



EL SIOR
DICO DE LA VIDA NACIONAL
VIERNES 11 DE ABRIL DE 1913
MILIANO ZABAT
TISMO HA MUER
EL SEÑOR PRESIDENTE DECIDIO
EXCURSION

EL DILUVIO
Diario político, de avisos, noticias y secretos
EDICION DE LA MAÑANA
Teléfono: 1000. Calle: 2. Edificio: 1. P.O. Box: 1000.
Presidencia de la República. Calle: 1000. P.O. Box: 1000.

Impotencia, debilidad sexual y esterilidad.
DOLOR DE CABEZA
JARA DE VERDUR
NUEVO MUNDO
de Mayo en Madrid

MARINA

RONAU
LLES

Revista de Diseño

Índice:

-Introducción (pg. 1)

Por Diego Andrés Hernández Páez

-Diseño en Tiempos de Desigualdad (pg. 4)

Por Magda Catalina Barbosa Oviedo

-EL DISEÑO, una interfaz hacia un mundo sin desigualdad (pg. 13)

Por Didier Felipe Bustos Gómez

-Un Mundo Digital (pg. 21)

Por Diego Andrés Hernández Páez

-Diseñando Desigualdades (pg. 27)

Por Luis Mateo Salamanca Pérez

Editado por Luis Mateo Salamanca Pérez
Tipografía Baov Let por Magda Catalina Barbosa Oviedo
Revista de Diseño MARAÑA

Artículos Por
Magda Catalina Barbosa Oviedo
Didier Felipe Bustos Gómez
Diego Andrés Hernández Páez
Luis Mateo Salamanca Pérez

Docente: Cira Inés Mora Forero
Teorías del Diseño Industrial I

2020
Bogotá D.C
Fundación Universitaria Jorge Tadeo Lozano

**Esta revista fue escrita, editada y publicada
durante la pandemia del COVID-19
2020/5**

Introducción

Partir de ideas personales que a medida que avanzan se van entrecruzando y juntando, un conjunto de plantas que crecen muy juntas y hacen que todo sea una red estructuralmente densa, esto es MARAÑA, esto somos nosotros, somos 4 diseñadores industriales que mediante la creación de artículos buscamos exponer nuestro punto de vista ante el mundo desde una posición del diseño y como nuestros aportes pueden hacer que desde la academia generemos nuevas formas de pensamiento e ideas para nuestros lectores.

A medida que se avanza por las entrañas de MARAÑA se pueden encontrar con dos tipos de textos, por un lado los que se enfocan en el diseño y la desigualdad, vistos desde la perspectiva de cada uno de los autores, quienes plantean una reflexión crítica para lograr persuadir y generar un impacto, las problemáticas que el diseño ha generado en la vida de las personas y como a pesar de que ya se esta hablando de ello aún no existe una solución factible y clara.

Por otro lado, el segundo enfoque busca entender como se puede llevar a cabo el resolver estas dificultades mediante un diseño de un mundo digital, que incluya a todas las personas que han sido marginadas en algunos diseños de la actualidad y la virtúalización del mediante la presente desigualdad social, económica y política y a qué va enfocado el diseño según la realidad del mundo en momentos de crisis.

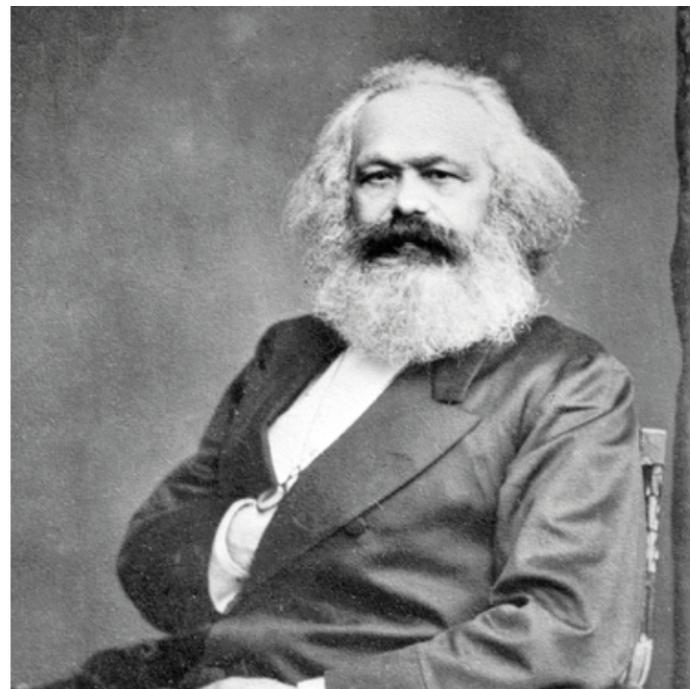


"Environment Transformers", Haus-Rucker-Co, 1968

Tomado de: <https://www.archdaily.com/582842/haus-rucker-co-architectural-utopia-reloaded/54a2c1dde58ece271f00000a-haus-rucker-co-envi>



