



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: 4000. Papeles, 2 reales. Anuncios: Paga Adel. Adv. 7, 800
Presencia de suscripciones: 100 pesos. (Paga) al mes. 7 pesos. 400. 500. 600. 700. 800

Impotencia, debilidad sexual y esterilidad.
DOLOR DE CABEZA
JARA DE VERDUN
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 está 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 virtuosización 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.





Roux, M. Cuña, G (2015) Parque de la amistad de Montevideo. Foto de: Intendencia de Montevideo.



Roux, M. Cuña, G (2015) Parque de la amistad de Montevideo. Foto de: Marcelo Roux

Diseño en tiempos de desigualdad

En una era de fabricación masificada, donde los procesos de producción y la relación costo-beneficio juegan un papel fundamental a la hora de elegir que comprar, el factor precio se convirtió un punto fundamental principal para el individuo consumidor, es decir, para muchos existe la premisa “a mayor precio mayor calidad y mayor clase” o “está en oferta, y hasta “sé que lo puedo necesitar en algún momento”. Todo esto seguido por la función y estética de los productos, modificando el principio básico de la solución a partir de “objetos”, ya que, lo se pretende dentro de la industria es buscar un problema para que determinado objeto lo solucione. Por lo cual, esta era se basa en el consumismo masivo, y en la que el proceso de compra se convirtió en un lujo más que una necesidad.

Donde, la publicidad mediática es la que actualmente se ha encargado de crear los problemas para los que posteriormente el diseño pretenderá buscar una solución por medio de un objeto, el cual ha sido ofrecido e infundado a obtener por la misma publicidad, creándole así al individuo, la aparente necesidad de adquirir un producto que en un inicio no necesita, por medio de promociones o con iniciativas de a “muy buen precio”, “es lo que estás buscando” o “no sabías que lo necesitabas”, razones por las cuales se crea una ansiedad de comprar dicho producto: aunque se sepa que este no se usará de una forma indispensable, por tanto habrá que buscarle algún tipo de utilidad final, ya sea como pisapapeles, tope puertas o rellenando un closet. Dando mayor veracidad a lo que argumenta Papanek, “El diseño solo ha saciado los deseos de las personas... las necesidades genuinas del hombre han sido descuidadas por el diseñador” (Papanek, 1973).

Todo esto mediante el diseño publicitario, el cual tiene como propósito no solo motivar, si no convencer a los individuos de comprar tanto cosas necesarias, como innecesarias. A través de lo cual, los diseñadores se apoyan en la publicidad para implantar ideas y/o deseos que se oculta en la cultura visual que ofrece la publicidad. Generando e intensificando, de esta forma barreras



Catalina Barbosa Oviedo

sociales y preconcepciones de otros individuos que generan y promueven segregaciones dentro de la sociedad actual, todo por medio de marcas, estética y costos altos. Además, el diseño se convirtió en la herramienta con mayor poder utilizada por los individuos para modificar su entorno de acuerdo a una necesidad, bien sea de trabajo, comercial, industrial, social, entre otras. Lo cual, es una iniciativa completamente natural; pero constantemente en la actualidad, la sociedad se sume y lleva al extremo la idea de que para acoplar un espacio y hacerlo armonioso, este debe ser transformado a base de solo objetos, llevando en muchas ocasiones a que estos cambios sean excesivos, saturados, sofocantes y hasta innecesarios, creando inconscientemente algo que podría llamarse “productos basura”.

Es así como, el diseño también se vuelve un promotor y legitimador de desigualdades, considerando que el diseño industrial como un instrumento que confecciona y resuelve problemas mediante productos, que ya sea por ciertas cualidades se van enfocando a un cierto tipo de público, haciendo referencia al individuo con el poder adquisitivo que lo hace capaz de consumir el producto. Ya que, es el diseño el que olvida o hace caso omiso a la creciente desigualdad social y/o problemas más comunes, pero hay ocasiones en las que los individuos tienden a satisfacer más una necesidad estética y de marca, que la propia utilidad del producto.

