la salud 4. Protección y conservación ambiental 5. Transformación rural 6. Derechos humanos 7. Entendimiento intercultural y paz 8. Producción y consumo sostenibles 9. Diversidad cultural 10. Tecnologías de la información y comunicación.

consumismo, y generar una disciplina que transforme las actitudes y los comportamientos desde sus pertinencias. Por su parte, Anne Thorpe (2012) propone cuatro estrategias para incrementar el bienestar en lugar del crecimiento. El diseño consciente para uso compartido puede hacer artefactos considerablemente diferentes a los modelos convencionales. Según Thorpe: Los diseñadores pueden ayudar a desacelerar el ritmo de consumo mediante la elaboración de bienes y servicios; ofrecer no solamente alternativas funcionales y productivas sino narrativas sociales acerca de la propiedad y el compartir; frenar el ritmo de consumo mediante la vinculación de fuentes de novedad y el estímulo a lentos ciclos naturales; contribuir a la transición de la producción centralizada y el consumo a una cultura fabricante (hacer y solucionar, en lugar de poseer y exhibir); mejorar la calidad y disponibilidad de los espacios públicos o sociales .

Si la ética es una teoría de las relaciones sociales, entonces, para comprender la relación de la ética y el diseño debemos partir del hecho de que esta problemática tiene su énfasis en la interacción de los seres humanos al interior de una sociedad y la forma como los productos del diseño se insertan en esta dinámica. Si la ética tiene un papel en el proyecto de diseño es precisamente allí, en los espacios públicos y privados, donde puede construirse en bienestar cotidiano para las sociedades. Esta perspectiva, no implica que sea labor del diseño desarrollar una austeridad propia de los tiempos del funcional racionalismo bajo la idea de que esta es la función social del diseño, sino mas bien posibilitar la aparición de todos los beneficios que el diseño puede brindar en aquellos espacios en los cuales no se ha implementado porque no beneficia a las perspectivas utilitaristas y pragmáticas del mismo, como un factor de competitividad industrial.

El Diseño Industrial es una derivación de la revolución industrial y sus necesidades, pero así como la educación ya no el Diseño sino el Proyecto es un aspecto fundamental de la existencia y de la esencia humana, por lo que para los tiempos actuales y futuros deberá, como la educación, reconstituirse a sí mismo como estrategia para enfrentar los desafíos del futuro, colocando a la vida como el sentido único y final de las acciones que le competen desde su definición. Una definición centrada ya no en sus actividades como tradicionalmente se ha entendido, sino en **su sentido**, como las concepciones de la ética nos lo han señalado. En el contexto latinoamericano requerimos una disciplina construida mediante una reflexión con enfoques originales y pertinentes a este contexto particular. Un Diseño con un carácter trascendente, con el deber de alcanzar y transformar la sociedad en general, sus sistemas productivos y su visión del mundo material.

Bibliografía

- Bourdieu, P. (1988). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. España.
- Camps, V. (1992) *Concepciones de la Ética*. Madrid, España: Trotta 1992
- Comisión Mundial sobre el medio ambiente y el desarrollo, *Informe Bruntland*, 1985.
- German, M. E. y Mehalik M. M. (1996). *Putting Environmental Ethics at the Center of Design: A Case-Study Approach*. University of Virginia: American Society for Engineering Education, 1996
- Habermas, J. (1999). *Fragmentos filosófico-teológicos*. Madrid, España: Trotta 1999.
- Hinkelammer F. (1997). El huracán de la globalización la exclusión y la dDestrucción del medio ambiente vistos desde la teoría de la dependencia. *Revista Pasos No. 69* (Ene.-Feb. 1997)
- Sung Jung Mo. Ética y sistema económico complejo. *Nueva forma de legitimación de la Economía: Desafíos para la Ética y la Teología*
<http://www.servicioskoinonia.org/relat/304.htm>
- Thorpe, A. (2007). *The Designer's Atlas of Sustainability. Charting the conceptual Landscape through Economy, Ecology and Culture*. Washington, Estados Unidos: Island Press.
- Thorpe, A. (2012), *Arquitecture and Design versus consumerism. How Design Activism Confronts Growth*. Kindle Edition. 2012.

Recursos electrónicos

- <http://www.hcdconnect.org/toolkit/en>
- http://iedmadrid.com/files/downloads/cuadernos_de_diseno_ied_madrid_3.pdf
- <http://www.servicioskoinonia.org/relat/304.htm>

Publicaciones de diseño industrial, un asunto a discutir

Msc. Cira Inés Mora Forero¹

Resumen: Busca hacer una breve reflexión sobre la importancia de sistematizar en textos escritos, los resultados de investigaciones prácticas y teóricas del quehacer del diseño industrial. Estos textos bien pueden cumplir con los requerimientos necesarios de las publicaciones académicas que generen un diálogo considerado científico, pero igualmente podrían y deberían hacerse desde múltiples lugares, como lo local, lo independiente, o lo no institucional. Se invita a pensar al diseño industrial como un objeto de estudio que puede construir, además de sus comunes lugares de acción, una tradición de pensamiento propio, que nutra el conocimiento colectivo de la disciplina.

Palabras clave: Investigación, construcción colectiva de conocimiento, circulación de contenidos.

Quisiera comenzar mi reflexión haciendo algunas preguntas a mis interlocutores que supongo yo son en su totalidad, o sino, en su gran mayoría, diseñadores industriales. ¿En su periodo de formación y en el posterior ejercicio profesional, qué porcentaje de la bibliografía consultada como fuente de inspiración o como herramienta para la construcción y desarrollo tanto conceptual como teórico de sus proyectos, era colombiano o en una esfera un poco más amplia, latinoamericano? ¿Qué porcentaje de los libros teóricos sobre diseño que consultaron estaban escritos por diseñadores y que porcentaje por autores provenientes de otras profesiones? ¿qué porcentaje de esta bibliografía utilizada fueron textos escritos por docentes de la universidad o del circuito de universidades colombianas? ¿Qué porcentaje estaba escrito en español? ¿cuántas veces debieron pensar adaptar soluciones de una realidad ajena a unas necesidades locales? y finalmente una pregunta que a mi juicio resulta compleja e inquietante de responder ¿qué credibilidad en cuanto a rigor científico y académico, le dimos a las lecturas provenientes de nuestro contexto propio?

Me aventuro de manera temprana y atrevida a responder que los porcentajes a los que hago referencia son mínimos cuando no, inexistentes. Debo aclarar que estas conclusiones las realizo desde el lugar relativamente cómodo en el cual me amparo y es el de ser una “advenediza” en esta área del conocimiento. Sin embargo, desde mi profesión, la historia, y mi práctica profesional, la producción editorial y la historia del arte, he

¹ Historiadora de la Universidad Nacional de Colombia (2003). Máster en Edición de la Universidad de Salamanca y Grupo Santillana (2011). Cursa actualmente la Maestría en Estética e Historia del Arte en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Investigadora y editora especializada en temas cinematográficos. Es actualmente docente de tiempo completo del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. cirai.moraf@utadeo.gov.co

podido comprobar, que este es un panorama bastante común en el arte colombiano, por supuesto en unas áreas con más fuerza que en otras. Mientras que el campo de las denominadas bellas artes, ha construido desde la crítica y la historia una tradición de escritura de manera más sistemática, otras artes que han sido consideradas más prácticas como el diseño industrial o el diseño gráfico, se encuentran desde hace un tiempo relativamente corto, preguntándose por la necesidad de implementación y de sistematización de metodologías y teorizaciones propias no solo desde su disciplina sino de contextos geográficos y culturales específicos. Para el diseñador y académico mexicano Miguel Ángel Herrera, estas alternativas metodológicas y teóricas son el resultado de una reflexión colectiva que tiene como fin la “consolidación definitiva como disciplina académica capaz de auto-construirse a partir de la investigación científica”, es decir, que además de tener una naturaleza pragmática, es también una ciencia en construcción. (Herrera Batista, 2010)

Partamos del hecho de que es imposible llegar a la creación de un objeto, un producto, una experiencia, un servicio, etc., sin una investigación previa. Estas investigaciones son de tipo proyectual, aplicada e instrumental que se evidencian y se visualizan en el producto en sí mismo terminado.