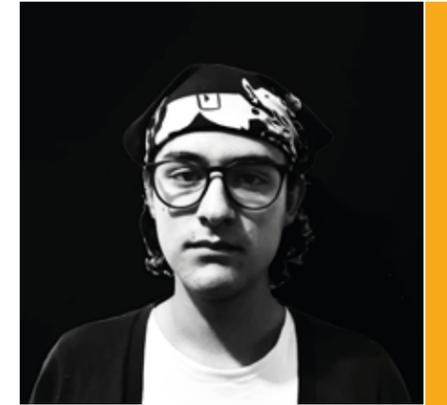
Royal Society, Londres. La Real Sociedad de Londres para el Avance de la Ciencia Natural es la sociedad científica más antigua del Reino Unido se fundó en 1662. Recuperado de: <http://www.teknlife.com/noticia/la-royal-society-elige-una-investigacion-la-universidad-granada-la-mas-destacada-del-mes/>



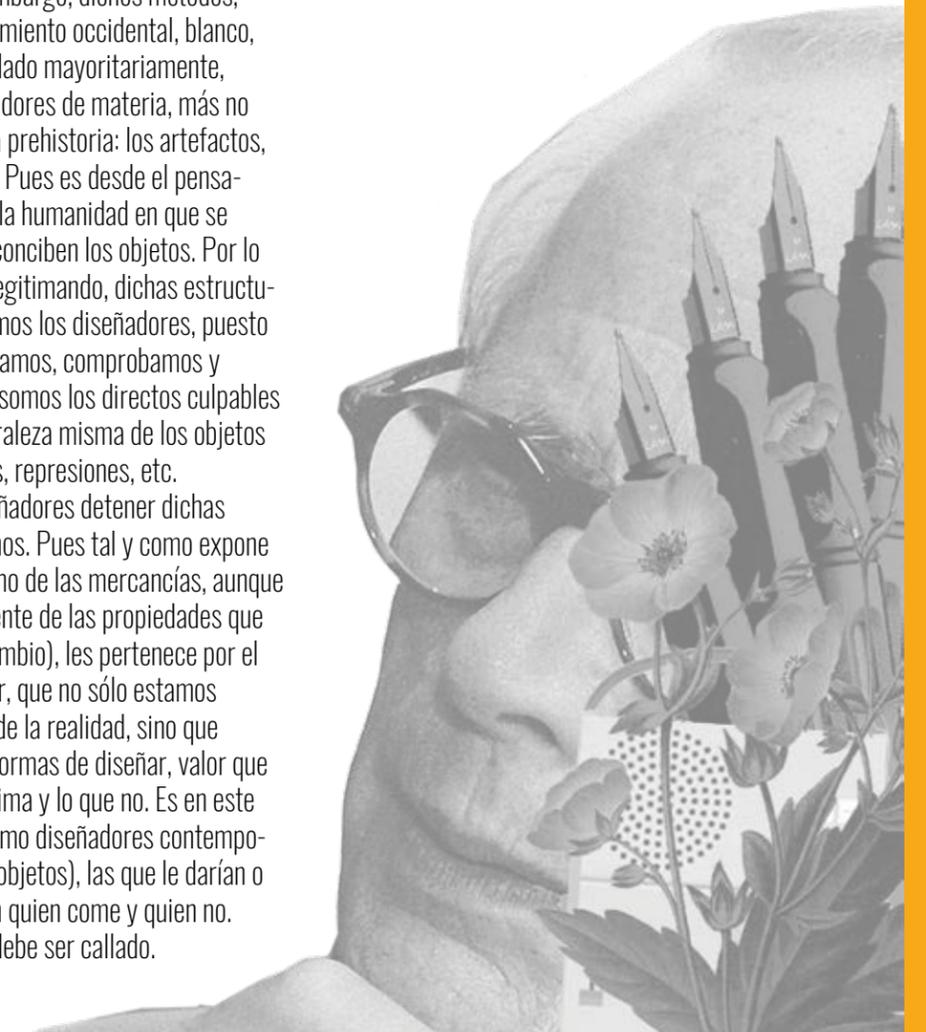
Karl Marx
Autor de "El Capital" y coautor del "Manifiesto Comunista"
Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Karl_Marx