Siguiendo con lo anterior, en los últimos años los diseñadores han dejado de lado la búsqueda de problemáticas en el entorno y las ideas innovadoras que aporten cambios notables a la sociedad, y en su lugar, se han concentrado en motivar el consumo en los clientes cada vez más, invadiendo los mercados con infinidad de artilugios, satisfactorios e inútiles. De este comportamiento se ha podido identificar dos posibles tendencias: una en la que los productos se convierten en basura acumulada sin un propósito; y dos, se convierten en una moda “de un día” para luego volverse obsoletos requiriendo ser reemplazados por la última versión del mismo, esta última tendencia no termina con sólo desechar el objeto, sino que empieza a incentivar comportamientos en el consumidor. Generando así, presión y ansiedad de ir al ritmo de una sociedad donde el consumo se convierte en una medida para ver quien aparenta estar más satisfecho.

Sin embargo, desde un punto en el que se busca disminuir desigualdades, el diseño dispone de facilidades que le permiten ofrecer soluciones críticas basadas en modelos de investigación, por ejemplo, proponiendo la creación de dinámicas entre individuos para que cambien sus acciones en la sociedad y puedan seguir coexistiendo de otra forma. El diseño también tiene la cualidad de poder entenderse como un campo de pensamiento capaz de teorizar problemas y generar soluciones responsables, con otros aportes de diferentes disciplinas que nutren los proyectos que el diseñador desarrolla. Por lo tanto, se convierte en un área multidisciplinaria involucrando no solo a diseñadores sino también a expertos en ciencias humanas, sociólogos, antropólogos, psicólogos, entre otros.

Esto se puede abordar desde un sentido “inclusivo”, al hecho de manejar un proceso con un trasfondo en el que se toman en cuenta como determinantes de diseño a los individuos “con diversidad funcional”, (los que utilizan ayudas técnicas, realizan de forma diferente las acciones para cumplir una función). Ya que, es un término que se asemeja y/o comparte significados con el diseño universal y el diseño centrado en el usuario. A manera de ejemplo, dentro de lo cotidiano, una situación recurrente, es la movilidad. Esta puede convertirse en un problema no sólo para un individuo en situación de discapacidad, sino también para quienes lo rodean, ya que en las zonas reducidas es donde se vuelve complejo su propio desplazamiento y, como consecuencia puede

“Debes ser el cambio que deseas ver en el mundo.”
-Mahatma Gandhi



Young, M (2012) Bañera Flume
Recuperado de: <https://www.yankodesign.com>



Datz, K (2010) Braillecube
Recuperado de: <https://www.yankodesign.com>

generar incomodidades, molestias y hasta en algunos casos de accidentes con los demás transeúntes, incluso si es sólo para cambiar de dirección.

Lo anterior apunta a que, los inconvenientes de los usuarios con respecto a su entorno y el uso cotidiano de los objetos que se requieren en la vida diaria, no solo pueden ser una adversidad para aquellos con diversidad funcional. También están las limitaciones de desplazamiento o uso de los elementos que comienzan a ser un dolor de cabeza a medida que la edad aumenta, impidiendo el trabajo efectivo de las articulaciones. Por lo general, los andenes son fáciles de subir y bajar para la gran mayoría de los individuos, mientras que, con un adulto de tercera edad, que requiere el uso de bastón, este pequeño relieve dificulta el movimiento, y puede poner en peligro al anciano, ya que, sus rodillas no cuentan con la misma vitalidad de una persona más joven.