En palabras del profesor de la Universidad Nacional de La Plata, Gustavo A. Marincoff,

Para cumplir su cometido, el Diseño Industrial parte de una fase de investigación preliminar sistemática de los múltiples aspectos implícitos en el desarrollo del producto industrial; tanto aquellos derivados del proceso productivo propiamente dicho, como así también y muy especialmente, aborda el estudio de las dimensiones culturales, sociales y cognitivas de la interacción colectiva con los componentes del entorno artificial, que el ser humano crea continuamente para sí mismo. (Marincoff, 2006)

Lo que complementarían Herrera cuando afirma que se investiga en diseño

“para construir una teoría científica general, para evaluar y explicar el impacto del diseño en la sociedad y el mercado, para mejorar la práctica del diseño y la calidad de vida de los usuarios, y para sustituir el conocimiento tácito por conocimiento científico en la práctica del diseño”. (Herrera Batista, 2010)

Esto es una verdad común tanto a las diversas áreas del diseño y como a las artes en general. La investigación es la estructura sobre la cual se sostiene la creación y su presencia está latente en el objeto. Siempre se investiga en el proceso creativo, algunas veces de manera consciente, otras tantas de manera intuitiva; se investiga tanto en los

aspectos técnicos y productivos como en los semánticos, simbólicos y estéticos; se investiga en escenarios académicos y científicos como fuera de ellos, por ejemplo, cada vez más se reconocen las tradiciones artesanales como fuentes imprescindibles para el estudio de técnicas y conocimientos relevantes en el desarrollo industrial de las naciones, además de su valor patrimonial y cultural.

Sin embargo, pensar en investigación como un ejercicio que sistematice la práctica profesional del diseño y que realice una reflexión constante sobre la experiencia, teórica y conceptual, es algo relativamente reciente. Varios autores coinciden en afirmar que esta es una actividad que se ha venido fortaleciendo desde las últimas dos o tres décadas. Cada vez más y con mayor frecuencia, se realizan encuentros académicos y se crean espacios de debate, tanto físicos como virtuales; se crean programas de posgrado cuya titulación depende de los aportes innovadores que se hagan a la disciplina; cada vez hay mayores aportes desde lo local, los cuales se acunan en una herencia cultural y en una noción de identidad. Pero lastimosamente no siempre investigar es sinónimo de divulgar los resultados obtenidos, de garantizar su circulación, de ponerlos en común, de entregarlos a otros, de someterlos a discusión pública, es decir, de permitirles aportar a eso que se ha llamado la construcción colectiva del conocimiento.

Si bien nuestros diseñadores han aportado a la creación de productos tanto para las necesidades propias como del mundo, no han constituido aún una tradición de escritura, investigación y divulgación de la misma, lo que supone que la acción creativa se sigue construyendo, alrededor de marcos conceptuales, metodologías, epistemologías, historiografías y contextualizaciones extraídas de bibliografías extranjeras, producidas en ejes centrales de creación, que finalmente son también los lugares hegemónicos de producción industrial. Es común encontrar en el mercado libros internacionales especializados en productos de diseño, en edición de lujo, con muchas imágenes de alta calidad, que nos sirven en su mayoría como fuente de inspiración, pero son pocos los libros locales de estas características que ofrezcan análisis del proceso creativo y más aún, de particularidades propias que deriven de complejos procesos históricos y culturales. Esto no significa en ningún momento, negar la existencia de un contexto global con el cual resulta determinante trazar líneas de diálogo, sin apegarnos, bien a un discurso nacionalista y patrioterero o bien a uno revanchista y victimizante.

El creciente interés de los diseñadores por la investigación, el considerable aumento de publicaciones de memorias de congresos y seminarios, publicaciones académicas y la virtualidad de las mismas, han permitido que poco a poco se comiencen a llenar los vacíos bibliográficos y a ofrecer un panorama con problemas teóricos complejizados. Esto

sumado a la existencia de tecnologías que permiten que las reflexiones de profesionales y empíricos del diseño provenientes de múltiples geografías, puedan entrar en un dialogo más transversal, equitativo y simultáneo, reduciendo al máximo la incomunicación geográfica o las tradicionalmente perjudiciales brechas temporales que impiden identificar el desarrollo propio en un contexto global y en un estado general de la cuestión.

Quisiera mencionar algunos puntos señalados en el artículo “Diseño gráfico: un novel objeto de investigación Caso de estudio: el proceso de diseño”, de la diseñadora Sheila Pontis (2010), –es pertinente resaltar que si bien este texto se centra en el caso del diseño gráfico, la autora construye su disertación desde el campo del diseño en general.

Pontis identifica algunos de los obstáculos más comunes a los que se enfrenta un diseñador que comienza a realizar una investigación. En primer lugar menciona la problemática del diseñador en la búsqueda de los referentes escritos por autores directamente relacionados con el tema de la investigación, o de trabajos que puedan ser considerados como antecedentes y modelos para desarrollar las bases de la propia investigación y en sus palabras “a los que se le pueda reconocer su rigor científico”. La autora subraya la gran carencia de metodologías propias de investigación proyectual y como consecuencia, la constante recurrencia a metodologías adaptadas de las ciencias sociales o de otras ciencias prácticas. En su texto “Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño” Miguel Ángel Herrera señala que ante la carencia de un marco teórico sustentado en la investigación, "la investigación en diseño ha pasado por tres fases superpuestas: experiencial, intelectual y experimental, pero en todas las fases, ha faltado una gran parte de un marco teórico". (Herrera Batista, 2010) A mi juicio, es imposible en el mundo contemporáneo que las metodologías de trabajo no se nutran de aportes transdisciplinarios, sin embargo y de nuevo, solo la práctica y la sistematización y registro de la experiencia, permite evaluar, apropiar, transformar y validar estos híbridos teóricos y metodológicos.

Pontis encuentra también problemático el hecho de que en las bibliografías de diseño “cada autor emplea una denominación diferente para hacer referencia a un mismo concepto”, lo que determina una gran diferencia entre la disciplina del diseño y la de las ciencias exactas; generando posibles malos entendidos. “Aunque también puedan generarse diferencias terminológicas en la ciencias exactas, se realizan reuniones y convenciones periódicas para tomar criterios y aunar nomenclaturas”. Y finalmente la autora señala la relevancia de publicar en los idiomas propios, y no necesariamente en los que dominan el mercado editorial del diseño, básicamente, el inglés que se presenta casi

como la “lengua oficial”, y en menor medida, el francés, el alemán y el japonés. En concordancia con la autora, considero que las particularidades culturales de cada lugar, los imaginarios, las estructuras cosmogónicas, son en algunos casos intraducibles, y no por esto dejan de ser vitales en las conceptualizaciones creativas.

Creo que es imposible ser coherente y aportar en la construcción de conocimiento en la llamada “aldea global”, si para demostrar nuestro oficio, nuestra eficiencia y nuestra competitividad debemos renunciar a nuestra lengua, si no somos capaces de articularnos a los procesos globales desde nuestra diferencia y nuestra particularidad.