Diseñando Desigualdades

La forma más aceptada a nivel mundial para definir los límites de la realidad, se ve inscrita en la comprobación proveniente de los métodos científicos. Es natural, creer que dichos principios científicos resulten confiables luego de tantos siglos de legitimación de los mismos. Sin embargo, dichos métodos, provienen (cómo muchas otras cosas) de un pensamiento occidental, blanco, binario y patriarcal. Dicho pensamiento, se ha validado mayoritariamente, desde lo que como humanos (o sea, como modificadores de materia, más no creadores de la misma), hemos concebido desde la prehistoria: los artefactos, objetos, o más contemporáneamente, dispositivos. Pues es desde el pensamiento predominante (que responde a la época de la humanidad en que se situó, en este caso la 'contemporaneidad') que se conciben los objetos. Por lo tanto, hoy día quienes nos encargamos de seguir legitimando, dichas estructuras lógicas y de poder que definen la 'realidad', somos los diseñadores, puesto que en la actualidad somos nosotros quienes diseñamos, comprobamos y fabricamos dichos dispositivos. En otras palabras, somos los directos culpables de toda situación que se genere a partir de la naturaleza misma de los objetos que creamos, entre ellas, desigualdades, violencias, represiones, etc. En ese orden de ideas, es nuestro deber como diseñadores detener dichas situaciones, desde la forma misma en que diseñamos. Pues tal y como expone Marx en El capital, en su capítulo sobre el fetichismo de las mercancías, aunque el valor de uso de los objetos dependa completamente de las propiedades que estas tengan como objetos que son, el valor (de cambio), les pertenece por el simple hecho de ser objetos (Marx, 1867). Es decir, que no sólo estamos legitimando estructuras lógicas de comprobación de la realidad, sino que estamos generando valor desde nuestras propias formas de diseñar, valor que en otras palabras define la frontera entre lo que prima y lo que no. Es en este caso donde más nos debemos ver conflictuados como diseñadores contemporáneos, pues son nuestras acciones (mediante los objetos), las que le darían o quitarían la vida a una persona, o las que decidirían quien come y quien no. Incluso, quién tiene derecho a expresarse y quien debe ser callado.



Luis Mateo Salamanca Pérez



diseñar, valor que en otras palabras define la frontera entre lo que prima y lo que no. Es en este caso donde más nos debemos ver conflictuados como diseñadores contemporáneos, pues son nuestras acciones (mediante los objetos), las que le darían o quitarían la vida a una persona, o las que decidirían quien come y quien no. Incluso, quién tiene derecho a expresarse y quien debe ser callado.

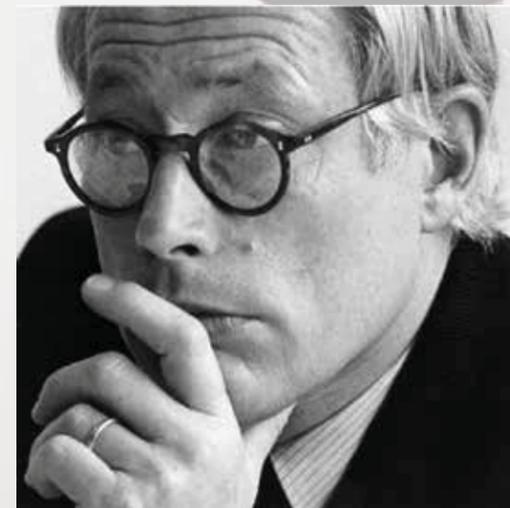
Por consiguiente, no es sólo desde la forma misma que le damos a los objetos que debemos repensar nuestros diseños, sino desde los principios que seguimos para llegar a esa forma. Es decir, debemos dejar de un lado la ingenuidad que representa seguir los cánones tradicionales del 'buen' diseño (como el renombrado caso del decálogo de Dieter Rams) (Hustwit, 2009) como herramientas de creación absolutas, mediante las cuales hemos tratado de encubrir (tal vez de manera inconsciente) la agencia política que atraviesa nuestros diseños. Más bien, es hora de que nos apropiemos de esta responsabilidad que tenemos en la creación de nuevas realidades, en las que podamos percibir esas voces que hemos acallado con nuestra prepotencia en la práctica del diseño. Pero no sólo con el simple supuesto de que al escucharlas estemos cambiando algo, sino siendo conscientes de las formas de pensamiento ajenas a la narrativa impuesta (la del pensamiento occidental), y como estas abren las puertas a posibles futuros que desde nuestro patético intento por planificar todo lo que va a suceder en nuestra sociedad (desde el diseño) jamás hemos podido divisar.