Es entonces cuando comienza a ser un suplicio moverse de un lado a otro de la calle, sobre todo si esta no tiene rampas que permitan el ascenso y descenso sin la marcada diferencia de relieve. Así mismo, vemos que varias actividades que se desarrollan incluso dentro del hogar resultan ser una tortura, por ejemplo, una enfermedad tan común como la artritis: resulta no solo ser dolorosa, sino un obstáculo para manipular objetos y realizar actividades que requieran un agarre fuerte (un abrelatas, un exprimidor de limones, pelar una verdura o fruta, abrir un frasco de medicina, etc.). Estas interacciones se ven ignoradas mayoritariamente, excluyendo las capacidades morfológicas de estos tipos de usuarios en específico, con actividades comunes que representan ser un reto diario.

Temas como el mencionado anteriormente, dejan en evidencia el hecho de que no es correcto asumir que el diseñar un solo “objeto, dinámica, producto, interacción o sistema” puede funcionar para una generalización de consumidores, ya que el consumidor no es único, es decir, no es un único “tipo” de consumidor anatómica y psicológicamente hablando, es una integralidad de individuos que, por condiciones de su entorno, se ven definidos en las acciones que son o no capaces de realizar. Razón por la cual, la respuesta del diseño se debe dar, en una variedad de matices que se adapten al individuo.

Así, se procede a dar paso a lo que se llama el diseño inclusivo, el cual incorpora el nuevo modelo social de intervención con personas que poseen discapacidad, en el que los derechos humanos están presentes, dando pie a una nueva forma de plantear el problema: ya no se trata sólo de derribar barreras sino, de diseñar sin ellas, teniendo en cuenta lo que dice Sonia Capece.

Fundamentando y proponiendo la idea de ponerse en los zapatos de los demás y ver, entender y analizar a las personas que no se encuentran dentro del común denominador como inferiores, individuos que requieren una adaptación diferente del entorno, facilitado por el diseño y que a la larga, termina siendo más cómodo hasta para aquellas personas que no presentan ningún tipo de impedimentos físicos o psicológicos, teniendo como característica principal aminorar esfuerzos para unos pocos, mejorando el entorno de muchos. Agregando que evita o en su gran mayoría pretende prohibir los cánones de belleza y las proporciones promedio que nos vende la publicidad, y que legitiman la cadena de privilegios que genera las desigualdades a la hora de diseñar.



Collage Por:
Catalina Barbosa Oviedo
@baovblack





Progress Sevice (2017). Somos Todos[Ilustración]. Recuperado de <https://progressservices.com.ec>



Universal history (1900). Smith's Woolcombing Works[Foto]. Recuperado de www.gettyimages.es

EL DISEÑO, la interfaz hacia un mundo sin desigualdad

No hay duda de que en los tiempos actuales y desde inicios del siglo XX se sabe que la sociedad se mueve por el comercio y el mercado para cualquier ámbito o caso, ya sea alimentación básica, trabajo, estudio, objetos, servicios, estos últimos que son muy importantes y nos conectan con el diseño Industrial, el cual es vital para esta revolución masificada que generaran estos términos. Este mismo es posible gracias a la producción masiva en las industrias que se encargan de producir en gigantescas cantidades de productos a través de procesos estandarizados para cumplir con la gran demanda de estos mismos que requiere la sociedad para que todas las personas tengan acceso a todo tipo de productos y el mercado se mueva en todo el mundo lo que nos lleva plenamente a este tema de la industria y la cantidad masiva de productos es bastante polémico y discutido todo el tiempo, a pesar de que es lo que hoy en día nos abastece y nos mantiene satisfechos frente a nuestras necesidades, a pesar de todo tiene sus ventajas.

Pero por otro lado tenemos aspectos negativos de la producción en masa como lo es la contaminación que es un factor ambiental con el que se lucha todo el tiempo contra las industrias, esto debido a los residuos que quedan de los procesos industriales de las maquinarias, lo que las hace las principales causas de contaminación, principalmente en aire y en el agua, se puede determinar que los países más desarrollados del mundo (EEUU, China, India, Alemania, Inglaterra, etc.) son los que más padecen de este caso, ya que son potencias en producción industrial, para dar un ejemplo, en Europa según unos estudios basados en un informe titulado (Laura M.(2018). Liberación de contaminantes al medio ambiente del sector industrial europeo, compromiso empresarial.) Teniendo como conclusión de esto que para el 2030 se duplicará el estado de contaminación en Europa.