Conclusiones:

Los autores mencionados concuerdan en que el ejercicio de investigación en diseño como disciplina académica es relativamente joven, por lo cual se encuentra en proceso de consolidación. Herrera afirma que “por ahora frecuentemente se mira al diseñador como una persona práctica, que desarrolla soluciones creativas a problemas y necesidades específicos, pero no se le considera un investigador capaz de generar conocimiento científico” y aboga por “una reflexión más profunda y sistemática sobre el quehacer proyectual, el desarrollo de conocimiento científico en diseño y la responsabilidad social del diseñador que permitan fortalecer la actividad académica”. (Herrera Batista, 2010)

La configuración de bibliografías propias permite tener referentes cercanos, más coherentes con necesidades propias. Por este motivo es de vital importancia entender que la publicación de libros, revistas, blogs y otros espacios virtuales, configuran el canal adecuado para la divulgación a la que hacemos referencia. Particularmente en el lugar en el que nos encontramos en este momento, son las publicaciones de tipo académico el terreno ideal desde el que cada uno de nosotros puede aportar al campo de estudio del diseño industrial y es el ejercicio de divulgar las investigaciones que nos permitirá robustecer su estructura teórica y darle ese “rigor científico”, que se le ha exigido para su validación.

Es necesario comprender que en el ámbito académico contemporáneo se piensa en que la construcción de una tradición investigativa, o la consolidación de escuelas de pensamiento, es un proceso escalonado y progresivo, que se plantea objetivos de largo aliento y que se complejiza en la medida en que se van cualificando sus miembros, es decir, que la investigación científica está asociada a los programas de posgrados. Herrera Batista y otras autores han diferenciado tres tipos diversos de investigación en diseño, en primer lugar, la investigación para el diseño, es decir, en la que el producto final es un

producto diseñado; en segundo lugar, la investigación sobre el diseño, el cual generalmente es realizado por profesionales de otras disciplinas, como historiadores, semiólogos, economistas, etc., y está asociado a programas doctorales; y finalmente la investigación a través del diseño en la que “el sujeto y el objeto de la investigación es el propio diseño, es decir, se parte del objeto de diseño para generar conocimiento sobre diseño”, lo que “sustenta en la comprensión de que no existe una separación fundamental entre la teoría y la práctica del diseño” (Herrera Batista, 2010). Aunque si bien estas tres formas de hacer investigación están validadas en diferentes grados por la comunidad científica, esta no debería ser una camisa de fuerza para que tanto en los programas de pregrados como en la vida profesional, o en la práctica desinstitucionalizada, los diseñadores puedan comprender que el oficio es también investigación y puedan dimensionar el infinito valor que se desprende de sistematizar y poner en común sus resultados.

Si bien es innegable que el mundo contemporáneo nos exige el bilingüismo para una participación activa en esa “aldea global”, es determinante a mi juicio incentivar que la producción de conocimiento y los diálogos que de allí deriven se den en lenguas propias y no solamente en idiomas como el inglés. Es bastante probable que las problemáticas que conciernen a cada realidad y las soluciones que se den a las mismas tengan más impacto social si pueden llegar a una mayor población de lectores y usuarios locales. Esto se hace muy evidente en las publicaciones científicas de gran prestigio en las cuales, los académicos que en procura de obtener una mayor visibilidad divulgan su trabajo, disminuyendo de entrada la posibilidad de ser leído por sus propios colegas. Si a esto se suma, el alto costo que tienen estas publicaciones, su producción, no solamente no será leída por académicos sino por investigadores que no tengan acceso a bases de datos internacionales. Una de las principales consecuencias que trae lo anterior es la suposición, muy grave a mi juicio, de que una publicación no indexada y escrita en otros idiomas diferentes al inglés, no es en si misma una publicación científica y de calidad. Y esto por supuesto desestimula la producción escrita local, ya que si lo que se escribe no cumple con estas características de validación, será considerado de entrada un producto menor.

Esta reflexión por tanto es una invitación tanto a estudiantes como a docentes del Programa de Diseño Industrial a pensar en la importancia clave que tiene tanto para el desarrollo científico y académico del Programa, como para el campo del diseño en general, el registro riguroso y sistemático de los resultados de sus investigaciones, y la inscripción de las mismas en terrenos de discusión más amplios, como lo son la participación en eventos o la apropiación de espacios de divulgación que bien pueden ser publicaciones académicas como espacios alternativos. Sus esfuerzos redundarán en el

mejoramiento significativo tanto de la comunidad científica como en la circulación de los contenidos y a la construcción de una tradición y una memoria colectiva.

Referencias:

- Buitrago Trujillo, J. (2007). *La profesionalización académica del diseño industrial en Colombia. Reflexiones en función de la construcción del objeto de estudio*. Grupo de Investigación Nobus, Línea de Investigación en Historia y Teoría del Diseño Universidad del Valle
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_ auspicios_publicaciones /actas_diseno/articulos_pdf/A5030.pdf
- Heredia, A. (2010) ¿Por qué y cómo publicar artículos científicos en revistas internacionales?. *Seminario para Autores*. Elsevier Latinoamérica Noviembre de 2010
http://scienti.colciencias.gov.co:8084/publindex/docs/interes/Seminario_Autores_Colombia.pdf
- Herrera Batista, M. A. Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. *No solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología*. 11 de Noviembre de 2010
http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm
- Marincoff, G.A. (2006) La investigación en el campo del diseño industrial. Proceso de generación de espacios institucionales propios. *Question, Revista Especializada en Periodismo e Investigación*. La Plata, Argentina: Universidad Nacional de La Plata.
http://perio.unlp.edu.ar/question/numeros_anteriores/numero_anterior12/nivel2 /articulos/informes_investigacion/marincoff_1_informes_12primavera06.htm
- Pontis, Sheila. *Diseño gráfico: un novel objeto de investigación*. Londrés, Inglaterra: Information Environmenst Research Unit (University of the Arts London).
<http://sheilapontis.files.wordpress.com/2010/02/novel-objeto-de-investigacion.pdf>

Entre narrativa y diseño, un juego a proponer al diseño del sur.

Msc. Wilber Solarte Asmaza¹

Resumen: El presente artículo parte de la noción de experiencia narrativa de Juan Carlos Gorlier para realizar con ella una articulación con el Diseño en sentido amplio, esbozando así y por medio de los juegos del lenguaje algunas preguntas y cuestiones a considerar en el Diseño del sur, propuesta académica creada en la actualidad en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Palabras claves: Narrativa, juegos del lenguaje, diseño.

Acercarse a la narrativa o tomarla en serio dentro del diseño, es abrir la pregunta de si ¿un diseñador no es siempre un narrador? un configurador de mundos, de ficciones y realidades, o como lo enunciaría Adolfo Grisales en su texto *Apuntes para una hermenéutica del diseño*:

El diseñador no es sólo inventor, ingeniero, científico y artista, es también **mensajero**, es traductor, intérprete, su tarea es crear y preservar el mutuo entendimiento; su virtud es la astucia y el ingenio antes que la fuerza, porque su propósito no es someter y controlar sino seducir y convencer. (2013, p. 22)

Y es precisamente en la generación de un mensaje a partir del acto de diseñar, que se crean puentes, en los cuales la narrativa, entendida como el hecho de decir algo a alguien, se presenta como un engranaje que contribuye a configurar la disciplina, o en mayor medida, se permite revelar en el camino de la creación de la experiencia hablada y de la construcción de elementos (objetos, gráficos, espacios, etc.); el relato ampliador de lo que se puede decir, de lo lanzado al mundo para interpretarlo, definirlo y realizarlo como un diseño.

