



ENCUENTROS CARDINALES: ACENTOS Y MATICES DEL DISEÑO

II Bienal Tadeísta
de Diseño Industrial

Editora académica
Cira Inés Mora Forero



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño.

II Bienal Tadeísta
de Diseño Industrial



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Bienal Tadeísta de Diseño industrial (2 : 2014 : Bogotá)

Encuentros cardinales : acentos y matices del diseño / editora académica Cira Inés Mora Forero ; Alfredo Gutiérrez Borrero ... [et al.]. — Bogotá : Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Artes y Diseño. Programa de Diseño Industrial, 2016.

256 p.: il. col, fot. ; 24 cm.

ISBN: 978-958-725-198-2

1. DISEÑO INDUSTRIAL. I. Mora Forero, Cira Inés, ed. II Gutiérrez Borrero, Alfredo.

CDD745.2

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Carrera 4 N° 22-61 – PBX: 242 7030 – www.utadeo.edu.co

Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño. II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial.

ISBN: 978-958-725-198-2

Primera edición: 2016

Rectora: Cecilia María Vélez White

Vicerrectora académica: Margarita María Peña Borrero

Decano de la Facultad de Artes y Diseño: Alberto Saldarriaga Roa

Director Escuela de Diseño de Producto: Santiago Forero Lloreda

Directora Programa de Diseño Industrial: Diana Zoraida Castelblanco

Jefe de Publicaciones: Daniel Mauricio Blanco Betancourt

Coordinador Editorial: Jaime Melo Castiblanco

Concepto gráfico y diseño de carátula: Luis Carlos Celis Calderón

Fotografía de carátula: Juan José Arango Correa

Proyecto Fique. Una fibra con futuro

Diagramación: Mary Lidia Molina Bernal

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización escrita de la Universidad.

Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño. II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial

Editora Académica: Cira Inés Mora Forero

Alfredo Gutiérrez Borrero
Juan Carlos Garzón
Denny Carolina Villamil Velásquez
Ernesto Vidal Prada
Fernando A. Álvarez R.
María Cristina Ibarra
Martha Lucía Bernal Castro, Carolina Daza y Ovidio Rincón Becerra
Johanna Quintero
María Ginette Múnera Barrios
Cristiam Camilo Sabogal Salazar
Juan José Cadavid Ochoa
Camilo Angulo Valenzuela
Daniela Restrepo Ortiz

COMITÉ ACADÉMICO:

Fernando Álvarez Romero, Camilo Angulo Valenzuela, Diana Castelblanco Caicedo
Orlando Durán Sánchez, Alfredo Gutiérrez Borrero, Cira Inés Mora Forero,
Alberto Romero Moscoso y Sergio Romero Lozano

Contenido

Presentación

Escuela de Diseño de Producto, Programas de Diseño Industrial Santiago Forero Lloreda, Diana Zoraida Castelblanco.....	9
---	---

Introducción

Diseños de los Sures: una actualización Alfredo Gutiérrez Borrero.....	15
---	----

Mesa I: Tensiones sociales

Diseñar espíritus. La praxis del diseño en una visión animista del mundo Juan Carlos Garzón.....	41
Perforando territorios. Extracción, sustentabilidad, soberanía y diseño participativo en el Sur Denny Carolina Villamil Velásquez.....	57
El karma de vivir al Sur. Diseño, dígitos y periferia Ernesto Vidal Prada.....	77

Mesa II: Horizontes y emergencias

Polílogo de saberes en el diseño industrial: Intuición, técnica, tecnología y ciencia desde el diseño del Sur Fernando A. Álvarez R.	91
El diseño por no diseñadores (DND) y otros enfoques: una inspiración para el diseño María Cristina Ibarra.....	115

Diseño basado en regulaciones o regulaciones basadas en investigación para el diseño Martha Lucía Bernal Castro, Carolina Daza Beltrán y Ovidio Rincón Becerra.....	135
---	-----

Mesa III: Acciones y activismos

Desde la raíz hasta las puntas: sobre la forma en el peinado afronortecaucano de Villa Rica: un primer paso hacia la proyección de la forma en el peinado Johanna Quintero.....	153
El diseño como práctica comunitaria y política María Ginette Múnera Barrios.....	181
Creatorio.co. Diseño para una cultura de la movilidad y la vida tranquila Cristiam Camilo Sabogal Salazar	197

Mesa IV: Historiografías

El gusto como un factor determinante en el ejercicio crítico del diseño Juan José Cadavid Ochoa.....	215
Surizonte, una aproximación a la marginalidad creativa que no conoce academias Camilo Angulo Valenzuela.....	231
De creadores a transformadores creativos. Relacionando el diseño sistémico con el nacimiento de fenómenos sociales Daniela Restrepo Ortiz.....	243

PRESENTACIÓN

Ya está todo listo para la apertura del evento, y por la sonrisa de sus asistentes –académicos, amantes o críticos del diseño–, se adivina que la *II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial* será tanto o más exitosa que la primera: aquella que sucedió en el año 2012 cuando profesores, estudiantes y directivos del Programa de Diseño Industrial y de la Escuela de Diseño de Producto emprendieron la labor de abrir espacios públicos (conferencias, talleres, exposiciones, debates, publicaciones, entre otros) donde narrar algunos acontecimientos significativos que marcan la historia presente y futura del diseño industrial. Narraciones que desde entonces se cuentan a través de la imagen, la producción audiovisual, el cuerpo, las palabras y las cosas, pero más que nada, narraciones que poco a poco se establecen como reflexiones que aportan a las miradas contemporáneas del diseño industrial.

Así es esta publicación de *Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño. II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial 2016*: un espacio público que reúne a expertos académicos del diseño, las artes, las ciencias sociales y humanas, y en general, a otros profesionales de los campos de la creación, para pensar por qué el mundo del diseño está

mirando al Sur con más interés que el que imaginamos y por qué esta es una de las tantas formas actuales de la disciplina: el Sur y el Diseño del Sur¹ implican precisar múltiples formas del conocimiento por las que el diseño transita y que sin duda atraviesan sentidos en torno a la vida, la naturaleza, la materia y al hombre mismo. Miradas que ya no se instauran en un pensamiento enciclopédico o hegemónico, sino mejor en pensamientos situados, localizados, particulares, diversos, que seguramente disienten de una idea de diseño universal.

Así entonces, algunos textos de esta publicación se aproximan a debatir las ideas del Sur desde reflexiones en torno a la *naturaleza ecológica, social y espiritual* que subyace a cualquier proyecto de diseño.

Al respecto, Juan Carlos Garzón propone una visión animista del mundo, donde el diseñador entiende la relación entre sus creaciones y la naturaleza. El autor encuentra que, al considerar la mayoría de objetos contemporáneos “vacíos” de espíritu, hay una oportunidad para animarlos en tanto los diseñadores les otorguen la elegancia de la naturaleza. De otro lado, Carolina Villamil refiere aquellos imaginarios que sustentan las ideas de la producción y el consumo que han ganado terreno en el Sur y el Norte político y geográfico del planeta, a la vez que señala que los diseñadores tienen la responsabilidad de disminuir el consumo y promover el uso colectivo de productos -entre otros factores-, dado el riesgo de degradación social y ambiental de los territorios del Sur en la actualidad. Reconociendo la naturaleza social

1 La expresión *Diseño del Sur* fue presentada en primera instancia por los profesores Fernando Álvarez y Alfredo Gutiérrez Borrero en el Programa Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. “En conversaciones con Fernando Álvarez, también profesor del Programa de Diseño Industrial tadeísta, combinamos las ideas del Sur y del diseño para pensar en el Sur del diseño y en el diseño del Sur. El Sur como otra forma (metáfora) de hablar de lo silenciado, y otro nombre (metonimia) de lo desechado. Pensar en el Sur es algo ya adelantado por varios autores, pero no tenemos evidencias de que otros teorizaran antes el diseño del Sur (no encontrar, claro, puede implicar, más que inexistencia, búsqueda incompleta). Como fuere, en Google Colombia buscar sobre “diseño del Sur” conduce como referencias, a trabajos nuestros, que en razón de espacio no citaré, o a tentativas posteriores en la Universidad Jorge Tadeo Lozano donde el término fue incorporado al discurso de colegas y estudiantes. Más que reivindicar originalidad reporto la genealogía del concepto”. Gutiérrez, A. (2014) En: *International colloquium Epistemologies of the South: South-South, South-North and North South global learning* Coimbra. 10, 11, 12 July 2014.

de la tecnología, Ernesto Vidal expone una mirada particularmente crítica de cómo uno de los principales retos del diseño se centró en disminuir las distancias tecnológicas entre el Sur y el Norte, a lo que el autor pone de relieve la perspectiva del Sur no como un concepto geográfico sino como una razón para autoafirmar la identidad suramericana, y la idea de la tecnología como la búsqueda de la belleza derivada de cierta marginalidad (karma) de la creación digital.

También en estos *Encuentros cardinales acentos y matices del diseño. II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial 2016*, se exploran ideas del Sur desde la oportunidad que tiene el diseño de *reivindicar otros saberes* y construir narraciones múltiples. Es así como, por ejemplo, el profesor Fernando Álvarez indaga desde una visión intercultural y también ancestral, por qué la condición científica, técnica y tecnológica del diseño industrial -pero también intuitiva-, constituye en sí misma el polílogo del diseño: la pluralidad y la abundancia, así como el razonamiento y la argumentación.

Por otro lado, esta publicación muestra *experiencias de diseño desde el Sur*, en las que el *conocimiento local* se constituye en la fuente de posibilidades para la creación y transformación social, política y económica de un territorio y de un grupo humano. Martha Bernal, Carolina Daza y Ovidio Rincón presentan un caso de diseño de Sistemas de Retención (SR) para niños pasajeros de vehículos escolares en Colombia, en donde queda claro que tanto las particularidades normativas como las diferencias psico-sociales de una población cuestionan la pretendida universalidad del diseño. De manera complementaria a este lugar de experiencias de diseño, Ginette Múnera en su texto abre la discusión sobre el diseño como una práctica comunicativa, creativa y política, para adentrarse en lo que pueden ser agenciamientos de diseño en diferentes procesos sociales. En este particular momento político del país, *ad portas* de un escenario de posconflicto, es indudable el sentido que tienen los procesos de creación material frente a los procesos de recreación humana y los tránsitos técnicos, estéticos y políticos que pueden devenir de las prácticas de diseño. Así mismo, Cristiam Sabogal, un apasionado del

diseño de autos, narra su experiencia de diseño en pro de una cultura de la movilidad claramente situada en un contexto latinoamericano y, por tanto, con una perspectiva crítica del diseño y la producción dominante de los sistemas de transporte.

Finalmente, en estas Memorias hay lugar para inferir ciertas transgresiones sensibles de lo que universal y tradicionalmente se ha estimado como “buen diseño”. Por ejemplo, el diseñador Juan José Cadavid se propone entender el papel del gusto en el ejercicio valorativo de los procesos evaluativos y críticos de las disciplinas del diseño, y reconoce la transición del carácter individual del gusto a su masificación, a un escenario global de mal gusto o lo que es igual, a un gusto estandarizado y desechable. De otro lado, María Cristina Ibarra recoge ciertos enfoques de lo que algunos autores han reconocido como prácticas de diseño creadas por diseñadores no profesionales, y que en tiempos de modernidad inciden significativamente en la construcción del espacio público urbano. Diseño por no diseñadores (DND), así como el diseño no intencional (NDI) o el diseño intuitivo son hoy día aproximaciones metodológicas que cobran especial interés en los procesos de ideación e innovación de grandes compañías y estudios de diseño en el mundo. El profesor Camilo Angulo presenta un proyecto académico desarrollado con sus estudiantes en la asignatura Teoría de Diseño (Programa de Diseño Industrial tadeísta), en donde se tejen reflexiones y propuestas en torno al diseño participativo como metodología vinculante entre estudiantes y comunidad. Por último, Daniela Restrepo se refiere a la innovación social como una respuesta al trabajo integrado por diferentes áreas del conocimiento, así como por saberes profesionales y no profesionales, que valoran la frontera por la que hoy día transita el pensamiento y la acción del diseño, como un lugar digno de creación de modelos de innovación, de estrategias y herramientas para el desarrollo de comunidades sostenibles.

Cada uno de los textos acá presentados fue seleccionado porque en él se encuentra una fuente de análisis y crítica, pero fundamentalmente una fuente de creación para los diseñadores industriales, que invita a modificar la visibilidad de lo percibido; a

pensar la subversión como nuevas versiones del diseño; a entender que un producto de diseño más que una cosa, es una expresión sensible vital y particular: un enunciado trascendente que habla de las relaciones que los seres vivos establecen con los múltiples mundos que habitan. *Miradas* que reconocen las implicaciones que sobre el diseño han tenido nociones como desarrollo, progreso y modernidad; *miradas* que cuentan cómo la ciencia, el arte y la tecnología son fuente de reflexión y creación no tradicional; *miradas* que proponen que el diseño es un acto político y público para movilizar a la ciudadanía; *miradas* que se preocupan por el deterioro del planeta. *Miradas Contemporáneas* que encuentran en *El Diseño del Sur* una posibilidad de justicia, ética y estética conviencial.

Estas Memorias se vuelven más significativas cuando recordamos que son producto de las ponencias presentadas por sus autores en la II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial y que fue allí –año 2014, en la Universidad Jorge Tadeo Lozano-, cuando un nutrido grupo de conferencistas nacionales e internacionales se encontraron para abrir el debate en torno a ese fascinante escenario del Diseño del Sur, y que sus múltiples miradas hoy son sustrato de algunos de los espacios formativos, pedagógicos, investigativos y profesionales del Diseño Industrial tadeísta.

Aprovechemos estas *Miradas* para decir con firmeza que el diseño industrial tadeísta es y seguirá siendo una de las tantas expresiones de paz que movilizan la voluntad humana hacia el respeto por la vida y por la diferencia de los pueblos.

SANTIAGO FORERO LLOREDA Y DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO
Escuela de Diseño de Producto
Programa de Diseño Industrial

INTRODUCCIÓN

Diseños de los Sures: una actualización

Alfredo Gutiérrez Borrero*

* Profesor asociado de la Escuela de Diseño de Producto de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá (Colombia). Zootecnista de la Universidad de La Salle; Especialista en Docencia de la Universidad Militar Nueva Granada; Magíster en Estudios de Género de la Universidad Nacional de Colombia; y Estudiante del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Manizales.
E-mail: alfredo.gutierrez@utadeo.edu.co

La idea de teorizar el Sur en y desde el diseño, y de buscar un diseño del Sur, es de cuño tadeísta, resultante de reflexiones realizadas dentro de las actuales Escuela de Diseño de Producto, y Programa de Diseño Industrial. El germen inicial de la iniciativa es trabajo conjunto de los profesores Fernando Álvarez Romero y Alfredo Gutiérrez Borrero, quienes la propusieron al Comité Académico de la II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial, cuyos miembros la acogieron como tema del evento que tuvo lugar entre el 8 y el 12 de septiembre de 2014. En consecuencia, la propuesta del diseño de Sur fue asumida como base del Simposio “Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño” que reúne varias de las ponencias cuyo sumario configura este volumen.

Cabe señalar que el abordaje del diseño del Sur, en tanto base de aproximaciones teóricas localizadas, está en construcción. Más que una novedad, implica valorar el sentido, siempre presente, que dan a la prefiguración —dirigida a la concreción material e inmaterial de artefactos— personas cuya lógica opera en tradiciones de pensamiento y acción, silenciadas o declaradas subalternas desde una perspectiva única con exclusiones de sesgo moderno, experto, profesional y occidental.

Un mundo, muchos mundos

Cuestionar la aparente unicidad del mundo caracteriza las ideas de autores cuyas reflexiones inspiraron esta Bienal. Por ejemplo, Boaventura de Sosa Santos (2003), quien recrimina el pensamiento hegemónico y la razón indolente que lo acompaña. El pensamiento hegemónico es para Santos aquel empleado por quienes juzgan el mundo —en tanto conjunto de humanos, fauna, flora, virus, bacterias, minerales y creaciones artificiales— como singularidad única. Un mundo general con descuido de las particularidades regionales, lingüísticas, de edad, clase social, género, etc.

Los discursos de este mundo único silencian y encubren constelaciones de relación y posibilidad en su variedad, e intentan controlarlas como si fuesen iguales para todos y en todas partes. Así las cosas, es frecuente en el entorno académico, colombiano y bogotano, dentro

del ambiente de diseño industrial tadeísta de la segunda década del siglo XXI, encontrar alusiones a términos como diseño, diseñador, ciudad, objeto, proyecto, territorio, contexto, etcétera, cual condiciones aplicables de manera idéntica en cualquier coordenada planetaria.

Lo anterior desconoce que hay muchos mundos dentro del mundo y que la palabra *diseño* (como otra cualquiera), es en ellos escrita, pronunciada, relacionada, o vivida de variados modos, en distintos lenguajes, prácticas profesionales o entornos institucionales, en diversas épocas y lugares. O incluso enunciado con otras palabras a modo de equivalentes, dentro de otras culturas. Ciertamente, es insuficiente, para el caso, por ejemplo, hablar de “ciudad” sin precisar si al hacerlo se alude a Madrid, España, en 1936, o a El Cairo, Egipto, en 2010. Dado que los países cambian, esto implica variaciones aun dentro de la misma nación: aunque Bogotá en 1948 o Ibagué en 2016, estén en Colombia, el año modifica los significados. Son ciudades diferentes, y más si son escritas o descritas en 1948 o en 2016 y según si quien lo hace nació y vivió en una de ellas, o si es un extranjero que emplea un lenguaje distinto al español, o carece de sensibilidad alguna ante los acentos regionales. Hasta la misma ciudad, en la misma época, varía según los narradores, las descripciones y los recuentos y las agendas de quienes la piensan o la diseñan.

Los matices abundan, y la situación es inescapable; pero el vivir acríticamente en la interiorización del pensamiento hegemónico impide percibirlo. Por ello, el pensamiento hegemónico hace gala de razón indolente. Tal es esa razón inspirada por el ideal económico, que entiende demasiado de prisa lo que ni siquiera trata de comprender por carecer de tiempo para ello. Esa razón perezosa y presumiblemente omnipotente desperdicia el conocimiento que la rodea, al punto que su experiencia, limitada al modo dominante de comprender, acaba por ser una experiencia limitada de este último (De Sousa Santos, 2003).

Ante ello, Arturo Escobar (2014) invita a recordar que no habitamos un mundo hecho de un solo mundo, sino un mundo hecho de muchos mundos. Un pluriverso. Un conjunto de múltiples lugares

y épocas, en donde los humanos construyen mundos particulares, con consecuencias perpetuas. La idea de teorizar el Sur en el diseño hunde así sus raíces en el cuestionamiento a la manera como uno de esos mundos, el noratlántico (también llamado occidental, moderno o euronorteamericano); o, de modo más puntual, algunos habitantes de tal mundo, fundamentaron una tradición que se atribuyó el derecho de ser “el mundo” que clasifica a, y habla por, todos los demás. Algo que entraña una terrible sobre-simplificación de la cantidad de configuraciones propia de la vida socionatural planetaria.