Didier Bustos

También podemos tener en cuenta los residuos de toda la producción masiva que terminan en espacios naturales, como campos y mares.

Por varios aspectos ambientales como los anteriormente mencionados puede ser pertinente cuestionarse ¿hay alguna forma de reducir la contaminación? o ¿puede ser cuestión de regular la cantidad de procesos industriales?

Esto tiene un gran factor en contra y es que como se mencionó al principio, dependemos como sociedad de la producción masiva de productos para subsistir con la gran tasa de mortalidad que posee el mundo, lo que genera mayor demanda de necesidades, razón por la cual factores ambientales y que afectan al entorno tienden a ser dejados de lado para poder solucionar esta demanda social y económica que requiere la sociedad por medios industriales que afectan el ambiente, pero aun así, teniendo un panorama como este, el diseño puede ser capaz de proponer soluciones por medio de diferentes metodologías.

Por otro lado, otra gran desventaja que posee la producción masiva y en la cual el diseño participa y cuestiona diariamente es el tema de la exclusión que v. realmente relacionado con el mismo tema social y económico que afecta el medio ambiente, en el momento en que los diseñadores dan prioridad a un diseño estandarizado y atractivo estéticamente para democratizar los productos, esto ocasiona que dejen de lado diversos casos especiales de la población generando exclusión. Así que basándome en lo mencionado el diseñador industrial que es el causante de esto, es el mismo que es capaz de solucionarlo, ya que el diseñador debe ser aquel que usa la necesidad de un usuario para diseñar el producto y lo construye teniendo en cuenta el "en donde" y el "para quienes" lo usaran o en otros términos los usuarios y el contexto.

Retomando lo mencionado, con exclusión me refiero a la estandarización, que es una de las acciones principales de la industria, es exclusivo ya que no todos los productos y servicios no están pensados para las condiciones de todos los tipos de personas en una misma situación. Como, por ejemplo, las personas que poseen algún tipo de discapacidad física (ciegos, sordomudos, amputaciones, inválidos, etc.) o situaciones de nacimiento fuera de lo común que rompen los percentiles, personas de baja estatura, (enanismo) o el caso contrario (gigantismo).

“UNA VIDA DE USAR Y TIRAR.”



Peter Stackpole (1955) Una vida de usar y tirar[Foto]. Recuperado de <https://www.nationalgeographic.com.es>



Gettyimages (2017) Young disabled man playing computer game[Foto]. Recuperado de www.gettyimages.es



Fat camera (2018) Minusválidos Hombre haciendo ejercicios en el gimnasio.[Foto]. Recuperado de www.gettyimages.es

Todos estos aspectos que si bien no son tomados en cuenta y les limita a estas personas usar los objetos y servicios. Se suele simplemente crear productos especializados para ellos, punto que a mi parecer no debería suceder, ya que un producto debe ser inclusivo para que cualquier usuario pueda usarlo como los demás y no que debido a su condición especial y no que se deba adquirir un producto diferente para que cumpla la misma necesidad, pues este producto puede llegar a ser más costoso por ser especializado, lo cual lo convierte en una exclusión a nivel económico.

Teniendo en cuenta lo anterior se debe procurar siempre que un objeto lo pueda usar la mayor cantidad de personas sin importar sus condiciones o situaciones. Pero a pesar de ello es muy difícil lograr que el diseño de un objeto abarque todos los casos, pues siempre hay algún tipo de población que está resulta excluida. Podríamos pensar en un ejemplo, en este momento se me viene a la mente un control de video juegos, un mando de botones que requiere de las dos manos para jugar algún videojuego, supongamos un usuario, por ejemplo un joven que tuvo un accidente en su mano derecha y perdió tres dedos (pulgar, índice y corazón), es posible que este joven le gustara jugar videojuegos con sus amigos, pero el control requiere del uso de las dos manos, ¿sería adecuado pensar que ese mismo mando pudiese ser operado también por una sola mano?.