Pero estos puentes necesariamente deben ser propuestos. Para ello usaré la definición esbozada por Juan Carlos Gorlier –aunque no la plantea explícitamente– de la *experiencia*

¹ Maestro en Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia-sede Medellín, Magister en Artes Visuales y Educación de la Universidad de Barcelona-España. Ha sido autor y coautor de investigaciones como “El Quehacer artístico plástico en la transformación social” (2009) y “Mapas de ciudad” (2011) Unalmed. También ha participado en varias exposiciones de índole artístico como “Código Abierto” (2011) Universidad de Antioquia, “Tesis” (2011) Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, entre otras. Actualmente es docente Cátedra en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano en el programa de Diseño Industrial. wilbersolarteasmaza@gmail.com

narrativa, en su reflexión preliminar de *El poder de la palabra*²(2008). En ella Gorlier define a este tipo de experiencia como la unidad entre palabra, gesto corporal y afecto, y a la capacidad de narrar como el lugar en donde estos tres elementos se despliegan y construyen la subjetividad de los individuos, el poder propio de comunicarse, de darse voz, cuerpo y afección en el mundo. Pero también él ubica a esta definición en un plano generalista e incluso primigenio, puesto que la narrativa sería el principio de todo acto inaugural de un hecho interpretativo, y en la medida en que madura y es compartida iría definiendo reglas y caracterizaciones, modos propios de expresión y ordenación de la realidad; en fin, una interpretación que finaliza siendo una cultura -una *narrativa maestra*³- que termina conformando comunidad.

Gracias a la definición anterior es posible comprender que la narrativa como experiencia es definida como una manera de actuar, de traducir el orden del mundo en los términos de una invención propia y vivirla de ese modo. El diseño bajo esta óptica, se descubriría por tanto en una práctica principalmente dialógica, con ciertas actitudes corporales y afectivas que traducen el mundo -y lo intervienen- y reconocería la manera en que ha conformado una comunidad profesional bajo el rótulo de diseñadores. No obstante, tal descubrimiento requiere una profundización en la adopción del diseño como una narrativa, para ello es necesario sumar a la definición de Gorlier dos aspectos que pueden ayudar a construir los puentes de manera más sólida, por un lado *los juegos del lenguaje* en sentido amplio y por otro, la metodología de trabajo a partir de relatos en el giro narrativo en ciencias sociales⁴.

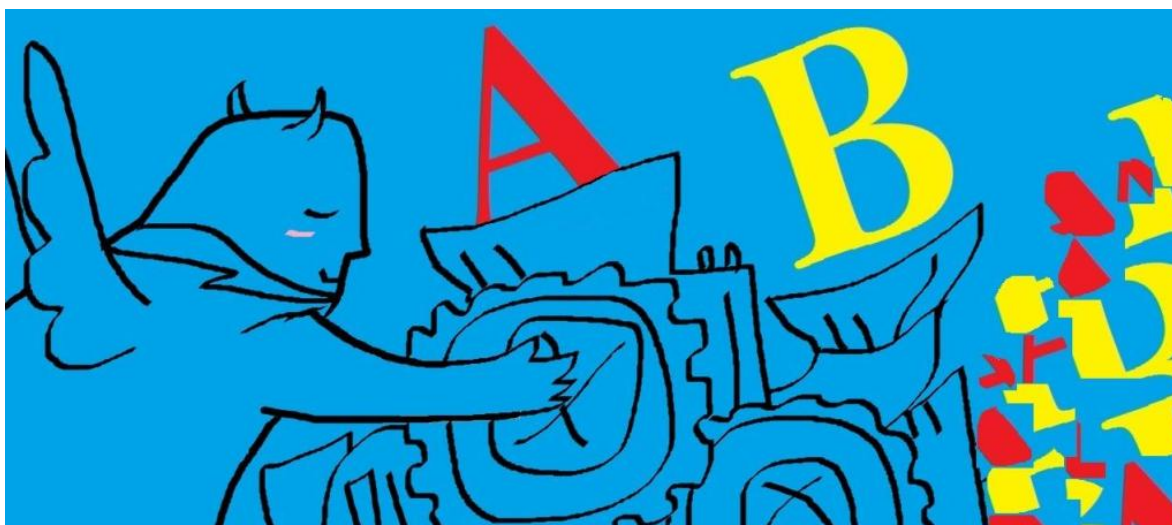
Los juegos del lenguaje son el centro de una propuesta filosófica hecha por Wittgenstein a principios del siglo XX, y que según Domingo Cia encuentran su desarrollo en el hacer narrativo, el “inventar una historia y leerla, hacer teatro, cantar canciones, adivinar enigmas...” (Cia, 2008, p. 2), serían por lo tanto potenciadores de la interpretación del mundo. Pero tal apuesta nos enfrenta a la veracidad de los juegos a la hora de confrontar nuestros resultados con la realidad, ante esto, Wittgenstein reclamaría que “el significado

² Este pequeño texto se presenta como un abrebocas al inicio del libro *¿Confiar en el relato? Narración, comunidad, disidencia*.

³ Respecto al concepto de narrativa maestra el autor la trabaja dentro de los tres tipos de registros de narrativas basadas en lo dicho por Lyotard, Brockmeier, Kuhn, entre otros. En modo de parafraseo la definiría así: paradigmas que delimitan el campo de objetos, las características esenciales, las relaciones y las leyes que gobiernan a un grupo social.

⁴ Sobre este giro Raúl Aráoz Cutipa basado en *Pinneas y Daynes* (2007) determina ciertos postulados para su producción: 1. Cambio en la relación investigador-investigado, las personas a investigar no se caracterizan como un objeto de conocimiento sino un sujeto de la experiencia. La producción de conocimiento depende de su contexto y no es atemporal. 2. El cambio de lo cuantitativo a lo cualitativo, prima el contacto con las personas más que las estadísticas. 3. Cambio del interés de lo general a lo particular, se concibe que toda producción de conocimiento no es objetiva sino resultado de unas prácticas disciplinares compartidas. 4. Prima la diversidad de conocimientos y las múltiples formas de comprender las experiencias. Estas ideas aparecen en el texto *Orígenes, historia y desarrollo de la investigación narrativa*.

de una palabra (un concepto, una acción) es su uso y que el sentido se logra cuando se sitúa en el interior de un determinado juego del lenguaje que es el que hace sistema de referencia". (Cia, 2008, p. 3) Con esto señala que el sentido de la realidad misma corresponde solamente en los términos que la descripción narrativa haga de ella, siendo de este modo, la realidad un producto del lenguaje. Si aceptamos esta idea, podemos inventar un juego⁵ con la definición inicial de *experiencia narrativa* propuesta aquí y un concepto básico de diseño (el de la Real Academia Española de la Lengua)⁶, para abrir conexiones solo por el hecho de jugar con las palabras, y por ende, con su realidad.



A: experiencia narrativa: union entre palabra, gesto corporal y afecto, construye subjetividad, etc.

B: trazo o delineación de una figura, descripción verbal de algo, concepción original de una obra.

Figura 1

De la mezcla libre entre oralidad, construcción de subjetividad, conformación de comunidad, unidad de palabra, gesto corporal y afecto, trazo o delineación de una figura, descripción verbal de algo, concepción original de una obra, etc., pueden surgir varios enlazamientos caprichosos los cuales adquieren su sentido –como ya se dijo– por el marco del juego, como por ejemplo:

⁵ Respecto al juego como práctica creadora hay que mencionar la existencia de la gran cantidad de estudios alrededor de él, no solo como un vehículo educador y asimilador de la cultura (Vygotsky, Erikson, Winnicott, entre otros) sino más específicamente como motor de la evolución humana (Johan Huizinga) y el desarrollo psicoanalítico (Freud). Asuntos que lógicamente por el alcance de este texto no pueden ser abarcados.

⁶ Para Wittgenstein el juego debía partir del lenguaje común, pues había una necesidad de apartarse de los lenguajes científicos usados en la concreción de conocimientos, asunto de encuentro con la propuesta de Gorlier acerca de las narrativas cotidianas en primacía ante las narrativas maestras, y del cambio de dirección de intereses de lo general a lo particular pronunciada por Aráoz Cutipa. El concepto de diseño de la real academia española de la lengua fue retomado de su página virtual el 20/03/2014.