Uno de los motivos de pensar un diseño del Sur, o, según lo hemos actualizado luego, unos diseños de los sures –pues como se verá en los próximos apartados, ambas nociones son asimismo plurales– es el de transgredir las prescripciones del universalismo, aquellas que, según denuncia Antonio García (2011), intentan presentar como universal lo que apenas resulta ser la proyección unilateral, cada vez más acelerada, de una sola cultura local hipertrofiada, deformada e irreconocible para sí misma en cada vez menores lapsos de tiempo, ensombreciendo otros tantos millares de culturas y posiciones locales, desatendidas o convertidas en estadios previos del universalismo particular al que supuestamente todos han de aspirar.

Universal, que resulta ser, siguiendo a García (2011), aquella versión única considerada por una parte como válida para todos, usualmente sin conocer, reconocer, ni consultar la opinión de los demás. Una historia local fungiendo de diseño global según recuerda Walter Mignolo (2003). La razón metonímica (la de la parte con presunción de todo), porta la obsesión totalizante de encaminar todas las comprensiones y acciones hacia un todo que busca primacía absoluta sobre las partes que lo componen, pero en esta unidireccional, otros rumbos quedan fuera.

Un Sur, muchos sures

En razón de lo señalado, la figura verbal de “buscar el norte” permanentemente y para todo, resulta cuando menos sospechosa. No obsante, como alternativa a la convención, que sitúa ese norte en la parte de arriba de los mapas, los pensamientos del Sur surgieron

como término sombrilla que congrega, sin unificarlos como condición requerida: por un lado, lo silenciado o asumido como inferior y, por el otro, las numerosas modalidades de aquello cuanto aspira a ser diferente.

El rumbo Sur sería así algo compartido en lo geográfico por gentes de todas las naciones, cuyos habitantes crecieron sintiéndose en la parte inferior del mundo. Algo que queda reflejado, más allá de la cartografía, en el sentido de vivir vidas colonizadas, en culturas derivadas cuyos conocimientos y prácticas están lejos de la fuente de las cosas (Murray, s.f.)

Connell (2007), teorizando desde Australia, usa el término “teoría sureña” para enfatizar en relaciones centro-periferia, o fuente del sonido vs. eco, en el reino del conocimiento, no necesariamente para aludir a una categoría de Estados o sociedades, sino para evidenciar relaciones de autoridad, exclusión e inclusión, hegemonía, compañía y patrocinio, entre pensadores e instituciones de las metrópolis y de las llamadas periferias. Asimismo, para señalar que la mayoría del mundo produce teoría (no solo ese lugar central de donde todo viene como algunos insisten y como otros asumen sin notarlo), y para apartarse de la tendencia a que la parte autoproclamada hegemónica sea aquella que escriba las teorías, en tanto las “sociedades del eco”, las que apenas repiten se conviertan en escenarios de recolección de datos y de aplicación de conocimiento foráneo.

Desde el Sur de África, Comaroff y Comaroff empiezan un provocador texto (2012), recordándonos que el pensamiento occidental de la Ilustración, en el marco de una narrativa histórica única, ha sido asumido como fuente de aprendizaje universal, base de la ciencia y la filosofía en letras mayúsculas, y, agregaríamos, de un diseño claro, que llegó a Colombia de fuera y nos remite a la tradición académica norte-euro-estadounidense (Inglaterra, Alemania, Estados Unidos, Italia). Sobre tal presunción, aquello no occidental, aquello de otros rumbos y lugares, ha soportado los calificativos subordinantes de la otredad: mundo antiguo, oriental, primitivo, Tercer Mundo, subdesarrollado, en desarrollo, y ahora Sur global.

Un síntoma propio de las sociedades del eco, o de aquellos entornos institucionales a los que el instrumentalismo constriñe a reiterar lo pre-elaborado en otras latitudes, es el modo en que de la noche a la mañana ganan popularidad, términos cuya arqueología y orígenes son ajenos a la mayoría de quienes resultan empleándolos. De esta suerte, y como consecuencia de cambios modales metropolitanos, sería ilustrativo estudiar la repentina oleada y difusión de conceptos de corte mercantil como: responsabilidad social empresarial, emprendimiento, indicadores e impacto. O incluso de conceptos de dimensión sociocultural como patrimonio, paisaje o territorio. Los cuales resultan, de buenas a primeras, casi obligatorios, aunque fuera de lo que más o menos imaginan que significan y en el frenesí de los protocolos, la mayoría de quienes acabamos utilizándolos ignoremos cómo y por qué empezamos a hacerlo.

Para evitar que algo similar ocurra con la noción de Sur, base del evento que propicia este volumen, resulta aconsejable intentar precisar algunos motivos tras la difusión de su uso. Sobre ideas del profesor Srinivas Aravamudan, señala el urbanista sudafricano Alan Mabin (2014) que del Sur global apenas empezó a hablarse en 1980 a raíz del Reporte Brandt. Este fue obra de una comisión organizada por el ex canciller alemán Willy Brandt para estudiar la pobreza mundial. Su primera parte, llamada "North-South: A Programme for Survival" (1980), marcó la "línea Brandt", que separó las economías ricas de las pobres, y la segunda, de 1983, llamada: "North-South: Co-Operation for World Recovery", en aras de extender el desarrollo a todo el planeta, acentuó, como se quiera, las asimetrías que intentaba resolver.

Eso dejó al Sur como lugar primario de sabiduría provincial, tradiciones anticuadas y formas y medios exóticos y artefactos artesanales. De nuevo con Comaroff y Comaroff (2012), valorados como fuentes de datos inprocesados, los lugares del Sur global quedan reducidos a la condición de reservorios de hechos crudos: minucias a partir de las cuales la euromodernidad modela sus teorías comprobables y sus verdades trascendentes. Singularmente y durante mucho tiempo Occidente ha capitalizado toda suerte de "materias

primas" no occidentales para agregarles valor y refinamiento. Algo que al parecer prosigue siendo el caso, al menos a primera vista en buena parte del entorno institucional latinoamericano, no ya occidental, sino occidentalizado en donde la única validación acaba por ser la que viene de fuera. ¿Pero qué pasa si el orden de las cosas se invierte? ¿Qué pasa si postulamos que, en el momento presente, el llamado "Sur global" proporciona visiones privilegiadas sobre el funcionamiento del mundo en general? Los Comaroff están entre aquellos que emprendieron un esfuerzo para superar las contradicciones inherentes al sospechoso dualismo Norte-Sur.

Nikos Papastergiadis, doctor en filosofía de la Universidad de Cambridge y, en 2016, director de la Unidad de Investigación en Culturas Públicas, con sede en la Universidad de Melbourne, encabeza su texto *What is the South? (¿Qué es el Sur?)* (2012, p. 27) afirmando que:

Un concepto muy ambivalente, el Sur oscila entre un llamado de clarín para una rebeldía en las antípodas y la expresión estigmática del encogimiento cultural. El Sur no es un lugar en el mundo; es un espacio donde la gente se encuentra para imaginar la posibilidad de otras formas de estar en el mundo. Es una "pequeña esfera pública". Es donde los extranjeros se encuentran entre sí y a través del diálogo producen algunas formas de intercambio y entendimiento mutuo. La materia prima de esta pequeña esfera pública es el derecho democrático para dar voz a las propias creencias de uno y los principios cosmopolitas de curiosidad y respeto por el otro.

Algo similar apunta el brasileño Marcelo Rosa (2014 y 2015) sobre la idea del Sur –a la que recurrimos en la Bienal para apreciar en las lógicas de diseño todas las fugas a las líneas de progreso, desarrollo, e industria, dadas desde el precepto euro-occidental; para Rosa, la idea del Sur podría, en algo que suscribimos, constituirse en un proyecto vinculante entre varios grupos humanos que operan a considerable distancia social, cultural, geográfica o profesional, suministrando razones para su articulación, autorizando la construcción de presentes reconsideraciones de los modos de diseñar desde lo vernáculo, lo comunitario, lo campesino, lo activista, lo transgénero, y en general, una gran cantidad de modos del ser que pugnan por liberarse de las formas

ejemplares confinadas en una estrecha noción de la modernidad. El postulado es que en las culturas que la modernidad tildó de primitivas y en grupos humanos que viven en los extramuros del progreso, hay formas de diseñar y de diseño cuya estimación aportaría a transformar el panorama de lo que habitualmente se considera diseño.

El Sur global está compuesto pues por una multitud de sures, y sin duda, cuando aludimos al diseño del Sur no hay uno sino muchos.

Un diseño, muchos diseños

Si se analizan las expresiones el *diseño del Sur* y el *diseño del automóvil*, es fácil seguir la ruta del raciocinio más simple para pensar, en la primera de ellas, en lo cardinal del rumbo geográfico y asumir que el *diseño del Sur* sería aquel que comprende artefactos producidos dentro de tal rumbo en Colombia, pongamos por caso, en el departamento de Nariño, o en América Latina, lo que viene de los países del Cono Sur, como Chile o Argentina; en contraste, la idea del *diseño del automóvil* nos remite a una condición material que describe el modo en que el artefacto automóvil fue prefigurado y concretado, desde la idea inicial hasta su fabricación final.

No obstante, la invitación que se hace es a recordar que la expresión el *diseño del automóvil* tiene también una dimensión cardinal y una suerte de rumbo geográfico, pues con el modo en que el automóvil fue fabricado y con su fabricación misma arriba una lógica industrial y productiva, y un modo de ser y de hacer, que, en los países dependientes o periféricos, implica someterse al modo, en que se determina desde los países centrales el deber ser de un automóvil. En razón de ello, el automóvil también diseña, y tiene una cierta agencia que predetermina según lo que de él viene, los modos de usarlo. Ciertamente, todo lo diseñado diseña, y hablamos de lo que la máquina automóvil diseña: sistemas de seguros automovilísticos, estaciones de gasolina, talleres de mantenimiento, redes de autopistas, conflictos por suministros de petróleo, que pasan inadvertidos para el diseñador, que solo piensa en hacer objetos técnicamente bien realizados y hermosos que se vendan de modo masivo.

Lo anterior nos lo recuerda el estudioso australiano del diseño Tony Fry (2009), para quien lo diseñado tiene una naturaleza, un rumbo, una dirección, más aún, una direccionalidad que nos impele a seguir en determinado sentido, y algo proviene, así de un automóvil, como de cualquier otro artefacto. Cuando tal fuerza direccional queda en segundo plano y operamos “porque así ha de ser” desde el inexorable camino del progreso, clausuramos otras opciones.

A su turno, la expresión *el diseño del Sur* también soporta la lectura material, merced a la cual todo Sur —cual si se tratase de un automóvil, o de cualquier otra cosa— fue diseñado, construido, prefigurado y concretado desde su idea inicial hasta su fabricación actual en curso.

Ahora bien, todo lo que ha sido diseñado de una manera, el Sur o un automóvil, puede serlo de otras muchas, en especial si se tiene en cuenta que todos los seres humanos prefiguran la concreción de la artefactualidad. Algo que pasó desde mucho antes de la invención de la historia oficial del diseño que conduce a una serie de lugares (Inglaterra, Alemania, Estados Unidos), de movimientos e instituciones (Arts and Crafts, Vkhutemas, Bauhaus, Ulm) y de nombres (Ruskin, Morris, Gropius, Muthesius, Behrens, etc.).

Buena parte de lo diseñado proviene de gente que no tenía título académico o estudio alguno en este campo (Selle y Nelle, 1984), y de sociedades donde la palabra misma “diseño” es desconocida. Hay así, entre los diseños del Sur, diseños con otros nombres (Gutiérrez, 2015), pues los practican gentes que no se refieren a la planeación y elaboración de artefactos con las palabras propias de la academia en la senda de la cual se despliega la historia oficial conforme a la que el diseño industrial, en el ámbito mundial, y en la Universidad Jorge Tadeo Lozano es, o ha sido hasta ahora, denominado así.

El postulado aquí es que el diseño occidental es uno entre muchos, apenas la versión de la prefiguración concretada, proveniente de la tradición occidental, pero que desde las tradiciones que actualmente reclaman voz fuera de esta, vienen otras formas de diseñar que siempre estuvieron presentes. Así acontece con el “buen vivir” o *sumak kawsay* andino, el *tikanga* maorí neozelandés, el *ubuntu* sudafricano,

el *satyagraha* y el *swaraj* de India, el *mitakuye oyasin* lakota, (Gutiérrez, 2015). Cada uno de estos conceptos entrañan una actitud ante la vida equivalente de eso que en Occidente es llamado filosofía y soporta una rica variedad de *diseños otros*, asociada con nociones que dan forma al empuje onto-político de aquellos grupos embarcados en sus propias alternativas a la modernidad hegemónica (Escobar, 2016).

Todos los discursos reseñados en el párrafo anterior ejemplifican apenas parte de las manifestaciones interculturales que han cobrado vigencia al abrirse camino estudios relacionados sobre conocimientos indígenas, con intelectuales titulados provenientes de diversos grupos humanos que han abierto caminos a dichos empeños en el seno de la academia occidental (cuyo modelo expandido al mundo entero se presenta como el único); así las cosas, pueden verse, entre otras, para *sumak kawsay*, la obra de Hidalgo, Guillen y Deleg (2014), en la cual estas palabras quechuas traducidas como “buen vivir” o “vida en plenitud” son presentadas como una constelación de pensamientos indígenas e indigenistas que si bien tiene coincidencias con el socialismo y el ecologismo, asociados a la cultura occidental, difiere de ellos en tanto se presentan como alternativas al desarrollo que a menudo los teóricos de estas corrientes abrazan de alguna manera.

Del *tikanga* puede señalarse que es la forma correcta de los maorí (pueblos originarios de Aotearoa o Nueva Zelanda) de conducirse en la vida cotidiana con todo y con todos; asimismo *tikanga* es la expresión práctica en el hacer de la aplicación del pensamiento maorí, la cual enlaza las construcciones del hoy con las construcciones del ayer (Mead, 2003).

El *satyagraha* es una idea gandhiana que busca dar principios de acción política a los débiles y desarmados frente a los poderosos, una insistencia en la verdad para conseguir la autonomía a menudo con respeto y valoración de las posibilidades de las gentes y materias primas del lugar (Rai, 2000); el *Mitakuye Oyasin* es un principio del pueblo lakota de la América del Norte que expande la condición comunal a todos los seres tornando a los artefactos en parientes (Scheid, 2016); por último el *Ubuntu* es una ‘retrocción’ o una reinención africana

de formas tradicionales que simultáneamente es producto de la modernidad y crítica a esta, y que comporta maneras comunales y participativas de hacer las cosas.

Cada uno de tales pensamientos da cuenta de modos semejantes de vivir la técnica, la materialidad, la producción, la innovación, etc., y es asimismo lugar de puesta en práctica de un *diseño otro*.

Hablar aquí de “otros diseños” equivaldría a hacer referencia a más de lo mismo; entretanto, hacerlo de “diseños otros” implica recurrir a la noción intercultural de “equivalentes homeomórficos” para señalar que en otras tradiciones hay algo que “hace las veces de lo que, en la que apropiamos como nuestra, llamamos diseño”. Tal noción procede del pensamiento del intelectual filósofo, teólogo, escritor y sacerdote barcelonés de madre catalana y padre indio Raimon Panikkar (1918-2010), quien la planteó en el marco del diálogo interreligioso e intercultural. Para el caso, el diseño del Sur (o los diseños de los sures) permitirían instaurar una suerte de “interdiseñalidad” (calco estratégico del concepto de interculturalidad).

Conforme consigna Panikkar:

Los equivalentes homeomórficos son “equivalencias funcionales” o correspondencias profundas que se pueden establecer entre palabras-conceptos pertenecientes a religiones o culturas distintas, yendo más allá de la simple analogía. Esto es una “analogía funcional de tercer grado”, donde ni la significación ni la función son las mismas, pero sí semejantes. Por ejemplo, entre Dios y Brahman, o entre el Cristo de los cristianos y el Ishvara del hinduismo. “Entendemos por homeomorfismo la función ‘topológica’ o análoga correspondiente (un equivalente funcional) dentro de otro sistema” (Panikkar. S.F.).

La equivalencia homeomórfica alude más aún a una homología de aspectos humanos comunes, presentes desde la prehistoria que evolucionaron de modo diverso según los contextos y las culturas. En este caso la capacidad de prefigurar el resultado de las acciones antes de emprenderlas; protodiseño o diseño ancestral que compartimos todas las personas, pero que, en el marco de la modernidad eurocci-

dental y dentro de la historia que esta consagra, dio, en una modalidad específica, origen a la profesión liberal luego llamada diseño industrial.

Como se quiera, y aunque a veces sean tildados de artesanía o de oficios primitivos, en todos los grupos humanos este diseño ancestral, vernáculo o cotidiano, alcanzó distintos horizontes que a veces son desatendidos en una historia única del diseño que analiza la prefiguración y concreción euromoderna de artefactos. Valga comentar aquí que incluso civilizaciones como la india, la china o la árabe que constituyeron dinámicas propias de producción de artefactos en grandes cantidades, son ajenas a la palabra *diseño* en su versión occidental y a toda la etimología con la que esta es validada.

Para el caso es ilustrativo ver la iniciativa del diseñador indio Sudhir Sharma (2011) de convocar a sus colegas para inventar una palabra en hindi para *diseño*, para lo cual su colega Bhopal Riyaz planteó desde las etimologías propias del hindi emplear la palabra *rachna* que traduce más o menos fabricación, pero asimismo lo fabricado y el modo de fabricar. Algo similar anota el profesor Samer Akkach (2014), experto en lo que hace las veces del diseño en el mundo islámico, acerca de la creación en tiempos recientes y a raíz de la relación con la modernidad occidental de la palabra “tasmim” en la lengua árabe para dar cuenta del concepto occidental: diseño, aunque recuerda Akkach que “a lo largo de lo que en Europa se llamó medioevo la palabra más próxima a lo que luego fue el diseño, sería, san’a”.

Boaventura de Sousa Santos (2014) expone el Sur global como un gran conjunto de creaciones y criaturas atormentadas por la avidez infinita del capitalismo, el colonialismo, el patriarcado y sus opresiones satélites. Seres presentes en cada punto cardinal en una geografía de injusticia y opresión. Seres que, sin resignarse al sacrificio, resisten. Con dignidad. Todos son indígenas, originarios del lugar en cuanto intentan estar donde siempre estuvieron trascendiendo dueños, amos o jefes, o porque están en lugares a los que fueron llevados contra su voluntad o por imposición de propietarios, maestros o jefes. Para Santos, al Sur global le ha sido impuesto el miedo de tener un jefe y el temor de no tenerlo, de

manera tal que sus habitantes no puedan imaginarse a sí mismos sin miedo. En consecuencia, hay un gran conjunto de seres humanos para quienes la comprensión del mundo es mucho más grande que la comprensión occidental del mundo. Gentes para las cuales hay para la transformación del mundo, formas imprevistas para el Norte global. Asimismo, el Sur global comprende animales y plantas, biodiversidad, agua, tierra y Pachamama, ancestros y generaciones venideras, cuyo sufrimiento ocupa en las noticias mucho menos espacio que el de los seres humanos, pero que está ligado al de ellos, aunque muchas personas puedan ser inconscientes de eso (Sousa Santos, 2014, pp. 2-16).