¿Y qué hay de las discapacidades de tipo cognitivo? El diseñador también debe pensar en ello, puede que algunas de estas personas sean usuarios que gusten de jugar videojuegos y se les sea difícil comprender los mandos y relacionar las acciones al momento de jugar.

Esa es la situación con el mando de videojuegos, un objeto físico, pero ¿qué pasa por ejemplo con productos digitales? Aquellos dispositivos que permiten usar esas redes mediadoras que no son tangibles, que la sociedad usa para casi todo hoy en día, esta tecnología puede servir de puente para solucionar muchas problemáticas y ayudar a hacer más inclusivos los objetos sin depender completamente del uso del tacto, sino también mediar por los demás sentidos sensoriales.

Por esta razón pienso que para complementar las soluciones a las problemáticas del diseño inclusivo en productos tangibles como digitales podría ser efectivo usar el diseño de interacción. El diseño de interacción es usado más que todo en medios digitales, pues este nació para ser el medio de comunicación entre la programación técnica de los medios digitales y los usuarios que los operan. Desde este punto de vista la interacción entre producto y usuario es la manera en que el diseño puede ayudar a reducir estas desigualdades, ya que a pesar de que existe hace tiempo el diseño de inclusión, gran parte del mercado no tienen en mente la inclusión de todas las tipas de usuarios que entran en su campo de atención.

“Como metodología el diseño de interacción determina las posibilidades de operación de un sistema tecnológico o programa, luego de una investigación a las posibilidades de acción de las personas (usuarios que lo usarán, y las reacciones del sistema ante estas acciones). Considero que esta es útil en cualquier tipo de diseño y en el caso de diseño industrial en productos tangibles que podemos ver por ejemplo en las interfaces de diferentes industrias de juguetes y tecnologías (perillas, manijas, botones, luces, pantallas, parlantes, etc.” Javier Velasco M. (2015). ¿Qué es diseño de interacción? [PDF].

Considerando el uso de esta metodología el diseño es capaz de generar mecanismos que puedan llegar a ser universales y que la mayor cantidad de gente (independientemente de sus capacidades o situaciones específicas).

Para explicar dicha metodología, un buen referente de como implementar el diseño interactivo en un producto sencillo e intuitivo es (Sony corporation(1989). Cassete TPM8000. Japón.) diseñado por Sony en 1980 generando un juguete que simula sonidos y acciones de un cassette real, pero adaptado con simpleza para los niños, producto con el que podían interactuar estimulado sus sentidos sensoriales básicos.



Mikampus (2019) [imagen]. Recuperado de <https://www.mikampus.com>



Sony corporation (2003) .Cassete TPM8000.[Foto]. Recuperado de <https://www.sony.com/electronics>

Por último, podríamos ver un referente de cómo puede el diseño junto a las tecnologías diseñar interacciones que generen productos inclusivos: en primer lugar, está el “Dyna Vox Eyemax” Spectronix. (2011). Dyna-Vox EyeMax Accessory for DynaVox Vmax and Maestro Series - Discontinued. El cual es un dispositivo diseñado por Mayer-Johnson company para ayudar a las personas que tienen discapacidad verbal, es un programa que funciona como un teclado con una cámara que lee las expresiones de la cara y genera frases en la pantalla, donde la interfaz le permite reproducir el texto y en audio el mensaje que leyó de las expresiones de la persona, esto sirve para que la persona se pueda comunicar y al mismo tiempo ayude a desarrollar un poco más el habla, es impresionante este sistema tecnológico de interfaz. ¿Qué sucedería si este sistema creado en el 2008 lo implementaran en los celulares actuales que posee cada persona, transformaría este paradigma he integraría a todas las de personas, con un celular que en la actualidad es un producto que todo el mundo posee.