Una concepción original entre palabras, gestos corporales y afectos.

La construcción subjetiva en delinear una figura.

La descripción verbal de una posible conformación de comunidad.

Estas respuestas que parecen opciones en un examen estatal, podrían muy bien ser adoptadas dentro de la profesión del diseñar, pues lo mayormente deducible aquí es que el diseño puede tomarse como una configuración constante de interpretaciones posibles, de conexiones extrañas pero reveladoras de un camino de comprensión, un juego en sí mismo. Un indicador de esto es la recurrencia en los primeros estadios de un proceso de diseño de realizar juegos creativos (lluvias de ideas, sinéctica, analogías absurdas) para provocar relaciones innovadoras y caminos posibles a la solución de un problema; un caso real de estas acciones son los métodos creativos que Niquel Cross expone en su libro *Métodos de diseño*.

Pero dentro del paquete de la relación con los juegos del lenguaje, el diseño y la narrativa hallan un gran lugar común en el espacio metafórico de la creación, espacio imprescindible para la invención en donde la capacidad de construir o decir una cosa se logra por medio de otra, posibilitando por ejemplo que se pueda hablar de la gente como “cohetes amarillos explotando igual que arañas entre las estrellas” (Jack Kerouac) o concebir una fuente de mercurio con forma de móvil (Alexander Calder). Los juegos del lenguaje por lo tanto se convierten en una base común entre narrativa y diseño, un supuesto inicio de la práctica de crear cualquier tipo de experiencia, desde la poética hasta la edificación de rascacielos –o la poética como rascacielos–.

Ahora bien, habría que preguntarse qué tanto de los juegos del lenguaje tiene que ver con la unión entre palabra, gesto y afecto, y la construcción de lo subjetivo dentro del campo del diseño. En contradicción a lo que Wittgenstein pensaba respecto a que la traducción narrativa es solo el estado descriptivo de la realidad, y no se podía llegar más allá pues toda explicación de la realidad por ende sería precaria. La definición de Gorlier propone que la experiencia narrativa construye al sujeto, generando en éste un empoderamiento ante su realidad, según esto y a mi parecer, los juegos del lenguaje tendrían mucho que proponer en las posibilidades de lo que el sujeto puede ser, imaginativamente en un principio y real en un segundo, por lo tanto el diseño como narrativa no solo sería un campo ya definido como un tipo interpretación del mundo, sino que tendría que ser un espacio de posibilidades abiertas de interpretaciones sobre el mundo. Estas interpretaciones que parten en un inicio de la experiencia propia de los sujetos que se

nombran como diseñadores, y que buscan en su hacer un empoderamiento de su práctica y en medida de ello de su realidad, vinculan lo dicho con lo que se hace, y lo afectivo tal vez con la apropiación del mundo en términos sensibles⁷ y no solamente racionales, con toda la complejidad que ello requiere.

Pero el diseño concebido de esta forma despertaría otras preocupaciones y preguntas como por ejemplo, ¿cuáles son los límites de la generación de una propuesta en diseño? o si ¿toda narrativa en verdad ejerce un poder en la disciplina? o ¿cuáles son las narrativas imperantes dentro del campo del diseño? Resolver solo estos tres interrogantes requeriría mucho más que la escritura de este artículo. Pero una solución podría estar en la misma lógica de la metodología de los estudios narrativos⁸, ir de lo particular a lo general⁹, es decir, partir del reconocimiento de los propios relatos de los diseñadores y las personas para quien se diseña, hacia el encuentro de las posibilidades del ser diseñador a gran escala.

Aquí cabe mencionar el objetivo comunitario que genera la experiencia narrativa, aclarando que en ningún momento el preocuparse por el valor de lo individual niega la generación de universales. Gorlier subraya esta importancia citando a Ankersmit, cuando discurre sobre la producción de sentido y la ficción¹⁰ dada en la narrativa "...digamos que al quedar soldado a la experiencia humana el sentido se ha convertido en una fuerza centrípeta: "el sentido ya no viaja libremente a través del tiempo y el espacio: sus lazos con su lugar de origen son más fuertes que nunca... Ahora el sentido recibe su contenido del modo en que el mundo se nos da en la experiencia (Ankersmit, 2005, pp. 1–2). Pero esto no implica que la universalidad haya desaparecido por completo, sino que está constantemente expuesta a los vaivenes de la experiencias locales" (Gorlier, 2008, p. 5). De esta cita es lógicamente deducible que la universalidad en la narrativa no tiene tintes de un cuerpo de verdades compartidas por toda la humanidad, sino es un grado de comprensión que parte de las experiencias situadas en determinados contextos, lugares u personas.

⁷ De esta intuición es probable abrir una brecha en la noción del diseño como experiencia, en la que Mike Press y Rachel Cooper hacen énfasis en que el diseño ya no solo se limita a la producción de objetos y servicios, sino representaciones para la construcción de la identidad de los sujetos.

⁸ Entre los tipos de investigación en ciencia sociales que parten del relato se encuentran la historia de vida, los estudios de caso, la auto-etnografía, el análisis biográfico, entre otros.

⁹ Cabe mencionar aquí, que tal pretensión de los estudios narrativos en ciencias sociales no buscan una individualización de los grupos sociales, sino un reconocimiento social que asuma las diferencias de las personas que cohabitan una misma comunidad.

¹⁰ Ante lo ficcional de las construcciones narrativas como conocimiento, no es que se asuma que cualquier construcción narrativa sea posible, sino que representan un modo de concepción del asunto que se esté hablando, por ejemplo decir "la muerte no existe en Colombia porque no hay conciencia de ella" no pretende negar la existencia de que la gente muere en Colombia, sino que se convierte en un hecho imperceptible por su falta de reconocimiento.

Acercamientos de este sentido de experiencias situadas en el campo del diseño lo podemos encontrar en el denominado Diseño social, el Codiseño, el Diseño colaborativo, entre otros movimientos que no se aíslan en lo individual, sino que lo toman como propuestas en diálogo para el alcance de un mejor desarrollo y conciencia social de la profesión, funcionando como métodos inter-relacionales indiferentemente de los intereses a los que puedan obedecer.

El diseño así, se muestra como práctica de pensamiento y un modo de actuar en contexto, atado a un territorio específico, y pronunciator de una caracterización que lo denota en su divergencia. De este elemento se señalaría la necesidad de un diseño que responda al campo cultural del cual proceda, pero esta tarea no es fácil, las múltiples convergencias que ocurren en la formación de un territorio y sus múltiples maneras de abordarlo –como las narrativas lo plantean– configuran una grieta amplia para concebir un proyecto en común. Ante esto, hay que recordar la primera búsqueda que debe hacer un diseño narrativo, es la de *dar voz* a las experiencias ocurridas en el contexto en que habitamos. Es necesario pronunciar en este momento el concepto del *Diseño del sur* que se propone por parte de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, a mi modo de ver, un título tan grande requeriría entender las historias propias del diseño en un marco tan extenso como es el sur, pero me pregunto ¿a qué sur nos estamos refiriendo? es acaso al territorio designado como América Latina o a las zonas periféricas de los centros de mayor influencia cultural y económica en la profesión del diseño. Si es desde allí, la tarea es enorme.

La narrativa nos plantea un camino y un objetivo final en esa tarea: desvelar el sur en las palabras de quienes lo habitan, y construir lo universal aferrado a la experiencia local, apuesta que más que una posibilidad de crear un diseño, sería hacer del diseño la manera en que construimos comunidad. Pero cabe recalcar que este empoderamiento al final es una lucha política, una estrategia que desea legitimación ante los discursos (Foucault) y fuerzas mayores a los que la práctica del diseñar se ve sometida y producida, por ello, también habría que revisar: ¿qué tanto de lo que se consideraría fuera del sur, ya hace parte de él?