Un evento, cuatro horizontes

Con lo anterior en mente, el diseño o los diseños de los sures plantean la posibilidad de considerar otras formas de hacer y ser en las que el foco no esté en un futuro único hacia el cual restrictivamente ha de encaminarse toda la humanidad; y en el cual tampoco campean, necesariamente, las nociones de progreso y desarrollo. Los artefactos valorados en otros marcos culturales podrían ser, por ejemplo, más valiosos cuanto más antiguos y entrañables; cuanto más usados y cubiertos de cicatrices que resalten sus maneras de ser, incluso en una recuperación del animismo se podría reconocer en ellos una agencia similar a la que se confiere a los animales y las personas.

Sobre tales preocupaciones la II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial estuvo dividida en cuatro mesas, para cada una de las cuales fue invitado a exponer un personaje relacionado con las posturas y los horizontes de práctica y acción provenientes de las mismas.

La primera de dichas mesas, denominada de **Tensiones Sociales**, contó con la presencia como conferencista especial del profesor australiano Cameron Tonkinwise. Cameron tiene cercanías teóricas, tanto al llamado diseño ontológico, merced al cual todo lo que diseñamos replica a su turno diseñándonos (Willis, 2005), como al diseño de transición: movimiento que parte del reconocimiento de

que vivimos en tiempos transicionales, cuya premisa central es la necesidad de transiciones societales hacia futuros más sostenibles con el diseño (o los diseños), abierto a un mayor espectro de saberes desempeñando un papel clave dentro de ellas (Irwin, Kossof, Tonkinwise & Scupelli, 2015).

Con una formación en filosofía continental, Tonkinwise es doctor de la Universidad de Sydney. Su tesis versó sobre las estrategias educativas empleadas por el filósofo alemán Martin Heidegger, su interés es reflexionar sobre cómo las perspectivas ontológicas pueden mejorar la responsabilidad social de la práctica del diseño. Tonkinwise fue director de estudios de diseño en la Universidad de Tecnología de Sydney, y a lo largo de la década de 1990 trabajó con Tony Fry en la Fundación Ecodiseño, uno de los primeros equipos de diseño centrado en pensamiento sostenible en el mundo. Para el tiempo de la Bienal era director de estudios de diseño en la escuela de diseño de la Universidad de Carnegie Mellon, de Pittsburgh, Pensilvania, en donde estudió cómo los diseñadores pueden aprender de las filosofías del hacer, los estudios de cultura material y las sociologías de la tecnología. Cameron facilitó en aquella escuela y en los lugares del mundo a los que es invitado, entre los cuales estuvo la Tadeo en Bogotá, la creación de una nueva secuencia de estudios de diseño con base en cursos para preparar a los diseñadores dentro de un ámbito amplio de trabajo con miras a resolver los desafíos más interdisciplinarios de las sociedades del siglo XXI. Cameron es experto en la investigación en diseño sostenible. En particular, interesado en diseñar sistemas que reducen la intensidad social de los materiales al disociar el uso y la propiedad; en otras palabras, los sistemas de uso compartido. Cameron ha publicado una serie de artículos sobre el papel del diseño y, en particular, el diseño de servicios, en la promoción de la economía de intercambio y el consumo colaborativo en las revistas de diseño especializadas más importantes del mundo (*Design Studies*, *Codesign*, etc.).

El espacio de **Tensiones sociales** permitió conversar sobre las corrientes contraculturales y otras estrategias que facilitan búsquedas

excéntricas a las corrientes principales en diseño desde la visibilización de expresiones, configuraciones y manifestaciones no normalizadas, resultado de otras maneras de asociación, vinculación, agrupamiento y participación colectiva de diversos intereses, minorías y actores que cobran evidencia en el ejercicio recursivo de crear y fortalecer términos a partir de los cuales se insertan prácticas transversales, no disciplinares y de carácter real en las comunidades. El Sur como término para cobijar tales fenómenos sugiere que de todo sucede en las márgenes y lo hace con una fuerza que las epistemologías del Norte o dominantes silencian; por ello estas formas de diseñar de otros modos son asumidas como prácticas derivadas o alternativas de quienes se encuentran lejos del lugar en donde se produce la acción, a la sombra de prácticas más consolidadas.

Cuando en diseño industrial se acogen prácticas transversales, como un viaje al Sur, se revaloriza la razón sensible ante la razón técnica. ¿Será válido preguntarse si acaso esta suerte de movimientos sociales (desde el diseño industrial) demanda nuevos modos de “accionar político conjunto”? Esto en pro de intereses particulares de los diseñadores pero sostenibles y trascendentes para las comunidades. ¿Qué rutas abre esto para el ejercicio profesional de los diseñadores?

La segunda mesa, titulada Horizontes y emergencias, se aproximó a las epistemologías y teorías del Sur acerca de las cuales exponen Connell (2007), Santos (2009) y Comaroff y Comaroff (2012). El invitado especial fue el australiano Kevin Murray, doctor en psicología y en artes y un pensador experto en los enfoques en artesanía y diseño en el Sur del mundo con abundante trabajo en la concepción de los sures en el planeta.

El Dr. Kevin Murray aportó una dimensión sustantiva al intercambio académico y en las dimensiones de internacionalización por sus relaciones con el diseño industrial y gráfico, el arte y la artesanía, entre Australia y Colombia. Es escritor independiente y curador de arte ampliamente reconocido en el mundo de la artesanía y el diseño en el Sur, además de ser profesor en tres universidades coordina Sangam, una plataforma para la artesanía y el diseño impulsada

durante tres años del Consejo de Australia, que desarrolla estándares para las mejores prácticas en las asociaciones de diseño en la región. En 2000-2007 Murray fue director de arte de Victoria, donde desarrolló el Festival de la bufanda y el Proyecto Sur, un programa de cuatro años para el intercambio participativo entre comunidades de Melbourne, Wellington, Santiago y Johannesburgo. Es autor, junto con Damian Skinner, del texto *Lugar y Adorno: Una historia de la Joyería Contemporánea de Australasia*, que se publicó en septiembre de 2014. Algunas de sus exposiciones itinerantes internacionales incluyen “Joyaviva: Joyería en vivo a través del Pacífico” y “Signos de bienvenida: interpretaciones contemporáneas de la guirnalda” (corona de flores que es signo de bienvenida en toda la región de Asia-Pacífico, desde Hawaii hasta India). Para la época de la Bienal era vicepresidente de la Región de Asia-Pacífico del Consejo Mundial de la Artesanía y enseñaba en la Universidad RMIT de Melbourne, COFA Universidad de NSW y la Universidad de Swinburne. Dentro de la valoración de lo colombiano y lo latinoamericano, las lecturas que hace y las prácticas que impulsa Murray ofrecieron un valioso contrapunto a los avances locales de la idea del diseño del Sur, en términos de las líneas de contexto en especial.

Kevin Murray es también uno de los pensadores más descolantes en la red de perspectivas sureñas <http://www.southernperspectives.net/>. Con numerosas publicaciones sobre el tema del Sur en términos geográficos y globales y como horizonte de sentido. Murray como otros autores australianos se ha preocupado por el tema de las regiones distantes del centro de ocurrencia de las cosas; sus experiencias en Sudáfrica, Paraguay, Uruguay, México, Chile, Australia y Nueva Zelanda y su trabajo lo presentan como uno de los grandes pensadores del concepto del Sur en el mundo como horizonte epistemológico (con Boventura de Sousa Santos, Nikos Papastergiadis Juan Obarrio, Edgar Morin, etc.).

Esta mesa de Horizontes y emergencias ofreció un espacio de presentación, reflexión e interpretación de las ideas de ciencia, tecnología y sentido común a partir de las cuales se redimensionan

constantemente las fronteras entre contextos, medios y actores con intención de explorar sus límites y riesgos y también el sentido y uso político de métodos, estrategias y dispositivos. Permitted considerar los acentos de nociones que a menudo se asumen en construcción, transformación o redescubrimiento (calidad de vida, proyección social, educación en diseño) y que evidencian su presencia en distintas escalas que se hacen posibles en tanto emergen como creaciones.

En el marco de un diseño del Sur, la pregunta fue sobre cómo se ubica el diseño industrial como campo de conocimiento propicio para los avances en ciencia y tecnología. De ser esto factible, y acudiendo a la idea del sentido y uso político de la ciencia y la tecnología, esto genera otras preguntas: ¿cuál es la participación política del diseño industrial en contextos y realidades locales, regionales e internacionales? Ahora bien, ¿de cuál ciencia y tecnología hablamos, y desde las agendas de quiénes?

La tercera mesa fue la llamada de Acciones y activismos. El invitado internacional para esta mesa fue el profesor argentino Walter Mignolo, doctor en semiótica y teoría literaria y profesor de la Universidad de Duke, cuya investigación y enseñanza durante tres décadas ha estado encaminada a entender y desentrañar la base histórica del sistema mundo moderno / colonial y del imaginario que el mundo único difundió desde el año 1500. En su investigación, el sistema mundo moderno/colonial y el imaginario que lo acompaña corresponden a la fundación histórica de la civilización occidental y su subsiguiente expansión al planeta entero. Mignolo concurrió a la Bienal a conversar sobre diseños locales (en tanto narrativas que confrontan el modelo global). Sus credenciales para ello fueron una investigación con múltiples productos, soportada en cuatro premisas básicas: a) Que no hay sistema mundial (en el sentido de mundo único) antes del año 1500 y de la inclusión (creación) de América en el imaginario cristiano occidental (europeo); b) Que el sistema mundial generó la idea de “novedad” (a partir del Nuevo Mundo) que caracteriza la modernidad; c) Que no hay modernidad sin colonialidad pues colonialidad es constitutiva y no derivada de la modernidad; d) que el imaginario moderno/colonial

fue montado y mantenido sobre la invención de los conceptos de lo humano y la humanidad que sirvieron de base a la invención del racismo y el sexismo, junto con la invención de la naturaleza como recurso por conquistar.

En pocas palabras, Mignolo se ha dedicado a exponer las incidencias de la dupla modernidad/colonialidad como dispositivo que genera y mantiene injusticias; ante ello explora las formas descoloniales de desprendimiento desde diversas posiciones y disposiciones planetarias de la modernidad/colonialidad. Lo anterior lo aproxima a la idea de los diseños del Sur sin que el profesor Mignolo guste mucho de la idea del Sur, que calificó de “metáfora débil” cuando finalmente concurrió a la Tadeo, pues un quebranto de salud retrasó su viaje hasta el 30 y el 31 de octubre de 2014.

Debido a la dimensión política de su trabajo, durante las últimas dos décadas la obra de Mignolo lo ha aproximado a la esfera pública en donde a menudo interactúa con artistas, curadores y periodistas, en razón de lo cual propuso un panel para el evento titulado “Reflexiones entre la epistemología disciplinar del diseño y la teoría colonial-decolonial”.

La teoría decolonial de Mignolo permite inferir unos diseños otros, y no “otros diseños” (lo cual equivaldría a más de lo mismo), sino aquello que hace las veces de diseño en grupos humanos aparte del patrón dominante. Por ello, y aunque el profesor Mignolo visitó la Tadeo posteriormente, la mesa de Acciones y activismos permitió conversar sobre las corrientes contraculturales y otras estrategias que permiten búsquedas excéntricas a las corrientes principales en diseño desde la visibilización de expresiones, configuraciones y manifestaciones no normalizadas, resultado de otras maneras de asociación, vinculación, agrupamiento y participación colectiva de diversos intereses, minorías y actores que cobran evidencia en el ejercicio recursivo de crear y fortalecer términos a partir de los cuales se insertan prácticas transversales, no tradicionales y de carácter real en la comunidad. El Sur como término para cobijar tales fenómenos sugiere que de todo sucede en las márgenes y lo hace con una fuerza

que las epistemologías del Norte silencian, por ello son asumidas como prácticas derivadas o alternativas de quienes se encuentran lejos del lugar en donde se produce la acción, a la sombra de prácticas más consolidadas.

Cuando en diseño industrial se asumen estas prácticas transversales, como un viaje y un viraje al Sur, o a los sures, se revalorizan diversas razones sensibles ante la orientación técnica de hacer. ¿Será válido preguntarse si acaso esta suerte de movimientos sociales (desde el diseño industrial) demandan nuevos modos de “accionar político conjunto”? Esto en pro de intereses particulares de los diseñadores, pero sostenibles y trascendentes para las comunidades. ¿Qué rutas abre esto para el ejercicio profesional de los diseñadores?

La cuarta mesa se denominó Historiografías y estuvo próxima a la interculturalidad, en tanto dinámica relacional entre grupos humanos atenta a evitar jerarquizaciones, en condición de simetría. La invitada a esta mesa fue la profesora Ana María Fernández, antropóloga de la Universidad Nacional de Colombia y profesora del programa de diseño industrial de la Tadeo desde hace 37 años, quien exploró el tema de la Ética para el diseño y el buen vivir, vinculó el tema del Diseño del Sur, con pensamientos como el de Umberto Eco y su enfoque en el diseño como valoración relacional al contexto; asimismo, señaló a partir de pensadores como el economista francés Thomas Piketty, que las inequidades mundiales son imputables a un capitalismo que debe ser revisado. Del mismo modo, la profesora Fernández resaltó la pertinencia de impugnar el eurocentrismo académico que desconoce otros saberes a los que asume inferiores; y el extractivismo, merced al cual algunos humanos (hablando a nombre de toda la humanidad) presumen de su condición de administradores o dueños de una naturaleza de la cual, según numerosas culturas en el planeta, los humanos somos apenas parte. Para esta pensadora, los conocimientos del Sur pueden soportar formas de diseño que se enfoquen en la convivencia armónica y en la felicidad más que en el consumo y el productivismo extremos que depredan el ambiente.

Por lo mismo, la mesa de Historiografías se ocupó del encuentro de conocimientos en diseño o de diseños de diversas procedencias. Los enfoques del Sur facilitarían así la aproximación de distintos saberes y prácticas disciplinares con saberes experienciales, dialógicos y de convivencia dados desde el sentido común con sus maneras y técnicas específicas. A partir de allí es dable confrontar nociones de modernidad, progreso y desarrollo, con las nociones alternas (del Buen vivir, Ubuntu, etc.) y experiencias híbridas emergentes en un encuentro intercultural.

A la luz de ello pueden ser revisitadas las ideas de progreso propias de los orígenes del diseño industrial, y ver qué de estas se encuentra, desde la situación y experiencia de cada participante, en disonancia con las ideas de un aparente “regreso” desde prácticas de diseño asociadas al encuentro con lo natural (no con la naturaleza necesariamente).

Apostilla

Es propio finalizar este texto dando cuenta de la razón del título: “Diseños de los sures: una actualización”. El tema de la II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial de 2014 se enmarca en un proceso de generación de teoría y exploraciones, que estaban trabajando desde 2012 y aún antes los profesores de la hoy Escuela de Diseño de Producto: Fernando Alberto Álvarez Romero y Alfredo Gutiérrez Borrero, con algunas colaboraciones del profesor Camilo Andrés Angulo Valenzuela, en la intención de generar un desprendimiento incluyente de la tradición eurocéntrica monológica.

Lo anterior se resume en una literatura endógena al respecto que suma textos y publicaciones tanto en Colombia (Bogotá, Cali, Ibagué, Pereira, Popayán, Manizales y Duitama); y 11 textos y ponencias internacionales en 6 países (Argentina, México, Ecuador, Portugal, Paraguay y Bolivia). Además de tres videos cuya lista se aporta como prueba de que el tema fue seleccionado sobre un ejercicio en curso, y para satisfacer el interés de aquellos a quienes estas páginas pudieren despertar un interés adicional.

Bibliografía de los profesores del programa sobre el diseño del Sur

Esta es la relación de textos publicados asociados al Diseño del Sur desde 2012 a la fecha:

Estación preliminar

Álvarez, F. (2012). Tecnología y diseño desde la filosofía Andina. *Sistemas & Telemática*, 10 (22), 213-230.

Álvarez, F. (2013). La perspectiva de la interculturalidad para la reflexión sobre tecnología y pedagogía del Diseño Industrial. *Actas de Diseño* (14), 231-237.

Gutiérrez, A. (2012). El Progreso del diseño desde el diseño del progreso. *Memorias del I Congreso Internacional de Diseño Industrial. Centro Internacional de Diseño (CIDI)*. Córdoba, Argentina: Faud, Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Córdoba.

Emergencia del concepto

Álvarez, F. (2015). Re-articulaciones: Relaciones comprometidas para investigación, desarrollo e innovación en el sector de la tecnología y el diseño de producto. *Memorias 8 Seminario Internacional de Investigación en Diseño SID* (pp. 80-85). México: Universidad Autónoma de Nuevo León.

Álvarez, F. (2015). *Reflexiones del Plenario Fundacional del Comité de Embajadores del Diseño Latino*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Angulo, C., & Gutiérrez, A. (2014). Wopumüin: Todos los caminos diseñan al Sur. En *A todo diseño*. Pereira, Colombia: Universidad Católica de Pereira.

Angulo, C., & Gutiérrez, A. (2013). Diseño del Sur, hacia nuestro lugar en las cartografías del diseño contemporáneo. *I Bienal de Diseño, Simposio: desafíos al diseño en el siglo XXI. Pensar el nuevo paradigma global desde una perspectiva local y regional*. Buenos Aires: FADU, UBA, Universidad de Buenos Aires.

Angulo, C., & Gutiérrez, A. (2014). Diseño del Sur, proyecto de grado y alternativas profesionales. *IX Foro Académico del XIII Festival de la Imagen*. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.