Así pues, para ejemplificar un poco el operar de esta situación, podemos imaginar el siguiente escenario: Poseemos una cartuchera llena de bolígrafos de todo tipo, desde un esfero Bic, hasta una ostentosa pluma Lamy. Si tuviéramos que clasificarlos por diferentes categorías, las más comunes sin duda serían su precio comercial, los materiales con los que están hechos, e incluso tal vez el color o tipo de tinta con que funcionan. Pero, si exploramos el campo de su funcionalidad (elemento mencionado constantemente en los cánones tradicionales del diseño), podremos encontrar un panorama bastante inquietante, pues desde esa función que tratamos de resolver desde el diseño, empezamos a discriminar clases, 'géneros', nacionalidades, e incluso capacidades cognitivas. Pues si bien es evidente, que sólo alguien con un gran poder adquisitivo podría comprar la mencionada pluma Lamy, también es evidente que, en nuestro imaginario, 'las plumas deben usarse para firmar'. Pues uno de los pensamientos más recurrentes al hablar de una pluma, es alguien firmando un cheque, un contrato, o tal vez alguna orden diplomática. Jamás se nos pasaría por la cabeza la imagen de una estudiante de primaria utilizando una pluma para realizar su tarea del colegio en un cuaderno. Aunque si cambiamos la pluma por un esfero Bic, entonces sí podría aparecer esta situación en nuestras mentes, pues el esfero 'está hecho para tareas comunes', y por ende verlo en manos de una estudiante no nos resultaría extraño.

“Las plumas deben usarse para firmar”



Anthony Dunne & Fiona Raby



Dieter Rams

Ahora bien, si continuamos con el ejemplo de la pluma, lo más probable es que nos hubiéramos imaginado la persona que estaba firmando mientras nos imaginábamos la función que cumplía este elemento, y muy seguramente nos imaginamos a un diplomático o a un 'hombre de negocios' en un gran escritorio, vistiendo un traje impecable. Claro, ahora que hemos notado la relación entre función-objetousuario, podríamos estar tratando de cambiarle la apariencia a este usuario, pero, aunque trabajáramos con los opuestos de las características anteriormente mencionadas, la pluma aún no habría dejado la oficina en la que nos imaginamos que esta se estaba usando. Es de esa manera que los diseñadores, desde su forma, función, y materiales implantamos un objeto en un determinado lugar para ser utilizado por un determinado usuario. Son esas determinaciones las que se ven atravesadas por las estructuras de pensamiento, y de las cuales difícilmente podemos escapar a la hora de diseñar.

Sin embargo, sin ánimos de dar falsas esperanzas al diseño, es necesario traer a colación, cierto tipo de prácticas y herramientas, que si bien no ofrecen una solución contundente al problema de fondo sobre las estructuras y principios que nos atraviesan al momento de diseñar, podrían otorgarnos una perspectiva desde la cual gestar los cambios necesarios para romper los paradigmas, y transgredir los límites de las categorías antes mencionadas. Estas herramientas gestadas desde el arte y adaptadas al diseño, ya desde hace un buen tiempo, corresponden al grupo de lo que comúnmente se reconoce como 'diseño crítico' (Dunne, 1999). El cual, como bien indica su nombre, busca 'criticar' esas formas de diseño tradicional que hemos seguido ciegamente, pensando en el bien común. Ya lo dice el famoso refrán "el camino al infierno está hecho de buenas intenciones"; pues no es novedad que ese tal 'bien común' responde al concepto de 'bien' de unos pocos (normalmente lo más privilegiados), y un 'común' que realmente de común no tiene ni pizca, pues bajo el mismo concepto de bien de esos pocos, se juzga quienes hacen parte de ese 'común' y quienes deben estar por fuera. Tal vez, uno que otro lector encuentre estas afirmaciones sobre el bien común fuera de contexto y completamente traídas de los cabellos, pues por supuesto lo que se está poniendo en tela de juicio es si lo 'bueno' es lo pertinente en estos casos, y por oposición si es desde el 'mal' que debemos operar.