Si damos nuevamente tregua a los juegos del lenguaje podríamos garabatear algunas relaciones a considerar en la propuesta del *Diseño del sur*, tomemos ahora las definiciones de diseño resultantes del primer juego y el concepto de "Sur" dentro del ámbito de la Cooperación para el desarrollo, parafraseando a Kern sería: los países que comparten una identidad representada por la búsqueda del desarrollo (2009 p. 9)



Figura 2

De la mezcla podría resultar que el *Diseño del sur* es:

Una identidad compartida de concepciones originales entre palabras, gestos corporales y afectos, entre los países que buscan el desarrollo.

La construcción subjetiva en delinear una figura por parte de los países que buscan el desarrollo.

La descripción verbal de una posible conformación de comunidad representada en los países en desarrollo.

De los tres garabateos hay algo en común: la necesidad de construir de una cierta sociedad que busca mejorar sus condiciones, pero las reglas de este juego son invisibles, y no se ha determinado los alcances del mismo, además de que son solo producto de las libertades que me he dado al escribir este texto, en ejercicio de lo que plantea la experiencia narrativa y de lo que he ejercido aquí como un juego. Mas ante ello, siempre es favorable recordar esa frase que Nietzsche y Cortazar dijeron en algún momento – haciendo salvedad de la infancia– “no hay nada más serio que jugar”.

Finalmente, los puentes aquí esbozados entre narrativa y diseño son solo una puntada de las múltiples relaciones que se pueden tejer, si damos pie a escuchar a las diversas voces que conforman nuestra realidad. Jugar, afectar, ponernos a conversar, hacen parte de todas esas acciones a promover por configurar esa realidad y comunidad de diseño que responda al contexto en el que nos encontramos, el *Diseño del sur* puede ser la iniciativa que tenga en cuenta todo ello. Continuo a esto y específicamente en el ámbito

pedagógico que le compete a la Universidad como academia, puede empezar en forma de relatos a preguntarse ¿qué sucede en las aulas? ¿cómo y por qué nuestros estudiantes decidieron estudiar diseño? Y en esa medida ¿qué esperan lograr con ello? Podría incluso plantearse como un juego.

Bibliografía:

- Araoz, R. A. (2012) *Orígenes, historia y desarrollo de la investigación narrativa*. Documento de trabajo. Doctorado en Psicología. Universidad Católica Boliviana San Pablo, Bolivia.
- Cia, D. (2001). Wittgenstein: La Posibilidad del Juego Narrativo. *A Parte Rei* 16, publicación virtual. Colombia, pp 1-5.
- Cooper, M. (2009). *El diseño como experiencia, El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Gorlier, J. C. (2008). *¿Confiar en el relato? narración, comunidad, disidencia*. Mar del Plata, Argentina: Editorial de la Universidad del mar del Plata, pp. 1-9.
- Grisales, A. (2013). Diseño, globalización y cultura: Apuntes para una hermenéutica del diseño. *V Seminario Internacional de Investigación en Diseño*. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas, Universidad Tecnológica y Pedagógica de Colombia, 7-10 Octubre, 2013.
- Kern, A. (2013). *Escenarios y Desafíos de la Cooperación Sur Sur, A Treinta Años de la Declaración de Buenos Aires*. Documento de trabajo. Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de San Martín. Argentina. Visitado en fecha de 22 de Marzo del 2014. Hallado en:
http://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/centros/centro_cici_d/Cuadern01.pdf

Paisajes Sonoros Cafeteros: ecología, patrimonio y territorio

M.Sc. Carlos Gustavo Román Echeverri¹

Introducción: Esta ponencia surge de los resultados del proyecto Paisajes Sonoros Cafeteros² ejecutado en el año 2013, que consistió en el desarrollo de laboratorios de formación artística desde el ámbito sonoro en municipios que pertenecen al denominado Paisaje Cultural Cafetero, a partir de actividades de sensibilización de la escucha, formación técnica, talleres de registro y documentación, que posibilitan procesos de investigación y creación en áreas tan diversas como la ecología acústica, el arte y diseño sonoro, la conservación de patrimonio inmaterial, etc. La experiencia permitió caracterizar un fragmento del tejido socio-cultural y geopolítico de los municipios de la región a partir de procesos de reconocimiento del entorno sonoro que hacen posible una mayor comprensión de las dinámicas culturales locales. Este texto parte de algunas consideraciones teóricas que moldearon conceptualmente la intención del proyecto, para luego presentar las características y metodologías empleadas y finalmente exponer algunas reflexiones críticas surgidas a partir de la experiencia y que pueden llevar al replanteamiento del mismo concepto de Paisaje Sonoro bajo una posible mirada desde el Diseño del Sur.

Palabras clave: Paisaje sonoro, ecología acústica, patrimonio sonoro, territorio, Paisaje Cultural Cafetero

Consideraciones sobre el sonido y el paisaje sonoro

La relevancia de hablar de lo sonoro en ámbitos de reconocimiento y caracterización social, cultural y ecológica, puede surgir al contraponer este universo sensorial frente a la hegemonía de la visión en las sociedades contemporáneas. Si lo visual implica una separación y distanciamiento inexorable del objeto contemplado, lo sonoro implica suspensión o inmersión en un espacio auditivo, trayendo consigo una intimidad inseparable en el hecho mismo de estar–en–el–mundo (Sloterdijk, 2001, p. 287) y constituyendo un suplemento a las formas de aprehender la realidad: “oímos cosas porque no podemos ver todo” (Slavoj Žižek en Dolar, 2007, p. 12). Estas diferencias primarias entre visión y audición como sistemas perceptivos también surgen al analizar su continuidad en un espacio y tiempo definidos: lo visual persiste hasta que desaparece, lo sonoro desaparece en su permanencia; lo visual es simultáneo, lo sonoro es contemporáneo (Nancy, 2007 p. 2; p.16). El sonido constituye entonces no sólo una alternativa ante la 'tiranía de lo visual' (O'Callaghan, 2007 p. 2) sino también una necesidad epistémica, ante la proliferación y saturación de imágenes visuales que agotan las posibilidades de procesamiento y comprensión que alcanza la visión (Sloterdijk, 2001,

¹ M.Sc. Tecnologías del Sonido y de la Música

² El proyecto fue realizado por el Ministerio de Cultura en conjunto con la Fundación Entre Las Artes.

p. 286). Lo sonoro, al no requerir formas a las cuales adscribirse, plantea nuevos horizontes de comprensión que pueden servir como medio alternativo de significación de la realidad.

Tal vez lo más llamativo del sonido y de lo sonoro es su capacidad de referirse de manera directa a una posible experiencia pre-significante y pre-subjetiva. Una forma estética analógica –no figurativa y no codificada– (Deleuze, 1984, p. 67) es aquella que opera precisamente no por el símbolo sino por la sensación. La idea de una experiencia pura que puede ser captada de manera íntima antes de ser filtrada por procesos cognitivos, habla de la posibilidad de considerar dentro de lo sonoro una realidad no-cognitiva. En este caso, sujeto y experiencia se transforman progresivamente por medio de procesos de percepción sonora en una etapa previa a la codificación simbólica. Estos eventos sonoros y sus conexiones pre-subjetivas conforman entonces la materia constituyente de fenómenos más complejos como la lengua o la música que presentan repercusiones sustanciales en el ámbito sociocultural.