- Angulo, C. (2014). *Foroalfa*. Obtenido de Nuestra brújula apunta al Sur: <https://foroalfa.org/articulos/nuestra-brujula-apunta-al-sur>
- Castelblanco, D., Gutiérrez, A., Mora, C., & Romero, A. (2014). *II Bienal Diseño del Sur*. Obtenido de Micrositio Programa de Diseño Industrial UJTL: <http://www.utadeo.edu.co/es/link/disenio-industrial/44/layout-3/ii-bienal-disenio-del-sur>
- Gutiérrez, A. (2013). Diseño del Sur. *Proyectodiseño* (86), 72-73.
- Gutiérrez, A. (2013). Nutriendo comunidad de diseño en la Academia. *Memorias 6 Seminario Internacional de Investigación en Diseño SID. Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño* (pp. 430-443). Bogotá: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Gutiérrez, A. (2013). Nutriendo comunidad de diseño industrial desde la Academia Tadeísta: Hacia un diseño del Sur. *Memorias VII Encuentro Académico y de Investigación en Diseño, Exporaíces, "En busca de nuestra identidad". 2* (pp. 87-97). Popayán, Colombia: Colegio Mayor del Cauca.
- Gutiérrez, A. (2014). *Academia*. Obtenido de Chakana o la búsqueda del diseño con otros nombres: <http://ow.ly/wcAE301VhFa>
- Gutiérrez, A. (2014). Compluridades y multisures: diseño con otros nombres e intenciones. *III Encuentro Nacional de Diseño*. Cuenca, Ecuador: Universidad del Azuay.
- Gutiérrez, A. (2014). Diseño del Sur y educación en diseño. *XXV CLEFA, Conferencia de Escuelas y Facultades de Arquitectura*. Asunción, Paraguay: FADA, UNA, Universidad Nacional de Asunción.
- Gutiérrez, A. (2014). Nosotredad y más Sur. *Proyectodiseño* (90), 156.
- Gutiérrez, A. (2014). Todas mis relaciones: diseño a lo Lakota. *Proyectodiseño* (89), 91-92.
- Gutiérrez, A. (2014). Metodología de investigación para diseñar al Sur. *Taller 11 Encuentros, la metodología de investigación un desafío para el diseño*. Duitama, Colombia.
- Gutiérrez, A. (2014). Proyecto de Grado: De lo Industrial a lo Convivencial. *Nexus* (16), 116-129.

- Gutiérrez, A. (2015). El Sur del diseño y el diseño del Sur. *Memorias Coloquio Alice, Democratizar a democracia. 1* (pp. 745-759). Portugal: Universidad de Coimbra.
- Gutiérrez, A. (2015). Aproximación al Atlas Tadeísta de Diseño Industrial (ATADI). *Memorias 8 Seminario Internacional de Investigación en Diseño, SID* (pp. 142-151). México: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Gutiérrez, A. (2015). Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. *Revista Nómadas* (43), 113-129.
- Gutiérrez, A. (2016). Mirando al Sur: historias para compartir lo que somos. *Lección Inaugural Cátedra de la Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales*. Colombia: Universidad de Ibagué.
- Gutiérrez, A. (2016). Diseños del Sur, diseños otros, diseños con otros nombres. *1er Simposio Internacional el Futuro del Diseño y el Diseño de Futuros, Memorias*. Ibagué, Colombia: Universidad de Ibagué.
- Gutiérrez, A. (2016). Hacia una teoría de los diseños con otros nombres: propuesta para reterritorializar sabidurías artefactuales en un encuentro local y localizado con la gente de la teoría arqueológica de América del Sur. *Simposio 1: Ancestralidad, memoria y territorio. matrices teóricas para el estudio de las sociedades campesinas indígenas. VIII Encuentro de Teoría Arqueológica desde América del Sur (TAAS)*. La Paz, Bolivia: Museo Nacional de Etnografía y Folklore (MUSEF).

Videos

- Álvarez, F., & Gutiérrez, A. (2015). *Diseño del Sur para el Sistema Interactividad Interacción*. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=VfznmYUSYcw>
- Álvarez, F., & Gutiérrez, A. (2015). *Diseño del Sur, artefactos y aplicaciones*. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=CoDPwAG31pU>
- Gutiérrez, A. (2016). *Diseños de los Sures, Diseños otros, diseños con otros nombres*. Obtenido de: <https://goo.gl/SwxFkV>

Bibliografía y referentes para todo el artículo

- Akkach, S. (. (2014). Modernity and design in the Arab world: professional identity and social responsibility. En: E. Kalantidou, & T. Fry.

- Comaroff, J., & Comaroff, J. (2012). *Theory from the South: Or, How Euro-America is evolving toward Africa*. Boulder, Colorado: Paradigm Publishers.
- Connell, R. (2007). *Southern theory: The global dynamics of knowledge in social science*. Cambridge: Polity.
- De Sousa Santos, B. (2003). *Crítica de la razón indolente: Contra el desperdicio de la experiencia*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- De Sousa Santos, B. (2009). *Una epistemología del Sur: La reinención del conocimiento y la emancipación social*. (S. J. Gandarilla, trad.) México: Siglo Veintiuno.
- De Sousa Santos, B. (2014). *Epistemologies of the South: Justice against epistemicide*.
- Escobar, A. (2014). *Sentipensar con la tierra: Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Sentipensar con la tierra: Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño la realización de lo comunal*.
- Fry, T. (2009). *Design futuring: Sustainability, ethics, and new practice*. Oxford: Berg.
- García, G. A. (2011). *Epistemología de la documentación*. Barcelona: Stonberg Editorial.
- Gutiérrez, A. (2015). Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. *Revista Nómadas* (43), 113-129.
- Hidalgo, C. A., Guillén, G., & Deleg, G. (2014). *Sumak Kawsay Yuyay: Antología del pensamiento indigenista ecuatoriano sobre Sumak Kawsay*. Huelva: Centro de Investigación en Migraciones, Universidad de Huelva.
- Irwin, T., Kossof, G., Tonkinwise, C., & Scupelli, P. (2015). *Transition Design 2015*. Obtenido de: http://design.cmu.edu/sites/default/files/Transition_Design_Monograph_final.pdf
- Mabin, A. (2014). Grounding southern city theory in time and place. En: S. Parnell, & S. Oldfield, *The Routledge handbook on cities of the Global South* (pp. 21-36).
- Mead, S. M. (2003). *Tikanga Māori: Living by Māori values*. Wellington: N.Z: Huia.

- Mignolo, W. (2003). *Historias locales/diseños globales: Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Madrid: Ediciones Akal.
- Murray, K. (s.f.) *Sobre Idea of South*. Obtenido de: The Idea of the South: <http://ideaofsouth.net/sobre-idea-of-south>
- Papasterigiadis, N. (2012). *Dear South; What is the south. First Issue Summer*. Obtenido de: South as a state of Mind: http://southasastateofmind.com/wp-content/pdf/South_as_a_State_of_Mind_issue_1.pdf
- Panikkar, R. (s.f.) *Equivalentes homeomórficos*. Obtenido de: <http://www.raimon-panikkar.org/spagnolo/gloss-equivalentes.html>
- Praeg, L., & Magadla, S. (2014). *Ubuntu: Curating the archive*.
- Rai, A. S. (2000). *Gandhian satyagraha: An analytical and critical approach*. New Delhi: Concept.
- Rosa, M. (2014). Theories of the South: Limits and perspectives of an emergent movement in social sciences. *Current Sociology*, 62 (6), 851-867.
- Rosa, M. (2015). *Sociologies of the South and the actor-network-theory: Possible convergences for an ontoformative sociology version 2*. Obtenido de: *European Journal of Social Theory*: https://www.academia.edu/11940983/Sociologies_of_the_South_and_the_actor-network_theory_Possible_convergences_for_an_ontoformative_sociology_-_final_version_to_be_published
- Selle, G., & Nelles, P. (1984). There Is No Kitsch, There Is Only Design! *Design Issues*, 1 (1), 41-52.
- Scheid, D. P. (2016). *The cosmic common good: Religious grounds for ecological ethics*. Obtenido de: Sharma, S. et al. (2011). Invent an Indian word for "DESIGN": <https://in.groups.yahoo.com/neo/groups/designindia/conversations/messages/17593>
- Willis, A. (2005). Ontological Designing –Laying the Ground. *Design Philosophy Papers*, 80–98.

MESA I: TENSIONES SOCIALES

Diseñar espíritus. La praxis del diseño en una visión animista del mundo

Juan Carlos Garzón*

* 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.
E-mail: thoronar@gmail.com

Resumen

La disciplina del diseño se inserta en la visión occidental del mundo y en consecuencia fue definida respondiendo a unos parámetros específicos de acción sobre la naturaleza. Ante la actual crisis ecológica que pone en riesgo la habitabilidad en el planeta por parte de la humanidad, el diseño debe redefinirse para enfrentar los retos venideros. El presente texto pretende explorar la visión animista del mundo como el escenario en el que el diseño se transforma para buscar la conformación de una relación de armonía entre la humanidad y la naturaleza.

Palabras clave

animismo, diseño, especulación, escenario, futuro.

A raíz de la actual crisis ambiental, diversos autores de una gran variedad de disciplinas han hecho un llamado a revisar modos de vida ancestrales. La revisión de otros modos de organización, intercambio, relación con la naturaleza y culturas materiales pueden ocasionar un verdadero impacto en la generación de futuros con futuro y poner en marcha un proyecto de rediseño de la humanidad (Fry, 2012). Este texto tiene como propósito explorar la visión animista del mundo, de la que puede decirse que tiene las siguientes características:

- “La percepción es experimentada como un intercambio entre uno y aquello que uno percibe – como un encuentro, una participación, una comunión entre seres.
- Cada presencia percibida es sentida como que tiene su propio dinamismo, su propio pulso, su propia agencia activa en el mundo.
- Todo es animado, todo se mueve.
- La habilidad de cada cosa o entidad para influenciar el espacio que la rodea puede ser vista como el poder expresivo de esa entidad. Todas las cosas tienen el poder de la palabra (hablan).” (Abram, 2010, pp. 267-269).

El texto revisará el contexto histórico en el que el animismo fue desestimado, explorará el concepto “animismo” y propondrá una praxis del diseño que se inserta en la visión animista del mundo.

La historia que desestimó al animismo

Las narrativas eurocéntrica/occidental del mundo, como la de la filosofía griega; la judeo-cristiana y el proyecto de la Ilustración, han tenido un impacto profundo en nuestras realidades y pueden ser responsabilizadas por la desestimación del animismo como una visión válida del mundo.

Así, en la narrativa de la filosofía griega, el concepto de las “ideas platónicas” supone que solo existen unos arquetipos universales e incorpóreos que se manifiestan a través de las cosas palpables del mundo (Abram, 2010). En palabras de Restall, para Platón “Lo que percibimos en este mundo a través del medio defectuoso de nuestros sentidos son copias tangibles, mortales y corruptas de la perfección divina que subyace a la naturaleza” (Restall, 2012, p. 567). A esta posición se sumó Sócrates, quien describía a las cosas visibles como mortales y susceptibles a la decadencia, mientras que lo abstracto e invisible era inmutable e inmortal (Restall, 2012). Adicionalmente, fueron cimentadas en Grecia las bases de la *Scala Naturae*, una jerarquía de clasificación de la vida en términos de aquello que era más vital. Este sistema de clasificación fue desarrollado a fondo en la Europa medieval y era asumido como un dictamen divino que clasificaba a ángeles, demonios, reyes e incluso metales preciosos. En esta escala los fenómenos materiales eran los más alejados de lo divino, mientras que aquello que tenía más grados de espíritu era más cercano a la libertad de Dios (Abram, 2010).

La “escala natural” resuena con los principios de las tradiciones abrahámicas (especialmente la judeo-cristiana) en las que se asume que un solo creador hizo al hombre a su semejanza y creó nuestro planeta con el único propósito de satisfacer sus necesidades. Esto redujo la naturaleza a: el plano del pecado plagado de tentaciones que necesita ser trascendido; una región amenazante que necesita ser doblegada a la voluntad humana; y una dimensión perturbadora que debe ser

evadida, sustituida y explicada. Para el cristianismo, los seres humanos son los únicos poseedores de un alma inteligente y todo el resto de la naturaleza fue creado para servirle (Abraham, 1997; Abram, 2010).

Según Abram (2010) estas visiones de superioridad de la humanidad sobre el resto de la naturaleza nunca fueron desplazadas por la revolución científica del proyecto de la Ilustración, en la que se entendía que la ciencia partía de una mente inherentemente humana investigando un mundo natural finito y determinado. En el proyecto de la Ilustración se asumió que la razón fue dada por Dios a la humanidad como parte de su alma inmortal, generando una visión del mundo en la que cualquier cosa que no evidenciara capacidad para razonar, no poseía un alma y como tal podía ser subyugada y violentada (Restall, 2012). El intelecto era lo que daba acceso a la libertad y aquellos que no lo tenían deberían ser esclavos de quienes eran libres. En consecuencia, los animales, plantas, comunidades de razas distintas a la blanca, adquirirían valor solo en la medida en que fueran de utilidad a "hombres inteligentes" y no estaban sujetas a las restricciones morales aplicables a "humanos". Esta visión del mundo promovió la colonización y erradicación de lo plural en nombre de la única verdad del dios cristiano y de la razón.

Dentro de esta gran visión de la Ilustración, las ideas que probablemente tuvieron más impacto desestimando al animismo fueron las de Descartes, quien dividió al mundo en dos sustancias: materia y mente. Así, Descartes describiría la materia como extendida espacialmente, determinada y mecánica, mientras que la mente no tenía presencia espacial y era libre de toda restricción física (Abram, 2010). Para Descartes la materia era parte de un mecanismo creado por Dios y como tal era puramente mecánica, no tenía propósito propio y siempre necesitaba una fuerza externa para moverse, por lo que su única finalidad era estar al servicio del hombre racional (Restall, 2012).

Esta elevación del "hombre racional" que distinguió a la Ilustración contribuyó a proyectar a la razón eurocéntrica sobre culturas diferentes, imponiéndola como aquello que es superior, creando así un "otro"

absoluto que fue designado como primitivo, salvaje y desalmado. En este sentido, el sistema clasificatorio de la “Ley Natural” cimentado en Aristóteles y definido por la iglesia cristiana, encontró una extensión en la Ilustración al ser aplicado para calificar como subhumanas a comunidades que no se ajustaban a un patrón de comportamiento “civilizado”, justificando las acciones de colonizadores y absolviéndolos por sus violencias sobre aquello(s) colonizado(s) (Fry, 2012).

Estas visiones del mundo establecieron la idea de que la naturaleza (excepto la humanidad) no tenía mente; de igual manera, al ser un mecanismo, la naturaleza, la materia o el cuerpo no necesitaban un alma, su mecánica era suficiente para mantener al sistema operando (Restall, 2012). Adicionalmente, nuestra animalidad fue calificada como salvaje, convirtiéndose en aquello que debíamos reprimir. Esta visión que la “civilización” occidental entendió como universal, fue la herramienta para negar los valores de otras culturas que tenían una mayor habilidad para sostener la pluralidad de la vida en el planeta (Fry, 2012) y una mayor capacidad de resiliencia.

Una introducción a la visión animista del mundo

Los misioneros cristianos y científicos europeos, desde su visión eurocéntrica del mundo, describieron al animismo como una dimensión imaginaria en la que espíritus poseían a animales, plantas y objetos, y que surgía de la ignorancia de pueblos primitivos supersticiosos que le daban extrema relevancia a lo sobrenatural.

Sin embargo, a pesar de ser entendida como universal, dicha forma de entender el mundo era ajena a una gran cantidad de comunidades alrededor del planeta que afirmaban que los humanos compartíamos algo esencial con todos los fenómenos naturales (Fry, 2012). Abram (2010) lo describe como una intuición aborigen de que existe un resplandor inmanente en la materia.

La visión científicista de Occidente propone la oscuridad como lo negativo a ser superado, se embarca en una búsqueda de la iluminación. Si el lector está dispuesto a adentrarse en el animismo, debe adoptar la oscuridad, reconocer que un estado de iluminación

permanente no es natural; para el animista la dicotomía luz/oscuridad no existe, solo existen grados de crepúsculo y sombra, medio-conocer, creer y asumir (Restall, 2012).

Situándonos fuera de la visión eurocéntrica, es más acertado describir a los espíritus de las culturas indígenas como otros modos de inteligencia o conciencia que no poseen forma humana (Abram, 1997), como agentes que influyen sobre los eventos de nuestro entorno. El espíritu también puede ser entendido como la cualidad particular de la energía que anima, vivifica o vitaliza; como aquellas fuerzas/energías esenciales que fortalecen y empoderan al moverse dentro de estructuras o patrones, respondiendo a procesos cíclicos de emergencia-*evanescencia*, de asentarse en una forma y disolverse en la oscuridad (Restall, 2012). Desde hace más de un siglo se ha afirmado que para las comunidades indígenas las cosas no eran consideradas como entes vivos, por el hecho de alojar espíritus, sino por sus propios poderes, porque son “auto-poder”; el indígena localizaba y otorgaba poder en donde lo encontrara activo (árbol, roca o animal) y buscaba maneras de entablar algún tipo de relación con ese poder (Clodd, 1905).

Un pensar con el cuerpo

Se puede decir que la Ilustración falló al no hacer conexiones horizontales, lo que tuvo como consecuencia la división del conocimiento y la creación de las disciplinas especializadas, mientras afirmaba desarrollar un conocimiento universal (Fry, 2012). Esta visión de un conocimiento universal tiene su máxima expresión en la ciencia, un saber que profesa que la realidad verdadera es inaccesible a los sentidos, definiéndolos como órganos engañosos. El mundo que los sentidos perciben pasa, por tanto, a ser una dimensión secundaria de apariencias ilusorias, las cuales esperan a ser disipadas por el intelecto humano. Como consecuencia de lo anterior, un gran porcentaje de la población ve a estos reinos teóricos como más verdaderos, fundamentales y reales que el mundo que experimentan con sus cuerpos (Abram, 2010).

Inmersos, como estamos, en una realidad que rinde culto a la experticia, los instrumentos científicos y las mediciones, la idea de escuchar la experiencia del cuerpo parece un desacierto. Para comprender el animismo se debe poner a la razón en un segundo plano, para permitir la activación de los sentidos y de la percepción, reconociéndolos como los principales instrumentos humanos para adquirir conocimiento. Solo de esta manera se puede percibir que todo lo que rodea a los humanos no está separado de ellos; las barreras como individuos desaparecen; y el cuerpo empieza a involucrarse con los estímulos sensoriales que surgen del paisaje, entendiendo así que el discurso animista indígena surgió como consecuencia de su involucramiento kinestésico con su entorno (Abram, 1997) (Abram, 2010).

Todo aquello que es cuerpo: ojos, piel, fosas nasales... etc., está sintonizado para relacionarse. Los cuerpos no son entidades cerradas, son umbrales por los que transitan distintos aspectos de la Tierra que comparten características con lo palpable del mundo, no son pura sustancia mental. Por esto para el cuerpo, todos los fenómenos son animados y solicitan la participación de los sentidos. Conocer con el cuerpo no se preocupa por cantidades o el descubrimiento de verdades, se centra en cualidades fluidas que son susceptibles de ser afectadas por el perceptor (Abram, 2010; Restall, 2012).

Clodd (1905) documenta un relato de un hombre zulú que podría resumir lo que significa conocer con el cuerpo: "Nuestro conocimiento no se preocupa por buscar sus raíces... si alguien piensa en hacerlo pronto se rinde y pasa a aquello que ve con sus ojos, e incluso él no entenderá el estado real de lo que ve."