Con estas posibilidades mencionadas queda claro que por medio del diseño somos capaces de estimular y aportar a todo tipo de personas, falta generar la forma de que estos productos estandarizados que se producen masivamente tengan integrado un diseño pensado a la inclusión y poder abarcar la mayor cantidad de personas que puedan usar con naturalidad los productos sin importar sus condiciones especiales.

En conclusión, con todo lo estipulado, se puede ver como todo este factor de la desigualdad yace desde la revolución industrial, desde la idea de estandarización, democratización de los objetos y bienes para las personas, un drástico cambio social y económico que necesitaba la humanidad, pero que a su misma vez produjo desventajas que afectarían desde los factores ambientales hasta estas desigualdades hacia sus mismos usuarios. Gracias a esta producción masiva generada incluso por el mismo diseño, que aun así es el diseño mismo quien es capaz de solucionarlo con diversas metodologías como el diseño interactivo, que en una sociedad consumista y masificada de productos abre la puerta de una interfaz hacia un mundo sin desigualdad.



Spectronix(2011) .Dyna Vox Eyemax” Spectronix..[-Foto]. Recuperado de <http://www.spectronix.com.au>



¡DEMOCRATIZACIÓN!



Casarín, M. (2018) Ya estamos viviendo la cuarta revolución industrial. Recuperado de: <https://www.finanzaspersonales.co/columnistas/articulo/revolucion-industrial-que-es-la-cuarta-revolucion-industrial/75999>



Kotliarskiy, A (2019) La Cuarta Revolución Industrial y sus beneficios para los seres humanos. Recuperado de: <https://blog.bhybrid.com/es/cuarta-revolucion-industrial/>

Un Mundo Digital

Retos de la desmaterialización del objeto: La multifunción, los usos compartido, el diseño industrial sin objetos. Partiendo de la teoría IXD (Diseño de interacción)

Un mundo en constante cambio, a medida que el tiempo transcurre va evolucionando y a su vez identificando las diferentes problemáticas que lo rodean un mundo atravesado por guerras, por revoluciones, cambios drásticos que obligan al hombre a darle giros a su entorno y su vida. Desde las primeras apariciones del Diseño Industrial en la primera revolución industrial y las diferentes escuelas de diseño para la época y como a medida que el tiempo avanza las problemáticas enfrentadas por este campo también lo hacen, el problema del diseño y los objetos como algo plenamente estético con toques de funcionalidad en un primer estado del Arte y como hoy en día se siguen manteniendo estos modelos mentales en las cabezas y mentes de miles de diseñadores debido a que el "diseño industrial" es un rama muy nueva en el mundo, pero hoy en día que hacemos parte de ya una cuarta revolución industrial las problemáticas para nosotros los diseñadores no puede ser las mismas que para nuestros modelos y predecesores del diseño.

Para poder lograr pensar al Diseño Industrial, el diseño para la industria, el diseño del objeto tangible como un diseño sin objetos se comienza a entender que problemáticas está abordando y de que forma la cuarta revolución industrial (La revolución informática).

"Un rasgo característico de esta época lo constituye la llamada "automatización industrial" o "imperio de las máquinas programadas", controladas por medio de los computadores. De hecho, hoy se habla de la "empresa informatizada". Los computadores son unas máquinas capaces de resolver operaciones complicadas en tiempo muy breve, de almacenar gran cantidad de información en su memoria y de decidir sobre los problemas que les planteen a partir de datos previamente suministrados."