El concepto de Paisaje Sonoro se remonta al término *soundscape* en inglés, híbrido de las palabras *sound* y *landscape*, propuesto por R. Murray Schafer (1977) y derivado del contexto de preocupación ecológica y concientización ambiental que surge en las últimas décadas del siglo XX. Schafer propone esquemas de análisis y categorización de sonidos de ambientes (tonalidades, señales sonoras, marcas sonoras) que permiten diferenciar sonidos con el fin de ejercer mecanismos de control sobre el entorno acústico de un territorio. Pero se puede proponer una perspectiva más amplia para definir al Paisaje Sonoro y sus elementos: las voces, las músicas, los ruidos, los silencios, el ambiente biológico, geológico y climático confluyen dentro de un mismo espacio acústico compartido. El Paisaje Sonoro se puede concebir entonces como un proceso auto-organizado, como una experiencia auditiva única que nunca se repite, una entidad autopoietica que sin embargo trae consigo una cantidad de información que puede evocar y caracterizar un contexto reconocible. El Paisaje Sonoro explicita la asociación de memorias y recuerdos acústicos de lugares y espacios determinados, potenciando las posibilidades de comprensión de lo social. Las sociedades se apropian de lo sonoro para convertirlo en sonidos, una experiencia bruta transformada en una experiencia estética. Se puede proponer que lo social se construye a partir de signos y vibraciones entre diferentes elementos –de manera análoga a la propuesta de juzgar y evaluar la sociedad más por sus sonidos que por sus estadísticas (Attali, 2011, p. 91).

El Paisaje Sonoro se configura entonces como método de caracterización sensorial de una región, población o territorio, asumiendo que llega a representar una *realidad*. Esta idea

de que existe un 'realismo sónico' –concebir el mundo como contenedor de sonidos cuya existencia no depende de una experiencia auditiva en particular- conlleva a la consideración de un sonido específico como un evento (O'Callaghan, 2007, pp. 57-71), no solo localizado en un ambiente específico sino también inscrito en una línea temporal delimitable: los sonidos ocurren; tienen un inicio y un fin, y de esta manera, una duración. De ahí que la grabación de un paisaje sonoro tenga un peso de evidencia testimonial y documental que certifica un hecho sonoro concreto, inscrito en un espacio-tiempo bien definido. Los sonidos, considerados según esta definición como objetos inmediatos de percepción auditiva, se configuran en diversos planos interpretativos como punto de simultaneidad de lo sensorial y lo cognitivo, representando la transición del mundo físico al campo de lo perceptivo y de allí a un contexto de comprensión y significación. Concebir los sonidos, no como propiedades de los objetos, sino como objetos en sí mismos; no como producto y resultado de eventos particulares, sino como eventos como tal, son tal vez las formas más adecuadas para referirse a este fenómeno, y el Paisaje Sonoro sería el medio representativo en el cual confluyen de manera concreta los elementos que componen la dimensión sonora.

Descripción y metodología del proyecto

El proyecto Paisajes Sonoros Cafeteros se ejecutó durante el segundo semestre de 2013, en diversas regiones pertenecientes al llamado Paisaje Cultural Cafetero (PCC). El PCC está compuesto por 47 municipios y 411 veredas en departamentos de Caldas, Quindío, Risaralda y Valle del Cauca, territorios que se caracterizan por presentar una homogeneidad geográfica y cultural única en el mundo, definida históricamente por la caficultura como la principal actividad de desarrollo socio-productivo. Por esta razón, fue declarado como Patrimonio Mundial de la UNESCO en el año 2011. El proyecto tuvo la intención de crear una conciencia sonora alrededor del concepto paisaje, término que tradicionalmente está más asociado con el universo perceptivo visual. Precisamente, frente al PCC existe una cantidad de recursos visuales (fotografía, pintura, video, filmes, libros, textos, etc.) que nos refieren a la predominancia de lo visual en los procesos típicos de caracterización cultural. La idea de crear y formar una conciencia sonora se fundamenta en los procesos que permiten a través del entrenamiento de la escucha, darse cuenta de la calidad de los contenidos de los entornos acústicos (García, 2010). Bajo este precepto, varios coordinadores lideraron y planearon las diversas actividades (talleres, charlas, conferencias, salidas de campo) que permitían abarcar un amplio espectro de aplicaciones (e.g. ecológicas, artísticas, científicas, culturales, archivísticas, patrimoniales) bajo la figura de Laboratorios de Creación. El proyecto se inició con un

encuentro general de los coordinadores con un invitado internacional³. Cada coordinador estaba a cargo de desarrollar los Laboratorios en tres municipios diferentes del PCC, y se hacían reuniones periódicas para realimentar el proceso. Dado el carácter pedagógico del proyecto, se tomaron como base dos ejes fundamentales para la aproximación, comprensión y valoración de los paisajes sonoros en las regiones cafeteras:

- Un eje teórico, donde se revisaron conceptos, teorías, enfoques y aproximaciones y que tuvo como fin la sensibilización frente a lo sonoro teniendo en cuenta la dimensión estética.
- Un eje práctico, en el que se aplicó la teoría en situaciones reales de registro, documentación, edición y archivo con múltiples propósitos.



Figura 1 Proceso metodológico del proyecto Paisajes Sonoros Cafeteros

Como se ilustra en la *Figura 1*, la primera etapa de sensibilización, tenía como fin abordar conceptos, teorías, y modalidades de escucha para estimular la creación de una conciencia sonora. Esto se consiguió a través del reconocimiento y procesamiento cognitivo de las diversas formas de escucha, ejercicios prácticos de atención focalizada en sonidos específicos del paisaje cultural y la identificación de los parámetros físicos constitutivos del sonido, con el fin de propiciar un pensamiento construido a partir de la percepción sonora. En un segundo momento, se brindaron técnicas, herramientas y equipos que hicieron posible el proceso de registro y documentación, mediante ejercicios prácticos de

3. Coordinadores de laboratorios del proyecto Paisajes Sonoros Cafeteros que colaboraron conjuntamente en la propuesta conceptual y metodológica: Héctor Fabio Torres, Roberto García Piedrahita, Mario Valencia y Carlos G. Román. Invitado internacional: José Manuel Berenguer. Este encuentro se realizó en el marco del Seminario Paisaje Sonoro organizado por la Universidad de Caldas en septiembre de 2013.

grabación. La tercera etapa contempló el proceso de selección, edición, post-producción y publicación del material sonoro, de manera que motivara diversos procesos de creación artística. Finalmente, se consideraron actividades concretas en investigación y gestión cultural no sólo alrededor de la noción de Paisaje Sonoro, sino también en las áreas de ecología acústica y patrimonio sonoro.

Resultados y participación de la comunidad

El proyecto realizado convocó a personas de diversos rangos de edad, formación y experiencia, en puntos de encuentro que llevaron a la construcción de una cartografía sonora, mapeada y diseñada no por un actor externo sino por los mismos miembros de la comunidad. Para los talleres prácticos se propuso una metodología en la que eran los mismos participantes quienes decidían los recorridos y establecían una ruta para hacer los registros, de manera que identificaran los espacios sonoros que ellos consideraban significativos y representativos en el territorio. De esta manera, el Paisaje Sonoro se convierte en una forma sensible para reconocer elementos formales que describen las relaciones entre los individuos y su entorno acústico. Además de las actividades realizadas y los procesos de formación, como resultado del proyecto también se conformó un archivo sonoro debidamente etiquetado y catalogado que puede ser empleado con diversos fines, pero que esencialmente constituye una fuente valiosa de información y caracterización de estos territorios.

Reflexión sobre ecología, patrimonio y territorio: el Paisaje Sonoro pensado desde el Diseño del Sur

La experiencia de los laboratorios Paisajes Sonoros Cafeteros abre la posibilidad de discutir y repensar los enfoques, las formas, los planteamientos, los conceptos y las técnicas del Paisaje Sonoro como recurso técnico y metodológico con aplicaciones específicas en diversas áreas. Este replanteamiento, a la luz del concepto Diseño del Sur, surge de la necesidad de concebir metodologías propias e inherentes a cada contexto, alejándose de la idea de replicar los conceptos y técnicas que han sido consolidados hegemónicamente por tradiciones académicas foráneas. Por lo tanto, se propone una reflexión en algunas implicaciones particulares del Paisaje Sonoro alrededor de los conceptos ecología, patrimonio y territorio.