Explorando el animismo

Explorar el animismo no es explorar lo sobrenatural, incluso la ciencia con su búsqueda incesante de la "verdad" ha fallado en explicar un fenómeno esencial: la conciencia. Esto abre un espacio interesante para pensar el animismo, o lo que ha sido denominado por la tradición filosófica occidental como pansiquismo, como una visión en la que la

mente es una característica universal de todas las cosas. De hecho, en la ciencia se han iniciado discusiones que buscan establecer la conciencia como un elemento fundamental del universo físico similar al espacio o el tiempo (Chalmers, 2014). Una idea que ha estado presente por milenios en creencias tan diversas como el shinto, el budismo o las culturas chamánicas, el pansiquismo entiende la mente como una capa invisible de la Tierra, como un medio en el que se está carnalmente inmerso (Abram, 2010) y que ha estado presente desde el origen de las cosas, una mentalidad que no pudo haber emergido de la no mentalidad o de materia no mental (Restall, 2012).

Para Abram (2010), referirse a la dimensión material de la naturaleza como inerte o mecánica implica negar la interacción perceptual entre el humano y lo que lo rodea, se niega la habilidad que tiene la materia de involucrar a los sentidos. Es precisamente mediante la interacción como el humano se hace consciente de que cada momento que vive es una co-creación que involucra a otros seres vivos, rocas, viento, lluvia, sol, nubes, edificios..., etc. Sería esa conciencia la que permitiría a pueblos indígenas comprender que moraban dentro de una comunidad de presencias expresivas que también están atentas y escuchan. Abram define el animismo como la “expectativa instintiva de animación, de una espontaneidad interior de todas las cosas” (Abram, 2010, p. 298), y lo propone como una manera efectiva de alinearse con los constantes cambios del entorno.

Para Restall (2012) el animismo puede considerarse como una posición metafísica monista en la que se reconoce que hay una única esencia fundamental que es ‘mentalizada’ (tiene mente); dentro de esta visión, la creatividad se entiende como una fuerza que satura a la naturaleza. (Sin haber sido diseñada por una divinidad, ni siendo la consecuencia inevitable de un proceso mecánico sin sentido), el animismo puede resumirse entonces como la percepción de la naturaleza como *el todo*, un todo mentalizado que también percibe y que permite afirmar que todo está percibiendo todo el tiempo (Restall, 2012).

Siendo el animismo un fenómeno relacional, la naturaleza se basa en todos y partes; solo hay sujetos (no existen objetos) y cada uno de

ellos es parte de un sujeto más grande/amplio; a su vez, cada sujeto es compuesto por incontables sujetos interactuando, comunicando y creando patrones. Es en estas interacciones entre sujetos donde la mentalidad fundamental y omnipresente de la naturaleza se expresa (Restall, 2012).

El diseño dentro de una visión animista

Un cambio hacia un paradigma animista tendría efectos difíciles de predecir; sin embargo, se explorarán algunos posibles caminos que los diseñadores pueden transitar para iniciar esta transformación. Para iniciar este camino, se definirá el diseño en el contexto de este texto como “el acto de moverse deliberadamente de una situación existente a una preferible” (Fuad-Luke, 2009). El diseño tiene la capacidad y la obligación de ser la fuerza transformadora que permita alcanzar un futuro en donde la especie humana esté en armonía con la naturaleza; lo que puede lograrse mediante su inserción en una visión animista del mundo.

De esta visión del mundo emerge una clase de diseñador que entiende la relación entre sus creaciones y la naturaleza. Esto resuena con la manera en que Kenya Hara comprende al diseño, como el “reconocimiento activo de nuestro mundo vivo a través de la creación de cosas y comunicación” (Hara, 2007, p. 411). Para este autor, el diseño es una inteligencia consciente de su dirección generativa y degenerativa, es una praxis que debe entender que toda actividad de creación implica destrucción.

El corazón de la praxis del diseñador animista es reconocer que las cosas tienen poder, agencia, espíritu; que todo es sensible, que todo participa co-creando (o destruyendo) el futuro. Pero no es tan sencillo como declarar de un día para otro: “¡Creo que todo está vivo!” En realidad, de entrada es conflictivo ver a objetos de uso diario como inteligencias. Incluso cuando se deja de lado la razón y se empieza a sentir con el cuerpo es difícil otorgarle espíritu (inteligencia) a una mesa, silla o automóvil; en palabras de Abram (2010) es difícil empatizar con un objeto “inerte”.

Sin embargo, hay dos caminos que se pueden tomar para resolver este conflicto: el primero es comprender a nuestros objetos como agentes que direccionan nuestro ser-en-el-mundo. El segundo es considerar a la mayoría de objetos contemporáneos como “vacíos” de espíritu y proponer maneras para animarlos.

Para iniciar el primer camino los diseñadores deben empezar a considerar a la tecnología como parte de la ontología humana. La tradición occidental considera lo tecnológico como perteneciente a otra dimensión, como opuesto a lo humano; sin embargo, nuestros objetos no son prótesis que añadimos a nuestro cuerpo/mente sino parte del entorno que también nos produce a nosotros (Shaw, 2008). Boradkar (2010) lo expone de manera más sencilla, cuando afirma que las personas y las cosas se configuran entre sí. Al transitar este camino, se reconoce que “además de ser diseñadas por nosotros, las cosas nos diseñan” (Boradkar, 2010, p. 4), efectivamente otorgando agencia a objetos.

En su más reciente libro, Fry (2012) expone que el darwinismo y el evolucionismo social son insuficientes para explicar cómo “el humano” llegó a ser, y propone una tercera fuerza, la agencia del mundo objetivo (diseño ontológico) para complementar los discursos que buscan explicar nuestro devenir. Para Fry, el humano fue el resultado de su involucramiento con las cosas del mundo, existe entonces una “relación indivisible entre la formación del mundo de fabricación humana y la hechura de la humanidad en sí misma” (Fry, 2012, p. 1).

Disciplinas como la paleontología, arqueología y antropología, han reconocido desde hace muchos años que la estructura cerebral de los homínidos se transformó a medida que usaban más las manos para manipular objetos; incluso se podría decir que tuvieron un efecto profundo en el desarrollo del lenguaje, ya que probablemente sus herramientas eran producidas en comunidad (Wilson, 2010). En este sentido, la agencia transformativa de nuestros objetos siempre va en una doble dirección, hacia el mundo y hacia nosotros (Fry, 2012).

El “diseño ontológico” es una de las herramientas que puede usar el diseñador animista para justificar su visión. Desde esta perspectiva,

el mundo de los objetos humanos es un mundo de cosas-objeto activas que han causado nuestra existencia (Fry, 2012). Incluso Fry tiene proposiciones que suenan muy cercanas al animismo; para el autor “el ser humano, ser no-humano y el ser de las cosas inanimadas están todas relacionamente acotadas en (nuestro) ser. Somos de la piedra, el animal y el humano” (Fry, 2012, p. 105).

El segundo camino propuesto es el de negar que hay espíritu en la mayoría de los objetos contemporáneos. Esta afirmación parte de la experiencia personal del autor tratando de darle sentido a un “diseño animista”, aun entendiendo que los objetos que nos rodean tienen agencia y generan efectos sobre el ser-en-el-mundo humano, es complicado generar una conexión o detectar poder en ellos. En este momento es importante recordar que la aproximación del animista a los objetos debe ser corpórea, y en ese sentido las percepciones sobre los objetos serán plurales ya que cada cuerpo sentirá espíritu/poder/agencia de distintas maneras.

La “ausencia” de espíritu en piezas de mobiliario, un tenedor o un automóvil puede llevar a cuestionarse si realmente puede existir algo llamado “diseño animista”. Sin embargo, la observación de otro tipo de objetos puede dar claves sobre el concepto; las marionetas son objetos creados por el hombre, son “artificiales” pero personifican todo lo que un “diseñador animista” debería buscar materializar en un objeto. En parte tiene que ver con sus formas (que son muy similares a las que encontramos en la naturaleza) pero lo más relevante es su relación con el titiritero, el esfuerzo que hace este humano para que la marioneta se mueva fluidamente y que muestre emociones. Es importante recalcar que los titiriteros más experimentados buscan poseer el cuerpo de la marioneta, en el sentido de que ven a través de los ojos del objeto lo que sucede en el escenario para lograr una actuación más exitosa.

Después de llevar a cabo observaciones y reflexiones sobre objetos contemporáneos, se le propone al lector que la mayoría de ellos son vacíos de espíritu, y esto puede relacionarse con lo que Baudrillard (2006) llamó la neutralidad formal y la “blancura” profiláctica de

nuestros objetos funcionales, producidos masivamente y de manera estandarizada sin la mínima diferencia, que en palabras de Abram (1997) llevan a nuestros sentidos a un baile eterno que se reitera a sí mismo sin variación.

Diseñar espíritus

Existen varias estrategias para lograr diseñar espíritus: la biomímesis (Benyus, 2002), que puede ser entendida ligeramente como la aproximación a la naturaleza para recibir conocimiento relevante y aplicarlo en creaciones humanas. Similar a esta posición, Kenya Hara (2007) propone que los objetos deben ser una continuación de la elegancia de la naturaleza, dando como clave que todo lo que madura cambia de forma. En ese sentido los objetos diseñados en el animismo deben pasar por procesos de metamorfosis.

Más allá de los procesos naturales evidentes, Abram (2010) enfatiza en que la naturaleza cuenta con una especie de magia embaucadora y engañosa, los sentidos suelen perder la dirección, malinterpretar estímulos y ver cosas que no están allí. El diseño animista debe entonces también preocuparse por la recuperación del asombro (Wood, 2008), con jugar con los sentidos, las percepciones y cuestionar constantemente a quienes interactúan con estos objetos.

A nivel estético/funcional se pueden referir algunas características que podrían dar espíritu a las cosas. Tal vez uno de los aspectos más importantes de los objetos con espíritu parte de la cercana relación que tenían las palabras *mente*, *viento* y *respiración* en una diversidad de lenguas antiguas, las cuales otorgaban a la respiración/viento el poder del espíritu (Abraham, 1997; Clodd, 1905; Restall, 2012). Esta relación entre el aire y el espíritu puede manifestarse en objetos que interactúen con el viento, que se muevan de acuerdo con sus cambios, que se inflen o que simulen respirar; aquí el trabajo escultórico del japonés Susumo Shingu es un gran ejemplo a seguir.

En cuanto a la magia engañosa de la naturaleza, esta se puede traducir en características a las que incluso las comunidades indígenas ancestrales les otorgaban poder: sombras, reflexiones, ecos y vapores

(Clodd, 1905). El diseñador animista diseña pensando en la sombra que producirán sus creaciones, piensa en las interacciones de sus creaciones con el entorno para producir reflejos e involucra sonido en su uso; otra de las características potenciales del diseño animista es que le da una relevancia especial al tacto, es un diseño háptico. Para finalizar, el diseñador animista se aleja de la expectativa de perfección en la forma, de la repetición milimétrica incesante en la producción industrial y se acerca a la artesanía. El diseñador animista vuelve a encontrar belleza en la imperfección, la variación, la aspereza, las torsiones, nudos y asimetrías, los que se relaciona directamente con el concepto japonés del Wabi Sabi.

Para concluir, el diseño animista trata de diseñar espíritus, espíritus que se materializan en objetos. Estos espíritus pueden ser entendidos como agencia, aquello que empodera no solo al objeto sino al mismo tiempo al humano y su entorno; pero más importante, son entendidos como aquello que anima y vitaliza. El diseño animista es un diseño que dinamiza, que mueve a humanos y mueve al mundo; es un diseño que no parte de la razón sino del cuerpo, de sensaciones y emociones; en ese sentido es muy particular, no solo a cuerpos individuales sino a comunidades y territorios específicos. Es un diseño plural ya que reconoce que los humanos son creados por sus entornos y culturas particulares, que no hay tal cosa como un humano singular; es un diseño dinámico porque se preocupa por relaciones e interacciones, en ningún momento es una cosa terminada, está en constante proceso, en metamorfosis.

Es entonces este el camino/la praxis del diseñador animista, una propuesta para iniciar un proceso de transformación que es absolutamente necesario para tener futuros, en el que la disciplina y los diseñadores se alejan de la visión occidental del mundo y transitan hacia una visión del mundo cuyo objetivo es armonizar con los ciclos naturales del cosmos. Diseñadores, atiendan el llamado que hace el actual momento de crisis y emprendan este camino de cambio diseñando espíritus.

Referencias

- Abram, D. (1997). *The Spell Of the Sensuous*. New York: Vintage.
- Abram, D. (2010). *Becoming Animal*. New York: Vintage.
- Baudrillard, J. (2006). *The System of Objects*. London: Verso.
- Benyus, J. (2002). *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*. New York: Harper Perennial.
- Boradkar, P. (2010). *Designing Things – A Critical Introduction to the Culture of Objects*. London: Bloomsbury Academic.
- Chalmers, D. (2014, agosto 1). *TED*. Retrieved from TED: http://www.ted.com/talks/david_chalmers_how_do_you_explain_consciousness
- Clodd, E. (1905). *Animism: The Seed of Religion*. London: Archibald Constable & Co. Ltd.
- Fry, T. (2012). *Becoming Human By Design*. Oxford: Bloomsbury Academic.
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. Oxford: Routledge.
- Hara, K. (2007). *Designing Designs*. (L. Muller, Ed.) Zurich.
- Restall, E. (2012). *The Wakeful World: Animism, Mind and the Self in Nature*. London: John Hunt Publishing.
- Shaw, D. B. (2008). *Technoculture – The Key Concepts*. London: Bloomsbury Academic.
- Wilson, F. R. (2010). *The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture*. New York: Vintage.
- Wood, J. (2008). *Design for Micro-Utopias: Making the Unthinkable Possible*. London: Gower Pub Co.

MESA I: TENSIONES SOCIALES

Perforando territorios. Extracción, sustentabilidad, soberanía y diseño participativo en el Sur

Denny Carolina Villamil Velasquez*

- * Diseñadora industrial de la Universidad Nacional de Colombia, especialista en Diseño Multimedia y magíster en Innovación de Sistemas de Productos y Servicios Sustentables (MSc 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. Desde 2008 ha desarrollado proyectos de investigación informales para la protección y soberanía de los recursos naturales y minero-energético junto con organizaciones y comunidades colombianas. En 2011 y 2012 participó junto con grupos académicos en la planeación y aplicación de sistemas de productos y servicios sustentables en organizaciones europeas como Dynapac (Suecia), Volvo CE (Suecia), Sapa (Suecia) y Nestle (Suiza). En 2012 realiza una investigación con la organización Bushman Living (Dinamarca) sobre el co-diseño de PSS para el impacto social. Actualmente es docente de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en los programas de Arquitectura y Diseño Industrial (Taller de Contexto – Vida y territorio) y es consultora de diseño en desarrollo estratégico de proyectos y contenidos digitales en la empresa colombiana de autopartes Transtec Diseño e ingeniería.
E: mail: denny.villamil@utadeo.edu.co

Resumen

Muchos países del Sur han pasado de ser manufactureros a extractivos, direccionándose hacia la *reprimarización de su economía*. Las empresas multinacionales cambian sus centros productivos y extractivos a regiones en donde hay mano de obra barata, diversidad de recursos, conflictos, corrupción, menor legislación ambiental, etc. La extracción es altamente cuestionada por los daños ambientales, sociales y económicos que conlleva, y en muchos casos las regalías no compensan los impactos negativos. La naturaleza pasa de ser un patrimonio natural a ser un recurso comercializado y privatizado.

El diseño de productos requiere recursos en todo el proceso productivo (energía, materia prima, insumos, etc.), para crear bienes de consumo masivo de uso individual. En contraste se presenta el diseño participativo que promueve lo colectivo, y se planifica de manera integral, holística e incluyente, en donde la participación activa de las comunidades y otros actores es crucial en el proceso, asegurando que las propuestas de diseño respondan a sus necesidades y a los requerimientos del contexto.

Este artículo presenta fundamentos para entender el diseño participativo, usando ejemplos de organizaciones del Sur y del Norte, y contrastando sus características de participación y organización en pro del bienestar común, la calidad de vida, el respeto al medio ambiente, la diversidad, etc.

Palabras clave

diseño participativo, epistemología del Sur, geopolítica, recursos naturales, soberanía, sustentabilidad.

Introducción

Desde las épocas coloniales existe una marcada diferencia entre territorios, lo que se denomina la dicotomía entre el Sur y el Norte. El Norte se refiere a los territorios industrializados que tienen un gran poder económico, los cuales han desarrollado sus imperios a costa de la explotación de otras regiones. El Sur se refiere a los territorios

que han sido subyugados, explotados y oprimidos por muchos siglos, en donde prima la desigualdad, el detrimento de los derechos, el desconocimiento de la soberanía del territorio, entre muchos otros factores. Boaventura de Sousa Santos menciona que por siglos se ha mantenido un único conocimiento válido, el generado por el Norte, desconociendo los verdaderos saberes del Sur, los cuales tienen un gran valor para el territorio, la sociedad y las dinámicas que allí se generan (2006).

A partir de una visión holística se considera que el planeta es un gran sistema que se autoregula, por ello cada impacto tendrá una repercusión en su totalidad (Capra, 2008). El diseñador cuenta con una perspectiva sistémica para generar soluciones integrales e incluyentes. Una de ellas es el análisis del ciclo de vida de un producto, el cual cuenta con diferentes etapas en donde el diseñador puede encontrar una gran variedad de oportunidades de diseño. Para lograr que la solución sea sostenible es necesario evaluar la complejidad del sistema desde la extracción de materias primas hasta su desecho; lograr que sea acorde con el contexto; y que incluya en el proceso de diseño a la comunidad y a otros actores que estén relacionados con su ejecución (Polak, 2008). El diseñador tiene un papel muy importante para lograr que las innovaciones desarrolladas en el Sur sean efectivas, perduren y se multipliquen, manteniendo a su vez la soberanía del territorio.

Los modelos extractivos han ido desplazando la producción y la innovación en el Sur, debido a que a gran parte de los países del Norte les conviene mantener colonias extractivas pobres y degradadas (por la contaminación, violencia, pobreza, conflictos, etc.). Los territorios del Sur no solo se perforan a nivel físico sino también a nivel social, cultural, ambiental y económico. Hablar del Norte y del Sur no solo se refiere a la posición geográfica de cada territorio, sino también a un concepto epistemológico, que define unas características, dinámicas, relaciones y saberes diferentes.

Extracción y degradación del territorio

En la era de la Revolución Industrial los países del Norte extraían sus recursos para producir bienes de consumo masivo, con el tiempo se percataron de que se degradaba su entorno y se disminuían las reservas de sus recursos naturales y minero-energéticos; por ello, deciden extraer recursos en las colonias del Sur, quebrantando a su vez su soberanía (Villamil, 2007).