NEIRA Y JIMÉNEZ, 2005



Diego Andrés Páez Hernández

Una revolución digital, de datos informáticos, de medios intangibles y con nuevos servicios para los usuarios que ya no deben realizar interacciones físicas con sus pares, si no de un usuario que comienza a realizar nuevas interacciones con una cantidad limitada de objetos "hardware" que le permiten realizar miles de acciones gracias a un "software" más conocido como (IXD diseño de interacción). Como una de las ramas del Diseño, su objetivo principal basado en el desarrollo de productos intangibles, programas, servicios y o sistemas interactivos que genera una prospectiva del mundo. La desfragmentación de los objetos colocándolos en una nueva dimensión intangible pero que está diseñada y pensada desde las necesidades de los usuarios.

El paradigma de las interacciones físicas entre persona y persona, persona a objeto, persona a entorno y objeto a entorno, vivimos en una sociedad que consume y desecha, pero que a su vez se está dando cuenta las problemáticas que le genera al mundo y da sus primeros pasos para generar un cambio en este punto. En nuestra actualidad, IxD plantea de qué forma desmaterializar objetos con una utilidad muy fuerte para la sociedad y convertirle en datos que puedan ser almacenados en una gran red y banco de información. haciendo que este no pierda su valor funcional, emocional. y adicional a esto pueda ser usado no solo por uno, si no por miles de usuarios que no tienen un contacto físico con el llamado así "objeto" que se convierte plenamente en un valor experiencial, una experiencia intangible llena de sentimientos, reacciones, nuevos valores y aportes para "IXD", si logramos llevar todas las interacciones que el usuario mantiene a un solo valor intangible se podrían realizar muchos cambios en la vida de las personas y en disminuir el daño que le hacemos al planeta gracias a la creación de miles de objetos físicos y los convertimos en datos, datos que se transportan, que viajan, que no necesitan de un proceso industrial para ser producidos.

Una relación del pasado y el presente de lo viejo y lo moderno, de las generaciones que desaparecen con las generaciones que apenas están comenzando a vivir. el cambio de lo físico a lo digital no es una problemática que se soluciona en un abrir y cerrar de ojos, todo es un proceso, un camino que toma un tiempo y nadie dijo que es fácil lograrlo, pero por las condiciones en las que nos encontramos actualmente se debe de realizar en un corto lapso de tiempo. El diseñador tiene el poder desde los aportes del diseño sin apresurarse a especulaciones y soluciones prontas, los cambios están más cerca de lo que se puede creer, el mundo cada vez está generando más y más tecnología, que genera aún más problemáticas, pero a su vez soluciones a problemas que hace 20 o 30 años no existían, no es una novedad que "IXD" apunta a esto, pero de una forma muy superficial. Gracias a su aparición se lograron solucionar miles de problemáticas de interfaz y relación usuario-maquina, pero de qué forma se puede realizar una evolución en esta rama del diseño y posicionarle por encima de la industria.

Nuevos sistemas y servicios que deben de aparecen a lo largo de los años que vienen en donde se incluyan las problemáticas del pasado llevándoles a espacios modernos, para generar una mejor calidad de vida para todos, el ejemplo del álbum de fotos más allá de la digitalización de la fotografía es una solución existente a esta problemática, no es la solución final para esto, todo es susceptible de mejoras... un campo de recuerdos fotográficos en un espacio físico, pero mediante la ayuda de medios tecnológicos en donde aquellos usuarios que desean tener una relación más personal y emocional puedan lograrla, integrando el pasado "nuestros familiares mayores" el presente "las fotografías físicas" y el futuro "IXD, la tecnología" en un contexto que puede tener varias funcionalidades y no solo la de ser un espacio asignado para una sola actividad y o tarea "multifuncionalidad de los espacios".

Así como estos miles de ejemplos. más logran aparecer para cumplir llevar (cumplir o llevar) al Diseño Industrial y al diseñador a concebir desde su profesión nuevos tipos de sistemas y soluciones para las problemáticas que se le presenten con el desarrollo de un "objeto" que no es "objeto", un objeto intangible, desmaterializado, que no puede llegar a ser producido por un proceso productivo de una fábrica con máquinas y herramientas reales y tangibles.