Bibliografías:

Diseño en Tiempos de Desigualdad:

- Papanek, V. (1973), Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social. Madrid, Blume.
- Bauman, Z. (2005), Modernidad líquida, Rosenberg, M (trad.), Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina
- Sonia Capece. (2010). El diseño centrado en el usuario: principios y nuevos escenarios para el producto inclusivo. En Sostenibilidad (77-84).
- Muriel Garreta Domingo Enric Mor Pera. Diseño centrado en el usuario. Universitat Oberta de Catalunya
- Raquel Pelta. (2007). Diseñar con la gente. En Diseño Crítico (27-34). ELISAVA

EL DISEÑO, Una interfaz hacía un mundo sin desigualdad:

- <https://www.compromisoempresarial.com/rsc/2018/03/las-industrias-mas-contaminantes-comienzan-a-tomar-medidas/>
- <https://www.sony.com/electronics/support/res/manuals/W001/W0011198M.pdf>
- <http://www.spectronics.com.au/product/dynavox-eyemax-accessory-for-dynavox-vmax>
- <https://video.foxnews.com/v/3929784/augies-quest>
- <https://progressservices.com.ec/reglamento-para-garantizar-la-inclusion-laboral-de-las-personas-con-discapacidad/>
- <https://www.gettyimages.es/fotos/revolucion-industrial?mediatype=photography&phrase=revolucion%20industrial&sort=mostpopular>

Un Mundo Digital:

- GALINDO NEIRA Luis Eduardo y ORTIZ JIMÉNEZ José Guillermo. Economía y Política 2. Bogotá: Editorial Santillana, 2005. p.92-93.
- Qué es la cuarta revolución industrial (y por qué debería preocuparnos) Valeria Perasso BBC Mundo, 12 octubre 2016, www.bbc.com/mundo/noticias-37631834

Diseñando Desigualdades:

- Bleecker, J. (2009). Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction.
- Conde, F. M. (2001). El proyecto nacionalsocialista sobre el tratamiento de los extraños de la comunidad. Revista Cenipec, 154-155.
- Dunne&Rabby. (2013). Speculative Everything. Cambridge, Massachusets, EE.UU: MIT Press.
- Dunne, A. (1999). Hertzian Tales.
- Hustwit, G. (Réalisateur). (2009). Objectified [Film].
- Malpass, M. (2017). Critical design in context: history, theory, and practices / Matt Malpass. New York : Bloomsbury Academic.
- Marx, K. (1867). El capital.
- Stephanie Wilson, L. Z. (2015). Design for an Unknown Future: Amplified Roles for Collaboration, New Design Knowledge, and Creativity. Design Issues, 3-15.
- Vasudevan, K. (2019). Oppositional Designs: Examining How Radical identity Informs the Critical Design of Art and Space. Communication, Culture & Critique , 90-109.

En relación a este tema tan espinoso, sobre el 'bien' y el 'mal', podemos recordar como un hombre de 1,75 metros de estatura, con un bigote idéntico al de Chaplin, pregonaba incansablemente que sus intenciones eran las mejores y desde su privilegiado puesto de Führer, trató de crear un mundo utópico en el que su pueblo brotara de las cenizas de una gran guerra, en donde "Alemania volvería a ser grande" (Frase que hoy día un fulano con peluquín tergiversa al otro lado del atlántico), y donde nunca nadie jamás volvería a sufrir de las injusticias que aquellos a los que él llamaba Gemeinschaftsfremde ('Extraños', para los que no enemos el privilegio, de saber alemán) (Conde, 2001) le habían causado durante años al humilde pueblo alemán. Este hombre llegó a su puesto como líder supremo de Alemania, no porque su 'maldad' (de la que nadie puede dudar hoy día) fuera tan grande como para dominar a un país entero, sino porque su oferta de bien común, tocó las fibras de aquellos que le podrían llevar al poder.

En conclusión, no es ni desde el 'bien' o desde el 'mal' que deberíamos estar operando como diseñadores, ni mucho menos desde la esperanza, o el altruismo. Pues como ya hemos visto, "los sueños de los hombres son malditos", nuestras propias convicciones mortales y humanas son la que han contaminado nuestros diseños. Tal vez, con ayuda del diseño crítico (o más bien del diseño como crítica), podemos replantear nuestras posiciones tradicionales, al definir una postura política, basada en más que falsas ilusiones, en las que tomemos en cuenta la palabra de aquellos quienes han sido censurados por nuestros diseños. Y así mismo, permitimos transgredir los límites de eso que llamamos diseño, y traer de vuelta aquellas prácticas olvidadas en los anales de nuestra historia, que, aunque no sigan vigentes, podrían darnos un pequeño vistazo de cómo eran las cosas antes de la imposición de los principios lógicos.