Colombia como muchos otros países del Sur, ha dedicado gran parte de su territorio a la extracción de recursos básicos (petróleo, carbón, oro, etc.), concepto conocido como *reprimarización de la economía* (León, 2012). Este fenómeno mundial se debe en gran parte a la multilocalización de la producción, el libre comercio y la globalización. La corrupción, la baja rigurosidad en la normatividad ambiental, y los conflictos internos, entre otros factores, hacen que el territorio colombiano sea muy apetecido por empresas transnacionales, especialmente aquellas que no desean hacerse responsables del costo de externalidades negativas. Como menciona James O'Connor:

En el Sur, muchos gobiernos están más que dispuestos a vender sus derechos de primogenitura a las corporaciones transnacionales en nombre del "desarrollo", a menudo bajo la presión de grandes deudas externas, mientras las grandes masas de campesinos sin tierra y de pequeños propietarios rurales, y los pobres de las ciudades, se ven forzados a saquear y agotar recursos y a contaminar el agua y el aire respectivamente, tan solo para sobrevivir. (O'Connor, 2000).

La extracción de recursos no viene sola, generalmente está acompañada de despojo, desplazamiento, degradación, violencia, violaciones al medio ambiente, a los derechos humanos, entre muchos otros efectos negativos, que en la gran mayoría de los casos son irreparables y que no se compensan con los ínfimos porcentajes que representan las regalías (Corporación Jurídica Libertad, 2006).



Imagen 1. Extracción de carbón en el Cerrejón, Guajira (Colombia). La minería a gran escala perfora sin compasión y genera daños irreparables a los territorios y a las comunidades.
(Foto de Javier Villamil)

Muchas comunidades han perdido la soberanía de sus territorios y de sus recursos naturales y minero-energéticos; gran parte de la materia prima que se extrae se exporta, y en muchos casos no beneficia o soluciona las necesidades básicas de las comunidades del territorio explotado (CECOIN, 2005). Generalmente la utilización de recursos responde a la demanda de necesidades creadas o lujos que solo un pequeño porcentaje de la población puede darse. Tal es el caso de la extracción del petróleo, como lo menciona Vélez:

EE.UU. necesita asegurar su provisión de combustibles y derivados del petróleo, la cual representa el 26,6% del consumo mundial. De ahí que Sur América sea su mejor proveedor por razones geográficas, especialmente el Caribe colombiano por su corta distancia al Golfo de EE.UU. (Vélez & Vélez, 2008).

En muchos casos las peticiones de extracción minera se encuentran en territorios indígenas, reservas o parques naturales; muchos de estos territorios ya tienen licencias de funcionamiento, lo que pone en riesgo el patrimonio cultural y natural del territorio colombiano, la soberanía alimentaria, la calidad del suelo, los recursos hídricos y la biodiversidad (Villamil, 2007).

Otro proceso que ha perforado el territorio por décadas es el monocultivo (de alimentos y agrocombustibles), el cual ha desplazado las especies nativas por especies foráneas, no ha dejado recuperar el suelo, y ha exigido una gran demanda de agroquímicos, los cuales han degradado el entorno, la diversidad y la salud de las comunidades que se han visto obligadas a adoptar esta actividad. Estos modelos implantados desde la Colonia han dejado ganancias solo a aquellos que son dueños del monopolio, y que generalmente se encuentran en el Norte. Así como lo determinan Hildebrando Vélez e Irene Vélez: “La industria de los agrocombustibles hereda, reproduce y actualiza los viejos esquemas coloniales de tenencia de la tierra y expropiación de la fuerza de trabajo, así como el enclave europeo y norteamericano en los países del Sur” (Vélez & Vélez, 2008).

Parte de la excesiva extracción de recursos se debe a la forma de consumo, ya que cada día se producen y se utilizan más productos, de manera vertiginosa los bienes de consumo masivo tienen una gran demanda, y por tanto necesitan una mayor cantidad de materias primas y recursos.

¿A qué costo se permite que grandes corporaciones disminuyan los recursos y degraden los territorios que son determinantes para mantener la calidad de vida de los seres que allí habitan? El planeta está llegando a su punto límite, los ciclos naturales no tienen la capacidad para recuperarse, los recursos pronto comenzarán a escasear y no serán suficientes para suplir las necesidades de todos. En muchos casos el consumidor y su comportamiento consumista se consideran el directo responsable de la degradación del medio ambiente, pero en términos sistémicos la responsabilidad también debería ser del productor, lo que se conoce como *Extended Produced Responsibility* o *Responsabilidad extendida al productor*, en donde se espera que las organizaciones también tomen medidas en todo el ciclo de vida del producto para evitar la degradación del medio ambiente (Lindhqvist, 2000).

Diseño y consumo - Modelos del Norte copiados y apropiados en el Sur

Décadas atrás los productos tenían un valor adquisitivo muy alto, comparándolos con los bienes de consumo actuales. La producción en masa hace posible acceder a productos o servicios que en una época eran destinados a ciertos estratos o contextos.

¿Por qué un producto puede ser tan económico si está compuesto de tantas partes, materiales y procesos productivos? En muchos casos el consumidor no paga por el valor real del producto, son otras comunidades y contextos (generalmente en el Sur) quienes tienen que pagar con agua, salud, biodiversidad, degradación del territorio, violación de los derechos a los trabajadores, etc. Este fenómeno se denomina *Externalidades negativas* (Usaquén, 2008).

La gran demanda de productos responde a un modelo de acumulación de bienes de capital, que en muchas ocasiones parte de necesidades creadas, adoptadas de otros entornos y aplicadas a la fuerza en contextos del Sur. Se perfora el territorio con culturas prestadas degradando la identidad propia de los territorios (Vélez & Vélez, 2008).

En muchos casos los diseñadores y los fabricantes tienen las herramientas y habilidades para desarrollar diseños que motivan al usuario a adquirir bienes de consumo masivo (que generalmente son de uso individual), los cuales se compran y se usan por un corto periodo de tiempo, hasta que la moda, tendencias o nuevas tecnologías los desplazan y se reemplazan por nuevos modelos o diseños, fenómeno conocido como *Obsolescencia percibida* (Slade, 2006). En otros casos las empresas manufacturan productos con un ciclo de vida determinado, limitando su uso; como resultado el consumidor tendrá que reemplazarlo por uno nuevo, lo que se conoce como *Obsolescencia programada* (Slade, 2006). Estos casos de obsolescencia han hecho que la utilización y desecho de productos se incremente de manera tal que los recursos del planeta no serán suficientes para la creciente demanda.



Imagen 2. Variedad de productos exhibidos en un anaquel de un almacén de cadena en Bogotá. La manufactura y demanda excesiva de productos han generado que el consumismo sea un factor detonante en la perforación y degradación de territorios.

(Foto de Carolina Villamil, 2014).

El modelo económico en gran parte está enfocado al consumo individual, es decir a solucionar necesidades individuales, pero los efectos o impactos que se generan afectan a nivel global. Así mismo, el progreso y el bienestar de un país se miden por medio del Producto Interno Bruto (PIB), pero en realidad no todo tiene un valor monetario. El poder adquisitivo no es proporcional a la felicidad, a la calidad de vida o a la satisfacción de los ciudadanos. Países del Norte, como Estados Unidos, por ejemplo, cuentan con un alto PIB, pero han demostrado ser uno de los países más infelices del mundo, ubicándose en el puesto 105 de 151 países (Happy Planet Index, 2012).

Muchas compañías claman por poseer productos o servicios “verdes”, estimulando su uso individual y aumentando su manufactura, lo que conlleva el incremento de los impactos ambientales negativos y la demanda de recursos. Los bienes de consumo que son reciclables son un sofisma de distracción, ya que no es suficiente reciclar o reducir la cantidad de materiales. Para desarrollar un producto o servicio que sea realmente sostenible, la solución de diseño no solo debe enfocarse en un punto del sistema sino en su totalidad y en las articulaciones del mismo, así que es necesario también disminuir el consumo, garantizar

una larga vida útil, responsabilizarse por todas las etapas en el ciclo de vida, utilizar fuentes de recursos renovables, promover su uso colectivo, entre otros factores.

En muchas ocasiones la innovación y el desarrollo de productos están definidos y limitados según el poder o monopolio de las materias primas, producción o mercado. Muchas creaciones han encontrado otras fuentes de energía o métodos de producción que generan como desecho vapor de agua (el cual no causa ningún impacto negativo al ambiente), pero todavía no se ha implementado ya que aún no se ha estructurado el monopolio que controle su producción y masificación.

Tanto bibliotecas como sistemas de carro compartido o bicicleta compartida son algunos ejemplos de los modelos PSS (Product service system) que pueden tener un uso colectivo. Este modelo tiene muchas ventajas, ya que se reduce la demanda de bienes de consumo; un producto es usado por una mayor cantidad de personas, se incrementa la vida útil, entre otras ventajas. Estos sistemas de uso colectivo se enfocan principalmente en suplir una necesidad dejando de lado el sentido de propiedad material (Manzini, Vezzoli, & Garrette, 2001).

¿El Norte ayudando o evangelizando al Sur?

Desde la época colonial el Norte ha tratado de solucionar los problemas de los contextos del Sur con la creencia de tener veracidad absoluta en sus acciones, por esta razón el Sur ha estado en silencio y subyugado a lo que el Norte le impone (De Sousa Santos, 2010). En muchos casos, en el imaginario colectivo del Sur se cree que gran parte de lo que viene de afuera es mejor, las ideas colonizadoras han implantado que lo propio, lo nativo, lo autóctono no tiene tanto valor como lo foráneo.

Un ejemplo del escenario del Norte “ayudando al Sur” es el proyecto *Life Straw*. Este es un objeto en forma de pitillo diseñado con el propósito de proveer agua potable, evitando enfermedades que se generan por la ingestión de agua contaminada en contextos de bajo ingreso económico (Lifestraw, 2013). El usuario se acerca a una fuente de agua no tratada y succiona el líquido, el agua pasa por un

filtro y se purifica, logrando que el preciado líquido sea apto para el consumo humano, con una efectividad de 99.9%. Este producto tuvo una gran aceptación por los medios, y fue adulado por su creatividad y efectividad; sin embargo, está totalmente descontextualizado, ya que no está enmarcado dentro de una perspectiva holística: es una solución a corto plazo; no tiene un manejo apropiado de su desecho; es de uso individual; muy pocos pueden acceder a este objeto; es muy costoso, relacionado con el poder adquisitivo de las comunidades a las que está dirigido; la actividad de uso no es adecuada para el usuario (ya que él tiene que sumergirse en una fuente de agua contaminada y succionar; una actividad poco ergonómica que en muchos casos puede ir en contra de la dignidad), entre otros factores que no responden al sistema en que se enmarca este producto.

Otro ejemplo que ilustra este fenómeno es el proyecto realizado en 2012 con la organización danesa *Bushman Living Organization*, la cual está enfocada en promover la permacultura en contextos del Sur. La organización ha desarrollado estrategias enfocadas en la educación de los principios y aplicación de este tipo de agricultura sostenible en áreas de bajo ingreso económico con un primer acercamiento a villas rurales en Gambia (África). El proyecto fue realizado en conjunto con la organización y por las diseñadoras Sabine Mukaze (Ruanda – Canadá) y Carolina Villamil (Colombia); su objetivo principal era desarrollar un sistema de productos y servicios sustentables para este tipo de contextos enfocados en permacultura, sostenibilidad y en la autonomía de las comunidades.

Una de las estrategias diseñadas por la organización era implementar un sistema de aprendizaje a través de material *on-line*, por este motivo era fundamental construir la infraestructura necesaria para que las comunidades rurales de Gambia pudieran tener acceso a la información. Algunas de las ideas propuestas por uno de los miembros de la organización fueron:

(...) parte de la infraestructura para poder acceder a internet estará diseñada con desechos, por ejemplo usaremos latas vacías de sopa de tomate para la recepción de señales”, “uno de los grandes limitantes que hemos

tenido es que todo el material está en inglés y las personas que habitan estas comunidades no manejan el idioma, así que primero tendremos que enseñarles inglés” (Mukaze & Villamil, 2012).

Opiniones como estas muestran cómo la organización tiene muy poco conocimiento del contexto de estudio, y por tanto, cualquier propuesta de diseño que se desarrolle estará descontextualizada y en últimas será una solución impuesta.

La permacultura es un concepto fundamentado en la participación, en el cual se incluye a la comunidad en el proceso, esperando que aporte con sus saberes y experiencias. La *Bushman Living Organization* tenía un modelo totalmente opuesto a esta ideología, ya que intentaba cambiar los conocimientos de la comunidad y remplazarlos por saberes y prácticas de permacultura europeas. De igual manera pretendía instaurar un modelo europeo en un contexto africano, sin tener en cuenta los verdaderos requerimientos de la comunidad, las características del contexto, y sus dinámicas (Mukaze & Villamil, 2012). Después de una exhaustiva investigación en Dinamarca (sede de la organización) se llegó a la conclusión de que era crucial la inmersión del equipo con la comunidad de estudio (Gambia, África), ya que muchas de las propuestas que la organización había desarrollado estaban enfocadas a un contexto europeo y no a un contexto africano.

Al final del proyecto se sugirió desarrollar un modelo de diseño participativo manteniendo contacto directo con la comunidad y el contexto de estudio en todo el proceso de diseño. Lo anterior con el fin de garantizar soluciones desde una perspectiva holística e incluyente; que funcionen a largo plazo; que estén relacionadas con las características del entorno; que involucren diferentes actores; y que sean de fácil multiplicación, para que otras comunidades puedan adoptarlas y transformarlas (Mukaze & Villamil, 2012).

Diseño participativo: entretejiendo relaciones y raíces

Un cardumen es una agrupación de peces que tiene como finalidad defenderse de los depredadores, proveer pareja, generar eficiencia

hidrodinámica, etc. Muchos procesos en la naturaleza funcionan igual, en donde la organización, la colaboración y participación activa de los miembros de una comunidad la hacen más fuerte, resiliente, creativa, eficiente, etc. Las grandes innovaciones no han sido desarrolladas por una sola persona, en muchos casos han sido el resultado del trabajo en equipo. Sanders identifica en el diseño participativo ventajas competitivas, de mercado y de innovación (Sanders & Stappers, 2008), ya que cuando un proyecto es concebido por una comunidad se entretajan relaciones y se crean raíces más sólidas. Por estos motivos la comunidad desarrollará, implementará, mejorará, preservará y difundirá las soluciones para su propio bienestar (Manzini, 2007).

El diseñador industrial Jorge Montaña, quien ha promovido el diseño participativo en Colombia, considera que este es un proceso colectivo y multidisciplinario en donde el diseñador “tiene un rol de facilitador y de gestión del proceso de diseño” (Diseño Participativo, 2011).

En el Sur, algunos colectivos se han organizado en pro del bienestar de las comunidades y de la participación activa de los actores involucrados. Muchas de estas agrupaciones surgen por la defensa de la soberanía del territorio y los recursos. Un claro ejemplo fueron las organizaciones comunitarias que surgieron en Cochabamba, Bolivia, las cuales se constituyeron para defender la soberanía del recurso hídrico, evento conocido como la “Guerra del agua”.

Otras comunidades se han asociado para crear espacios en donde la soberanía alimentaria, el cuidado al medio ambiente, el diálogo mancomunado con la naturaleza, el bienestar común, la solidaridad y el mejoramiento de la calidad de vida han sido premisa para su agrupación (Polak, 2008). En Latinoamérica se han desarrollado movimientos participativos en donde se ha promovido la transferencia de conocimiento: *Campesino a campesino* y *la Agricultura del sol y malezas*. El modelo *Campesino-campesino* consiste en pasar los conocimientos y experiencias a otros campesinos o a otras comunidades, haciendo uso tanto de saberes ancestrales como de nuevas tecnologías e innovaciones. La multiplicación del conocimiento asegura que muchas

comunidades se beneficien de estos saberes (Machín, Roque, Ávila & Rosset, 2013). La *Agricultura del sol y malezas* o “Biotecnología tropical” desarrollada por el agrónomo brasileño Nasser Youssef va más allá de los modelos de monocultivo impuestos por el Norte, y se enfoca en las características de contextos del Sur, en donde el sol predomina y se usan plantas nativas para mantener el equilibrio entre entornos naturales y la agricultura (IICA, Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura, 2001).

En el entorno bogotano, surge la corporación *Eco-sembrando barrio* como iniciativa para ayudar a recuperar el tejido social, la soberanía alimentaria, la integración de los actores, etc., lo cual se ha logrado a través de la creación de actividades y espacios de colaboración, participación, cooperación y comunicación (Sembrando barrio, 2014).

El rol del diseñador y su relación con el contexto

El diseñador tiene un papel muy importante en la creación de espacios de colaboración, impulsando y apoyando el proceso del diseño participativo, ya que posee el conocimiento y las habilidades para facilitar el desarrollo de las respuestas de diseño y la integración de actores. Para lograrlo es vital conocer y tener un contacto directo con el contexto y la comunidad de estudio. De esta manera, los diseñadores del Sur son los más indicados para responder a las problemáticas del Sur (De Sousa Santos, 2006). De acuerdo con la epistemología del Sur, las comunidades cuentan con saberes innatos o heredados que se han dejado de lado por adoptar otros saberes que provienen del Norte (De Sousa Santos, 2009). Este es el escenario perfecto para que los diseñadores conozcan, apropien y compartan los saberes del Sur.

El diseño es una gran herramienta de innovación sustentable, es posible planear productos que se desarmen fácilmente (para la reparación, separación o reciclaje), fomentar la disminución de extracción de recursos (aplicando materiales y energías renovables), guiar a las industrias a desarrollar productos de mejor calidad con una vida útil mayor, incentivar el uso colectivo, etc. Al impulsar el diseño partici-

pativo, diferentes actores que están relacionados con el contexto o la problemática tendrán un papel importante en el proceso de diseño, logrando que la respuesta tenga mayor aceptación y esté contextualizada (Sanders & Stappers, 2008).



Imagen 3. Sistema de préstamo de bicicletas en el centro de la ciudad de Bogotá, punto situado en la carrera séptima con calle 24. El uso compartido de productos promueve que se reduzca el consumo de productos de uso individual, su manufactura, la extracción de recursos y la producción de desechos.
(Foto de Carolina Villamil, 2014).

Actualmente a nivel global se proponen y desarrollan soluciones no sistemáticas, como el caso del automóvil eléctrico, en el cual se cambia la problemática de los hidrocarburos por una batería de litio, con lo que se mantiene la extracción de materiales no renovables y se sustituye un problema por otro. ¿Por qué enfocarse solo en fuentes de energía cuando se puede diseñar desde la raíz del problema y pensando en la totalidad? Los diseñadores tienen las habilidades de identificar muchas oportunidades de diseño que no solo se enfoquen en una parte de la problemática. Tener una perspectiva holística, estimular la diversidad y la colaboración, son estrategias que pueden ayudar a crear soluciones sostenibles e innovadoras (Manzini, 2007) sin atentar contra las comunidades, el territorio y su soberanía.