De igual forma lograr generar una multifuncionalidad para estos nuevos tipos de diseños que no solo puedan ser utilizados en un solo campo, en un solo espacio, por un solo usuario si no que se pueda transmitir estos datos esta información contenida en un objeto digitalizado y llevarlos a distintas partes del globo, con características similares y mismas bases de contenidos para que logren acoplarse adaptarse a las diferentes problemáticas de los seres humanos y sus necesidades reales intentando la búsqueda de una forma nueva de economía direccionalidad y rumbo. al cual la sociedad se dirige en búsqueda de una prospectiva de la calidad humana, una evolución constante y que permita llegar la tecnología y el "objeto" a lugares y partes en donde nunca ha sido presente por las condiciones de los lugares.

"El entusiasmo no es injustificado, estas tecnologías representan avances asombrosos. Pero el entusiasmo no es excusa para la ingenuidad y la historia está plagada de ejemplos de cómo la tecnología pasa por encima de los marcos sociales, éticos y políticos que necesitamos para hacer buen uso de ella"

GARBEE, 2016

La búsqueda de una nueva revolución industrial que afecte a todos los campos y artes que existen gracias al diseñador en asociación con otras artes y ciencias, ampliando el conocimiento y el dominio del hombre sobre la naturaleza, pero sin llegar a destruirle manteniendo un equilibrio, un respeto de lo natural entendiendo que la evolución del hombre nace y parte de entender y ver los principios naturales, buscar el desprendimiento de lo natural para dejarle descansar después de miles de años de explotación y abuso a los recursos que nos brinda para poder mantener al hombre en un estado de confort y superioridad sobre los demás seres vivos.



Carrera, E (2017) Bienvenido a la Industria 4.0, la cuarta revolución industrial. Recuperado de: <https://www.michaelpage.es/advice/empresas/desarrollo-profesional-y-retenci%C3%B3n-de-talento/bienvenido-la-industria-4-0-la-cuarta>



Carrera, E (2017) Bienvenido a la Industria 4.0, la cuarta revolución industrial. Recuperado de: <https://www.michaelpage.es/advice/empresas/desarrollo-profesional-y-retenci%C3%B3n-de-talento/bienvenido-la-industria-4-0-la-cuarta>

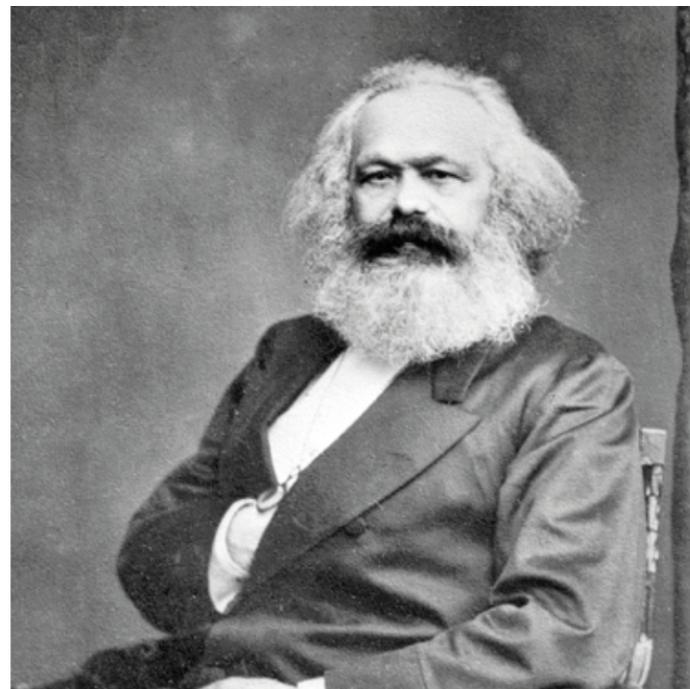


"Environment Transformers", Haus-Rucker-Co, 1968

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.

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.



Collage Por:
Luis Mateo Salamanca Pérez
@matterhost

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.