- **Ecología:** Más allá de la noción de control ambiental implícita en la propuesta original del Paisaje Sonoro de Schafer y la escuela canadiense (1977), las dinámicas propias del proyecto tuvieron la intención de reinterpretar este concepto de

manera que se ajustara a los diversos contextos locales y potenciara la participación de la comunidad, siendo congruente con las características mismas de la población y el territorio. Así pues, la ecología acústica deja de ser reducida exclusivamente a la problemática de la contaminación sonora y a una visión idealista de los entornos (i.e. los conceptos de Schafer sobre paisajes sonoros de alta y baja fidelidad) y abarcaría potencialmente relaciones más complejas entre todos los componentes de un ecosistema. La riqueza y variedad de la información contenida en cualquier paisaje sonoro puede ser objeto de estudio para determinar aspectos más globales del entramado ecológico de una región.

- **Patrimonio:** Desde 1980 y bajo los lineamientos de la UNESCO, se inició un proceso de reconocimiento orientado hacia la conservación de los archivos sonoros y audiovisuales, configurándose como patrimonio de la nación, “compuesto por las voces, las imágenes, las músicas, los sonidos de nuestro entorno y los paisajes que están presentes en nuestra cotidianidad” (Ministerio de Cultura, p. 2). De esta manera, el patrimonio inmaterial (sujeto por un lado a las condiciones de la oralidad, pero también a la misma esencia efímera de lo sonoro) se convierte en patrimonio 'material' al ser registrado, grabado y catalogado, convirtiéndose en un objeto que puede ser archivado y estudiado. Como bien lo plantea Derrida (1994), la condición del archivo proviene desde un lugar de autoridad estatal, que dista de la concepción simplificada que relaciona al archivo con la memoria, el recuerdo y lo arcaico. Este 'poder de consignación' debe ser tenido en cuenta a la hora de ejecutar un proyecto de Paisaje Sonoro, ya que -como es de conocimiento de los documentalistas- el acto mismo de grabar y hacer registros sonoros implica una postura ética y establece una relación de poder entre quién graba y el paisaje que es grabado. No se puede ser imparcial en el registro de un paisaje sonoro, cualquier intervención implica el abandono de una posición neutral y se asume implícitamente un gesto de poder frente a lo que se graba. Tal vez al diseñar una metodología que permita que la misma comunidad sea quien defina y ejecute el registro se evitan las problemáticas de la perspectiva externa (e.g. paternalista, asistencialista, exotista) y se puede llegar a una nueva definición de patrimonio, que considere no tanto los lineamientos globales sino las configuraciones locales.
- **Territorio:** Dentro de la misma definición y caracterización de *territorio*, la noción de *paisaje* surge como parte inherente e inseparable del mismo, incluyendo sus componentes tangibles e intangibles; el sustrato natural (topografía, vegetación, suelo, recursos); la acción humana (modificaciones al territorio, construcciones); las actividades desarrolladas (creencias, economía, cultura); el recorrido histórico

de las diversas relaciones naturaleza/cultura y comunidad/entorno. Sin embargo, no se debe desconocer que la misma denominación del Paisaje Cultural Cafetero puede haber surgido de las expectativas de desarrollo socio-económico de la región, especialmente pensando en la posibilidad de potenciar la creciente industria turística. Sin embargo, esta visión podría llevar a considerar al Paisaje (territorial o sonoro) como una entidad estática, objetiva, aprehensible, conservable, manipulable y apreciable desde la distancia. Por el contrario, se propone una noción de Paisaje que lo considere como un ente orgánico, dinámico y mutable, que no se configura de lejos sino en la cercanía de los contactos, que funciona a manera de tejido inaprensible que conecta en una red compleja una diversidad de elementos ecológicos, biológicos, sociales y culturales.

Conclusión

Plantear un escenario meta-metodológico de aproximación a los contextos socio-culturales del Diseño del Sur desde el Paisaje Sonoro, implica considerar lecturas alternativas en las que se trata de teorizar, no sobre el sonido, sino a través de él. La coyuntura regional exige sin embargo una propuesta metodológica específica, que tenga en cuenta aspectos como el contexto socio-político del conflicto, la definición del territorio en términos socio-económicos, las expectativas oficiales de desarrollo y planeación cultural, la influencia de los avances en las tecnologías de la información y la comunicación de las últimas décadas, procesos que en diferentes escalas han propiciado la imposición de una desequilibrada globalización cultural a una velocidad y escala sin precedentes. La facilidad de acceso a formas culturales atípicas en una región geográfica específica, desemboca también en procesos de desterritorialización y relocalización de las producciones simbólicas sonoras, tanto tradicionales como innovadoras. Adicionalmente, se deben incluir categorías de análisis extra-simbólicas del Paisaje Sonoro que puedan incluir algunos de los elementos insinuados a lo largo de este texto.

A manera de cierre y como ejercicio de síntesis del proyecto presentado, se plantean una serie de preguntas que pueden servir como guías metodológicas en el análisis y consideraciones sobre el Paisaje Sonoro, orientado hacia el estudio de un contexto socio-cultural en particular y que pueden orientar las caracterizaciones en diseño en temas de ecología, patrimonio y territorio. ¿Cuál puede llegar a ser el rol de lo sonoro en la construcción o la reconstrucción de la memoria y la identidad de una comunidad? ¿Qué nos pueden llegar a decir los ruidos (de las comunidades, de los pueblos, del entorno) y los silencios (individuales, colectivos) de la maneras como se configuran lo social y lo cultural? ¿Qué es lo que expresan las voces –más allá del mensaje– en los testimonios, relatos y

memorias de miembros de comunidades y con qué fin deben ser registradas? ¿Pueden considerarse las expresiones sonoras locales (tanto autóctonas como foráneas) como vehículos que comunidades específicas emplean para narrar-se y comprender-se? Intentar responder estas preguntas puede llevar a una posible exploración del Paisaje Sonoro como configuración de un *ethos* sonoro, una identidad acústica que relaciona a las comunidades dentro de un territorio específico y que puede llegar a representar y significar en la misma cuantía que las caracterizaciones culturales tradicionales.

Referencias

- Attali, J. (2011). Noise. The Political Economy of Music. *Sound* Caleb Kelly (ed.). Cambridge, Inglaterra: MIT Press,.
- Deleuze, G. (1984). *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Editions de la difference,
- Derrida, J. (1994). *Mal de archivo*. Disponible en:
<http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/mal+de+archivo.htm>
- Dolar, M. (2007). *Una voz y nada más*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- García, R. Conciencia sonora. *Revista Artefacto No. 14*. Bogotá, Colombia: Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia, (2010).
- Dirección de Comunicaciones. Ministerio de Cultura. *Lineamientos para la conservación de archivos audiovisuales y sonoros*. Disponible en:
<http://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/Comunicaciones/Criterios%20de%20con%20servaci%C3%B3n%20Archivos%20Audiovisuales%20y%20Sonoros.pdf>
- Nancy, J.-L. (2007). *Listening*. New York, Estados Unidos: Fordham University Press
- O'Callaghan, C. *Sounds*. (2007). New York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Dirección de Patrimonio. Ministerio de Cultura. (2011). *Paisaje Cultural Cafetero: Un paisaje cultural productivo en permanente desarrollo*. Bogotá, Disponible en:
<http://paisajeculturalcafetero.org.co/static/files/cartillaministerio.pdf.pdf>
- Schafer, R. (1977). *The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Vermont, Estados Unidos: Destiny Books.
- Sloterdijk, P. (2001). *Extrañamiento del mundo*. Valencia, España: Pre-textos.