Conclusiones

Actualmente se perforan territorios para extraer recursos, o acumular todos los desechos que produce la sociedad moderna. Si se tiene una perspectiva holística del sistema se podrá entender que los impactos negativos a nivel micro se ven reflejados a nivel macro.

El Sur tiene todas las capacidades y saberes para solucionar las necesidades del territorio sin seguir patrones copiados o que han sido heredados del Norte (De Sousa Santos, 2009). No se pretende estimular la separación entre Norte y Sur, los habitantes del mundo deben actuar como comunidad para apoyarse unos a otros, con igualdad y sin tomar ventaja o degradar al otro.

Cuando un contexto es diverso es mucho más resistente, resiliente y flexible, la diversidad es vital para mantener el patrimonio cultural y natural del territorio. El desarrollo y bienestar van más allá del poder adquisitivo y el PIB, el reto para el diseñador industrial es mejorar la calidad de vida de las comunidades sin perforar territorios, degradar el ambiente o perjudicar el tejido social.

A través del trabajo participativo, el diseñador es facilitador de procesos de diseño, impulsando la colaboración tanto en aspectos creativos, productivos y de gestión. A partir de la epistemología del Sur es posible resignificar los saberes, habilidades y experiencias de las comunidades, para que sean partícipes del diseño, planeación y desarrollo de soluciones innovadoras y sostenibles a las problemáticas de su territorio, para así convertirse en los protagonistas y autores de su propia historia.

Referencias

- Capra, F. (2008). *Las conexiones ocultas. Implicaciones sociales, medioambientales, económicas y biológicas de una nueva visión del mundo*. Barcelona: Anagrama.
- CECOIN (2005). Colonización petrolera: desangre de los pueblos indígenas. En *Etnias y políticas 2*.

- Corporación Jurídica Libertad (2006). Territorios colectivos nuevamente en la mira de las multinacionales. Caso: Muriel Mining Company. En: *Tribunal Permanente de los Pueblos, Capítulo Colombia. Sesión Minería*. Medellín.
- De Sousa Santos, B. (2003). *Crítica de la razón indolente: contra el desperdicio de la experiencia*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- De Sousa Santos, B. (2006). *Conocer desde el Sur: para una cultura política emancipatoria*. Lima: UNMSM, Fondo Editorial de la Facultad de Ciencias Sociales.
- De Sousa Santos, B. (2009). *Una epistemología del Sur: la reinención del conocimiento y la emancipación social*. México: Siglo Veintiuno.
- De Sousa Santos, B. (2010). *Para descolonizar el occidente: más allá del pensamiento abismal*. Buenos Aires: Clacso.
- Diseño Participativo* (2 de octubre de 2011). Recuperado en 2014, de: <http://www.disenoparticipativo.com/>
- Happy Planet Index* (2012). Recuperado el 3 de octubre de 2014, de: Happy Planet Index: www.happyplanetindex.org
- IICA, Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura (2001). *Prácticas agro-sostenibles para el Departamento de Cundinamarca*. Bogotá: Comunicación ambiental.
- León, N. (2012). *Crisis, reprimarización y territorio en economías emergentes: caso Colombia. Crisis económica e impactos territoriales*. Recuperado el 2014 de septiembre de 2014, de: V Jornadas de Geografía Económica AGE Universidad de Girona: http://www3.udg.edu/publicacions/vell/electroniques/Crisis_economica_e_impactos_territoriales/2/2_1_LEON_RODRIGUEZ.pdf
- Lifestraw. (2013). *1000 liters of clean water in your pocket. Vestergaard Frandsen SA*. Recuperado el 2 de octubre de 2014, de: Lifestraw: <http://www.buylifestraw.com/products/lifestraw-personal>
- Lindhqvist, T. (2000). *Extended Producer Responsibility in Cleaner Production: Policy Principles to Promote Environmental Improvements of Product Systems*. Suecia: University, IEEE Lund.

- Manzini, E., Vezzoli, C., & Garrette, C. (2001). Product-Service Systems. Using an Existing Concept as a New Approach to Sustainability. *Journal of Design Research* (1(2)).
- Manzini, E. (2007). *Essay in Creative Communities: people inventing sustainable ways of living*. (E. P. Design., Ed.) Milan.
- Machín, B., Roque, A., Ávila, D., & Rosset, P. (2013). *Agroecological revolution, The Farmer-to-Farmer Movement of the ANAP in Cuba*. La Habana, Cuba: ANAP Asociación Nacional de Agricultores Pequeños.
- Mukaze, S., & Villamil, C. (2012). *10 actions for a successful social designer to co-design Product Service System "PSS" Solutions in communities*. Recuperado el 15 de septiembre de 2014, de: <http://www.bth.se/tek/mspi.nsf/>
- O'Connor, J. (2000). *¿Es posible el capitalismo sostenible?* Recuperado el 20 de septiembre de 2014, de: Papeles de Población 6(24): <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/ecologia/connor.pdf>
- Polak, P. (2008). *Out of Poverty: a Proposal*. New Heaven: Ct: Don Gastwirth and Associates.
- Sanders, E., & Stappers, P. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts* 4(1), 5-18.
- Sembrando barrio* (2014). Recuperado el 2014 de septiembre de 2015, de: Eco- Sembrando barrio: <http://sembrandobarrio.wordpress.com/>
- Slade, G. (2006). *Made to Break: Technology and Obsolescence in America*. US: Library of Congress cataloging-in-publication data.
- Usaquén, M. I. (2008). *Externalidades: más que un problema de derechos de propiedad*. Bogotá: Cife 13.
- Vélez, H., & Vélez, I. (2008). *Los espejismos de los agrocombustibles. Agrocombustibles "Llenando tanques, vaciando territorios"*. Recuperado el 2014 de septiembre de 2014, de: CENSAT Agua Viva: <http://www.noetmengiselmon.com>

Villamil, J. (2007). *Aproximación a los recursos minero-energéticos nacionales y el capital extranjero en Colombia*. Recuperado el 18 de septiembre de 2014, de: *Revista Investigación* 61(10) 3: <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/gestion/article/view/1427/2058>: pdf.

MESA I: TENSIONES SOCIALES

El Karma de vivir al Sur: diseño, dígitos y periferia

Ernesto Vidal Prada *

* Diseñador industrial, UIS. Especialista en Teoría del Diseño Comunicacional (FADU, UBA). Actualmente maestrando en Diseño Comunicacional (FADU, UBA) y docente del programa de Diseño Industrial UDI (Bucaramanga). Sus intereses particulares se centran en los estudios teóricos sobre diseño e historia del diseño, la investigación en diseño, y las nuevas formas de visualización en el ámbito digital.
E-mail: vtoto@gmail.com

Resumen

A partir de las líneas de la homónima canción de Charly García se plantea un recorrido teórico y reflexivo en torno a la labor del diseño industrial propuesto desde el Sur en la actualidad. El presente artículo se genera a partir de un paralelo posible entre las realidades del diseño suramericano y un análisis en torno a la creación digital y los significados que ella implica hoy día, para el ejercicio del diseño. El karma, entendido como ley de acción y reacción, nos antepone la condición suramericana para pensar y hacer diseño, y ayudarnos a pensar cómo enfrentamos ese reto con las condiciones que exige un centro industrial (tecnológico) respecto a una región periférica.

Palabras clave

diseño digital, ilusión, periferia, retos, vacío.

La ilusión del Sur: a manera de introducción

El diseño industrial generado al Sur, entendido en principio como el concepto geográfico del Sur americano, se debate en sus tecnologías productivas entre lo industrial y lo artesanal. Dicha tensión determina tanto sus pensamientos como sus alcances; sin embargo, ninguno de los dos se encuentra plenamente definido.

Pocas excepciones regionales pueden representar ese concepto de “centro industrial”, para pensar el concepto de un diseño en serie tal como fue planteado a comienzos del siglo XX. El diseño de objetos suramericano se queda corto en su apellido industrial, mientras que lo artesanal, lo auténtico, la cultura y las expresiones propias de la región se convierten en excelentes contrapartes para la generación de propuestas novedosas y auténticas.

El poco tiempo de desarrollo de la profesión, después de la creación de los primeros programas académicos de diseño (décadas del 60 y 70), da cuenta de una disciplina que se ha adaptado a los cambios históricos y culturales, los que a su vez han marcado el rumbo del

desarrollo social y económico de la región. La disciplina del diseño industrial, como generadora de soluciones objetuales para necesidades específicas, es hoy reconocida en la región como un motor de desarrollo e innovación en un nivel básico, pero al tiempo es vista como una suerte de ilusión o utopía. Sin embargo, los grandes retos han consolidado poco a poco una profesión cambiante, que se enfrenta a los cambios tecnológicos como su mayor reto para disminuir la distancia entre Norte y Sur.

Entendemos entonces el Sur no como un concepto geográfico, sino como una razón para autoafirmar nuestra identidad suramericana, más allá de las formas y las consideraciones que se determinan cuando se piensa en una distancia o separación entre centro y periferia. Sur entendido como forma de vida; como pensamiento propio; y particularmente como una perspectiva, una forma de enfocar singularidades propias de nuestra región y de nuestro actuar (Obarrio, 2013). De la misma manera, podemos contextualizar un diseño pensado desde el Sur con relación a un proceso interno de construcción de nuestras realidades objetuales, que nos permita, y le permita al centro industrial, reconocer en la periferia un diseño hecho desde el Sur.

El diseño en la región se puede entender entonces como una suerte de ilusión a través de un recorrido que habla de grandes retos y aportes, pero que también pone bajo la lupa grandes vacíos y ausencias de una disciplina que pretendía cambiar todo, que pretendía hacernos felices. Esta disciplina hoy se debate y se sostiene, tal vez bajo una mirada y amenaza que nos hace creer sin vacilar, en un diseño único e impuesto por los centros tecnológicos como lo único existente: aquel hecho de código binario en una pantalla del computador. Hablamos también de ese diseñador suramericano, ese sujeto que suma sus particularidades y no se cansa, que no desiste ante el reto planteado. El diseño, la máquina, el software, el exceso, la sobreproducción, el día a día de una profesión que puede quedar en *stop* cuando se vaya la luz, cuando se nos vaya la luz.

Me vas a hacer feliz, vas a matarme con tu forma de ser

La vinculación de la tecnología digital dentro del proceso de diseño industrial durante los años 90 ofrecía al ejercicio práctico y cotidiano de la disciplina un futuro complaciente, una felicidad siempre buscada. Los equipos de cómputo facilitarían las labores creativas mediante la disminución de tiempos y el ahorro de costos de producción; se acortarían distancias en los procesos de investigación y contacto directo con el usuario; las pantallas serían los elementos cómplices de ese “querer” un mundo mejor que quieren todos los diseñadores. De cierta forma esto se cumplió, pero al mismo tiempo poco se pensó en los grandes riesgos que implicaban estas nuevas ventajas frente a la realidad cotidiana.

Dentro de los alcances de una concepción actual del diseño, Bonsiepe (2011) menciona como “función imprescindible” la integración de la ciencia y la tecnología en la vida cotidiana de la sociedad, “concentrándose en la zona intermediaria entre producto o información y usuario”. El mismo Bonsiepe proponía entonces acuñar el concepto de interfase, traído de las ciencias informáticas, para describir una suerte de espacio vacío interactor en el cual se producía el dominio del diseño bajo la tríada objeto (herramienta) – uso (objeto de la acción) – usuario (cuerpo humano). El concepto, que implicaba la transición del objeto de diseño al dominio de las interfases, sin lugar a dudas marcó el rumbo de un diseño pensado desde el Sur.

A la par de esta revolución en el interior de la disciplina, se empezó a crear un desfase (una grieta, una posibilidad) entre la práctica real de este campus teórico. Un desajuste entre los ritmos cotidianos (los mitos) y los ritmos que implica la construcción conceptual (los valores), que trae consigo la necesidad de resignificación de contextos (coexistencias) y conceptos. Si bien la percepción de este desajuste es reciente (surge de una revisión histórica del diseño), hoy se plantean los retos que se formulan a partir de esta reflexión.

La visión de un diseño desde la concepción, ya no solo de la interfase sino del sujeto –del Sur–, va a ser determinante en la primera década del siglo XXI para consolidar la reflexión guía para pensar el

diseño del futuro. El choque entre lo digital y la realidad crea “una especie de fosa intergeneracional entre los nativos y los inmigrantes del ciber mundo” (Fischer, 2009, p. 140). Por lo anterior se puede afirmar que los conocimientos, aportados por el mundo digital, son tomados a la ligera, recontextualizados muchas veces según necesidades específicas, y a la vez desfasados de la misma producción del campo teórico local. La construcción del diseño suramericano es a la vez una construcción de los mismos sujetos productores de contenido y que se caracteriza, sin lugar a dudas, por ser distinta a la de otras latitudes, esto es, un diseño propio.

A pesar de esto, hoy día en muchos sectores la relación de felicidad que se planteaba bajo la unión de tecnología y diseño, y que recalaba en los sectores productivos y de mercadeo, sigue dominada por una relación de dependencia. Además del desfase generacional y el desfase entre realidad y teoría, podemos distinguir, en América del Sur, un tercer desfase que sigue siendo determinante en la construcción del futuro por medio del diseño: la relación desigual entre metrópoli (centro) y periferia, no solo a nivel global sino a nivel local. Esta relación desigual se da principalmente en términos económicos y trae repercusiones importantes en los dominios políticos y culturales (Bonsiepe, 1990).

Frente a la tecnología vista como determinante y filtro de significados en el contexto suramericano, el principal reto que surge para asumir y aprovechar los desfases mencionados es pensar “críticamente y tomar conciencia de qué decisiones tomamos cuando privilegiamos el uso de un medio técnico sobre otro” (Candiani, 2002). La resignificación conceptual (el concepto actual de diseño industrial para nosotros) a partir de una correcta revisión histórica, podrán sentar las bases, ya no para una teorización del fenómeno, sino para pensar realmente “el diseño al Sur”; un diseño que contribuya a la construcción de nuevos acontecimientos, de posibles realidades sociales.

Esta necesidad de resignificación surge, tal como lo menciona Zemelman (2005b, p. 63), de disminuir el desfase y desajuste entre el corpus teórico y lo real o práctico. La realidad evidencia un ritmo de

construcción diferente al de la teoría, por tanto algunos conceptos deben ser ajustados a nivel teórico, desde la forma como se entienden y aplican hoy en el campo del diseño. Muchas veces este único proceso de resignificación permite disminuir notoriamente los vacíos y los impactos del fenómeno en la cotidianidad. El diseño del Sur plantea hoy día complejidades no solo desde lo productivo sino desde lo humano. Y es en esta visión del sujeto diseñador donde el diseño puede permitirnos esa ilusión de la felicidad, o dejarnos rezagados del resto. En nosotros mismos está la visión de generar un concepto acerca de un diseño propio.

No voy a desistir aunque me digan que todo es tan iluso

La discusión y preocupación por la dimensión comunicativa del proyecto de diseño (inherente al acto de diseñar en sí), toma relevancia y actualidad bajo la luz de la incorporación de la tecnología digital al proceso. Sin embargo, esta visión en general del aspecto comunicacional del objeto fue ignorada o tomada muy superficialmente en América Latina. Dicho olvido ha facilitado el dominio, en términos comunicacionales y sobre todo culturales, de las posibilidades y notables influencias del uso de la tecnología digital en la labor cotidiana del diseñador. Las tecnologías de producción de imágenes han sido importadas, popularizadas, pero pocas veces resignificadas bajo la luz de las realidades sociales propias de la región.

Un dato relevante sobre la reflexión anterior lo menciona Candiani (2002) al señalar que “Latinoamérica constituye sólo el 2,8% del mercado mundial de tecnología informática, lo que significa que sólo una pequeña parte de la población tiene a su disposición las nuevas tecnologías.” Sin embargo, este bajo porcentaje, que se ha ido incrementando considerablemente durante los últimos años, nos habla en realidad de un poder de dominación, relativo y evidente en la práctica cotidiana de dichas tecnologías. Contradictoriamente, a pesar del bajo porcentaje de acceso a la tecnología, es notable el poder que ha adquirido, por lo menos a nivel comercial, la necesidad de utilización de estas herramientas informáticas. Es casi imposible hoy concebir un

proceso metodológico del diseño industrial que no involucre el uso de estas herramientas tecnológicas, pero sigue siendo un proceso sesgado y desfasado con relación a los grandes centros productivos.

La utilización, incluso en exceso, de las tecnologías de producción de imágenes digitales en el diseño ha facilitado, más allá de su utilidad real para el contexto, la creación virtual de mundos soñados donde nos resulta fácil adaptarnos como individuos (Pallasmaa, 2012, p. 33). En el proyecto utópico llevado a los extremos de la realidad, donde la relación objeto–imagen ha sido trastocada e invertida, los objetos son producidos a partir de supuestas imágenes construidas mediante *softwares* predeterminados para crear ciertos tipos de objetos y/o formas, sin llegar a alcanzar las posibilidades de un trabajo manual. Las imágenes de objetos se han convertido a su vez en “productos manufacturados”, en un terreno dominado por el mercado y donde cada individuo (diseñador o no) ha cedido ante los deseos impuestos de brillos, transparencias y detalles sin tener en cuenta valores propios, posibilidades futuras o realidades existenciales.

Dentro de estas posibilidades de la imagen digital al servicio del diseño industrial, deberíamos como diseñadores preocuparnos por rescatar aspectos como la posibilidad de promover “una diversidad cultural y servir de desarrollo a grupos sociales” (Fischer, 2009, p. 142); cuestionar constantemente la integridad de la imagen y la mirada crítica en el interior del proceso mismo de la construcción de dichas imágenes; y reconocer a través de la tecnología los peligros que implica su uso masivo y descontrolado, y la manera como este proceso influye en la generación de confusiones en las realidades sociales propias de Suramérica. La ilusión estética digital, la abrumación por la creatividad sin límites, debería ser remplazada por una especie de resistencia a prolongar los valores culturales y procedimentales de generación de nuevos diseños. La imagen mientras tanto seguirá siendo solo imagen, “un medio de distracción, o si lo queremos, de exploración y a menudo, de comunicación” (Augé, 1999).

Son estos hechos los que permiten la construcción de un pensamiento de diseño desde el Sur, que evidencie “cualidades, virtudes,

artes de vivir, modos de conocimiento”, para alcanzar internamente ese sentimiento propio, además de su promoción respecto a un posible Norte, o centro tecnológico (Morin, s.f.) El diseño desde el Sur es, por tanto, un conjunto de formas singulares que debe ser rescatado frente a la imposición tecnológica. Nuestro pensamiento suramericano, la experiencia de su construcción conceptual como valor para prevalecer ese sueño e ilusión de un diseño propio.

No voy a desistir aunque me digan que ya no hay nada más

Mientras los desajustes entre el diseño (campo teórico) y la realidad social aumentan sus rangos y valores, y nos desvanecemos como cultura ante el poder insospechado de la imagen digital, los países del centro (las metrópolis) han incrementado su distancia de la periferia. Los países desarrollados han utilizado la tecnología (gracias a su conocimiento como creadores de la misma) en pro de su desarrollo social, lo que a su vez les ha permitido no solo el distanciamiento de la periferia sino también su distinción y superioridad respecto a ella (Candiani, 2002). Se ha creado entonces un borde digital, una frontera, un límite, del que no sabemos qué lado tomar, y que como diseñadores debemos afrontar en profundidad.

El exceso de uso de tecnologías digitales en el proceso de diseño industrial –bordes digitales–, es la frontera que se convierte en el borde del abismo, y de la que al otro lado solo existe el vacío. Vacío en el significado de la labor del diseñador, su aporte creativo, su arraigo cultural, su saber manual. La máquina como elemento propositivo y constructor del diseño industrial del futuro es un fenómeno que trae consigo bastantes aspectos para pensar y, tal vez, reformular. Muchas veces en el contexto suramericano los debates sobre el uso de estas tecnologías digitales se dan, la mayoría de veces, en discusiones sin sentido que implican relaciones tensas entre procesos de producción, métodos de acceso, de adquisición y formas de uso, pensadas de forma paralela. Lo anterior genera discusiones con relación a la deformación y dependencia de conceptos como resistencia, reformulación, rediseño, etc. (Martín-Barbero, 1987, p. 198), más que en la reformulación

y aplicación correcta de las bondades de estas tecnologías para un diseño local.

Como diseñadores, y sobre todo sujetos, nuestra labor y nuestros aportes a las creaciones deben estar acompañados por un proceso, casi necesario, sobre la reflexión en torno al acontecimiento planteado (Alonso, 2002). Nuestra labor como diseñadores no se puede limitar a los ámbitos productivos o comerciales. Es evidente el proceso impositivo desde el punto de vista comercial de estas tecnologías; se prioriza su uso e implementación en ámbitos comerciales, institucionales y se deja en un segundo lugar la necesidad de un proceso reflexivo en torno a la labor del diseño. La creación de tensiones, generación de paradigmas, y el descubrimiento de enormes vacíos conceptuales nos deben remitir a la necesidad urgente de plantear la relación entre diseño y tecnología en términos políticos y culturales, más que en términos económicos.

Sentir hasta desistir el karma de vivir sin luz

Frente a este diseño del Sur, y su paralelo desde la mirada digital, vale la pena resaltar el impulso generado a partir de las circunstancias particulares de la región, reflejadas en ese esfuerzo máximo llevado al extremo, para tratar de construir de manera sólida los principios, bases y ejercicios que guíen la práctica del diseño, y valoricen el concepto y contexto de un diseño hecho desde el Sur. Este Sur entendido no como lo contrario al Norte (lo arriba - abajo), sino como lo lejano, a manera de recorrido propio construido por sí mismo. Son innumerables los ejemplos de diseñadores e instituciones que desde la periferia han aportado su sentir (incluso por encima de su básico existir) para sentar el precedente de un diseño suramericano.

Retomando nuestro paralelo con las tecnologías e imágenes digitales, y siguiendo los postulados de Pallasmaa, "el diluvio de imágenes creciente que abruma los sentidos y las emociones suprime y embota la imaginación, la empatía y la compasión" (2012, p. 150). Frente a este panorama, el poder de decisión del diseñador por la construcción de su propio recorrido en la construcción de un diseño del Sur, se debate

entre dos caminos: por un lado, la pertenencia a un movimiento del mercado de tipo *mainstream* de diseñadores (artistas de avanzada), que en el afán inmediato de participar en eventos como concursos de diseño, bienales, ferias etc., priorizan la generación de estas imágenes digitales que idealizan un concepto de diseño desarraigado del Sur; o la posibilidad de rescatar todos estos desajustes, desfases y grietas del ejercicio del diseño en Suramérica, de su cultura en general, para subsanarlas y convertirlas en fuertes columnas vertebrales de un futuro más realista y menos tecnológico. Es nuestra responsabilidad como diseñadores optar por una mejor decisión.

Para el diseño del Sur, es hora de reconocer y valorar las características más sobresalientes de su determinación y de su producción como disciplina, más allá de implantar o adoptar tecnologías descontextualizadas de nuestra realidad. Alonso (2002) propone la utilización de la tecnología en los países periféricos bajo la siguiente mirada: "su permanente recurso a sistemas de baja tecnología (*low tech*), a la apropiación y distorsión elemental de las imágenes mediáticas, a trabajar con los desechos y las malformaciones de la técnica". El campo teórico-práctico del diseño no debería seguir por el camino del influjo del centro, y en este caso, del centro tecnológico y futurista. Como cultura suramericana, y el diseño como profesión constructora de una cultura material, tenemos los suficientes motivos, circunstancias y prácticas reales que nos permiten contribuir para la construcción de un diseño del Sur. Esta construcción generada desde el contraste entre su belleza y, a veces, desde su marginalidad (su karma), puede aportar a la construcción de una sociedad mejor, la nuestra y no la impuesta.

Sin embargo, ante la felicidad, la ilusión y el vacío, pensados desde el diseño industrial suramericano, hay un fenómeno que no da espacio a la espera, y cuya reflexión se debe tornar en necesidad y factor de cambio. Como vimos la visión centro-periferia es susceptible de cambio o de un proceso de mirada y resignificación; mas no lo es la relación de dependencia que nosotros mismos, desde el diseño del Sur, establecemos frente al uso de herramientas tecnológicas digitales.

La generación de modelos tridimensionales y *renders* (imágenes de objetos) es entendida, a nivel digital, por su misma composición, como la creación de flujos digitales (cantidad de información en bits que viaja a altas velocidades).

Como autores entendemos este concepto, pero no es entendido así a nivel de la tecnología y de las máquinas; la creación de objetos de diseño industrial digital no deja de ser la generación de un flujo eléctrico (luz) que es posible (en creación y funcionamiento) gracias al mismo flujo eléctrico. No hay significación ni símbolos dentro de este flujo, pero sí puede existir dicha significación en los productos resultado de la utilización de estos flujos (Lazzarato, 2006). El verdadero reto del diseño del Sur es encontrar, aprovechar, usar y acontecer estas posibles significaciones, apropiadas a nuestros valores y arraigos culturales, antes de que se nos vaya la luz. Antes de que la creatividad del *software* acabe la nuestra y nos deje en la oscuridad absoluta.

Referencias

- Alonso, R. (2002). Elogio de la Low Tech. En: A. Burbano, y H. Barragán (eds.), *Hipercubo/ok. Arte, Ciencia y Tecnología en contextos próximos*. Bogotá: Universidad de los Andes; Goethe Institut.
- Augé, M. (1999). *Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana*. Obtenido de: *Revista Memoria*, (129): <http://www.memoria.com.mx/129/auge.htm>
- Bonsiepe, G. (1990). *Perspectivas del diseño industrial y gráfico en América Latina*. Obtenido de: *Revista 04 Comunicació visual a l'entorn del disseny*. Barcelona: D'arquitectura i urbanisme: <http://tdd.elisava.net/coleccion/4>
- Bonsiepe, G. (2005). *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires: Editorial Infinito S.A.
- Bonsiepe, G., y Fernández, S. (2008). Introducción. En: *Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Sao Paulo: Editora Blucher.

- Bonsiepe, G. (2011). Conferencia otorgamiento Dr. Honoris Causa. En: *Diseño y crisis*. Universidad Autónoma Metropolitana de México. 21 septiembre 2011.
- Candiani, A. (2002). *Poéticas del borde. La presencia de los medios digitales en el arte latinoamericano contemporáneo*. Obtenido de: Simposio Latinoamericano y del Caribe. La Educación, La Ciencia y la Cultura en la sociedad de la Información. La Habana, Cuba, febrero de 2002: <http://www.martagonzalezobras.com.ar/poeticadelborde.html>
- Fischer, H. (2009). Impresionismo, velocidad, agitación y divergencia. En: N. García Canclini (ed.), *Extranjeros en la tecnología y en la cultura* (pp. 135-169). Barcelona: Colección Fundación Telefónica, Editorial Ariel S.A.
- García Canclini, N. (2009). Los muchos modos de ser extranjeros. En: N. García Canclini (ed.), *Extranjeros en la tecnología y en la cultura* (pp. 1-12). Barcelona: Colección Fundación Telefónica, Editorial Ariel S.A.
- Gutiérrez, A. (2014). Diseño del Sur y educación en diseño . En: F. d. Arte, *Congreso de Diseño Industrial. XXV CLEFA Conferencia de Escuelas y Facultades de Arquitectura*. Asunción, Paraguay: Universidad Nacional (UNA).
- Lazzarato, M. (2006). *Guattari, El "pluralismo semiótico" y el nuevo gobierno de los signos. Homenaje a Félix*. Obtenido de: EIPCP, Instituto Europeo para Políticas Culturales Progresivas: <http://eipcp.net/transversal/0107/lazzarato/es/print>
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Morin, E. (12 de mayo de 2014). *Para un pensamiento del Sur*. Obtenido de: http://ipcem.net/wp-content/uploads/2014/08/pensamiento_Sur_edgar_morin.pdf.
- Obarrio, J. (2013). Pensar al Sur. *Revista Intersticios de la política y la cultura*, 3 (3), 5-13.
- Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

- Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. S.A.
- Sloterdijk, P. (2003). *Esferas I. Burbujas*. Madrid: Ediciones Siruela S.A.
- Zemelman, H. (2005a). *Pensar teórico y pensar epistémico. Los retos de las ciencias sociales latinoamericanas*. Obtenido de: <http://www.ipecal.edu.mx/Biblioteca/Documentos/Documento7.pdf>
- Zemelman, H. (2005b). *Voluntad de conocer. El sujeto y su pensamiento en el paradigma crítico*. México: Anthropos Editorial. Centro de investigaciones humanísticas. Universidad Autónoma de Chiapas.

MESA II : HORIZONTES Y EMERGENCIAS

Polílogo de saberes en el diseño industrial: intuición, técnica, tecnología y ciencia desde el diseño del Sur

Fernando A. Álvarez R.*

* Diseñador industrial, Universidad Jorge Tadeo Lozano (1996), magíster en Pedagogía de la Tecnología, Universidad Pedagógica Nacional (2003), especialista en Aulas Virtuales (2014) y actual estudiante de doctorado en Diseño y Creación en la Universidad de Caldas. Fue coordinador académico del Programa de Diseño Industrial UJTL (2008), coordinador curricular de Diseño en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (2007); docente en las universidades Pedagógica Nacional, UJTL, Javeriana. En Ecuador, en la Pontificia Universidad Católica y Cristiana Latinoamericana de Quito. Ha sido par evaluador de proyectos de investigación y de artículos. Miembro del grupo Educación-Pedagogía-Diseño (COL0080292), miembro del Comité Editorial de la Revista Actas de Diseño y ha dirigido proyectos financiados por la UJTL. Actualmente es profesor asociado II en la UJTL. E-mail: fernando.alvarez@utadeo.edu.co

Resumen

Un diseño industrial auténtico en el que como latinoamericanos o como personas con otra realidad podamos decir que los saberes habilidades y destrezas en torno a este campo contribuyen a hacer de nuestro vivir, de nuestro entorno y de nosotros seres plenos en comunidad (con el otro siendo - *Suma Qamaña*).

Las reflexiones de este artículo intentan mostrar otras posibilidades del diseño industrial, rearticulándose en un polílogo, con los otros saberes, los otros espacios-tiempos (*Pacha*) y las otras dinámicas. Así, la interculturalidad, fuertemente representada por la mirada de la filosofía andina, junto con des-enfoques de lo occidental/colonial, enriquecen el amplio y prolífico campo de la ciencia, la técnica y la tecnología, sin negarlas sino reconociéndolas y rearticulándolas en nosotros.

La intención genuina aquí es la de compartir lo esencial de la otra industria (*ars - struo*), la de la transmutación de un pensamiento político-poético (del diseñar y hacer sentipensando en el otro como un acto de amor sabio -*Qamaña*) como diseño y concreción de unas complejas intencionalidades nuestras. Este intento plantea personificar un Diseño del Sur singular (*jaqi*) pero a la vez prometedoramente holístico (*chachawarmy*).

Palabras clave

diseño industrial, diseño del Sur, interculturalidad, tecnología.

Introducción

Las posibilidades del polílogo¹ de los saberes y su aporte a la cultura es lo que se intenta esbozar en el presente ensayo. Para este

1 “-Poli (del gr. πολυ-, mucho, varios). 1. Indica pluralidad o abundancia.” -Logos (en griego λόγος -lógos-) significa: la palabra en cuanto meditada, reflexionada o razonada, es decir: “razonamiento”, “argumentación”, “habla” o “discurso”. También puede ser entendido como: “inteligencia”, “pensamiento”, “sentido”. Tomado de: <http://lema.rae.es/drae/?val=polilogo>. Recuperado el 11-10-2014. Estermann (1998) precisa y desarrolla el sentido de este concepto en el interior de la filosofía de la interculturalidad: “La filosofía intercultural antes de ser una corriente con contenidos determinados, es una manera de ver, una actitud comprometida, un cierto hábito intelectual que penetra todos los esfuerzos filosóficos. (...) una reflexión sobre las condiciones y los límites de un diálogo (o ‘polílogo’) entre las culturas (Estermann, 1998, p. 9). Y más adelante: “Lo que es ‘filosofía’, no se puede definir monoculturalmente (desde una sola cultura), sino en el diálogo (o ‘polílogo’) intercultural” (p. 39). Así mismo, el autor insiste sobre la interculturalidad (p. 45).

cometido es importante comenzar por anotar que el eje relacional sobre el cual se aborda este poli-logo es el diseño como un ámbito del saber para la práctica, la reflexión y la formación en la creación a todo nivel, entendido como un campo epistémico (Cross, 2001); (Doberti, 2006); (Burdek, 1994); (Flusser, 2002), el cual articula la diversidad, en especial la de los saberes de la intuición, la técnica, la tecnología y la ciencia en la realidad social.

En especial, la discusión epistemológica de cada una de las categorías empírica, técnica, tecnológica y científica, como conocimientos válidos para la humanidad, es amplia y ha contado con grandes doctrinas a través de la historia. No ocurre lo mismo con la *epistemología del diseño* (Saldivia, 2007); (Saldivia & Silva, C., 2004); (Horta, 2007); (Burdek, 1994); (Cross, 2001), cuando esta actividad pasó de ser una mera práctica a integrarse en la división del trabajo y posteriormente, a tomar parte en algunas discusiones filosóficas (por ejemplo: (Flusser, 2002, pp. 51-58); (Horta, 2012, pp. 38-58). En este sentido, el diseño como concepto, práctica, conocimiento, discurso, in-disciplina y campo,² lleva pocas décadas si se compara con otros campos del saber, en los documentos y preocupaciones de los filósofos y entendidos del diseño.

En ese escenario, el del devenir de los saberes, parece ligero un intento por relacionarlos desde el diseño, y más aún, desde un concepto nuevo como el que se ha denominado en el interior del Programa de Diseño Industrial,³ el Diseño del Sur (Álvarez, 2012) (Álvarez, 2013);

2 "I surely do not want to call communication or for that matter a discipline. This conjures images of punishment for bad behavior, strict conformity with a norm, or what the military does to its recruits -Michael Foucault wrote cogently about that. Unlike disciplines, fields need to be cultivated and seeded in order to grow many varieties of plants, including weeds" (Krippendorff, 1999, p. 2).

3 Hablar del Diseño del Sur es usar un término original acuñado en el programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (entre 2009-2011) por los profesores Alfredo Gutiérrez y Fernando Álvarez (Álvarez, 2012 y 2013; Gutiérrez, 2014, 2014a). La vivencia del autor por cinco años en Ecuador trabajando en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, y el acercamiento al pensamiento del Sur del profesor Nelson Reascos, germinó la idea de un diseño industrial muy técnico debido a la responsabilidad con lo social y ambiental para una realidad latinoamericana que sin

(Gutiérrez, 2014) (Gutiérrez, 2014a). No obstante, el propósito es ese, poner en palabras lo que ocurre con el fenómeno del diseño y del diseñar contemporáneo, el cual ya viene realizando un polílogo de saberes desde la mirada de la interculturalidad⁴ (Estermann, 1998); (Medina, 2006). Por lo anterior, se proponen las posibilidades de abordaje con las que se esboza la relación entre la filosofía de la interculturalidad y el campo del diseño (Krippendorff, 1998):

- Realizar un mapa relacional de diseño y sus conexiones con las categorías de la ciencia, la técnica y la tecnología.
- Esbozar el fenómeno del diseño en el mundo de la vida y actualidad colombiana.
- Establecer las relaciones entre cada categoría con el diseño.

En este orden de ideas se intenta desarrollar someramente los anteriores puntos, sobre una puesta en relación entre el diseño con las categorías de la ciencia, la técnica y la tecnología, recordando que el diseño, como lo señalan, entre otros (Saldivia & Silva, 2004), tiene un carácter tanto interdisciplinar como teórico y práctico (Schön, 1992). Para iniciar se plantea una breve discusión sobre la diferencia entre la ciencia y el diseño.

El diseño no es ciencia, pero se vale de esta dentro de sus procesos, especialmente en los procesos previos relacionados con la estructuración del ambiente de problema de diseño (Andrade y Lotero, 1998); (Goel y Pirolli, 1992), y en el carácter experimental desde la perspectiva de un empirismo lógico (García, 2006). Como lo resalta Doberti (2006) al referirse a las categorías del arte, la ciencia y la tecnología (valga la cita, aunque en esta discusión por el momento no se mencionará el caso del arte):

duda requiere una rearticulación del diseño industrial en el contexto con la industria y la sociedad (tema de tesis doctoral). Con esto en mente y ya de regreso en Colombia trabajando en la Tadeo, este enfoque tuvo eco en el profesor Gutiérrez, con quien que se ha venido construyendo este concepto.

- 4 Javier Medina hace una distinción sobre interculturalidad a nivel de las relaciones entre mismas civilizaciones y de diálogo intercivilizatorio entre dos culturas de distinta civilización; el mismo acepta la posible intercambiabilidad de los términos (2006, pp. 10-11).

Sea en el esquema diádico –Arte y Ciencia– o en el triádico –Arte, Ciencia y Tecnología– el caso es que las prácticas proyectuales (me estoy refiriendo a la Arquitectura, el Diseño y el Urbanismo, tanto en sus dimensiones operativas como reflexivas) no se incluyen en ninguna de las categorías señaladas.

Por tanto, existe una interdisciplinariedad o un primer diálogo de saberes al identificar cada ente y posteriormente entender sus posibles relaciones y complementariedades.

En este sentido, Nigel Cross, reconocido teórico del diseño, hace una notable disertación al respecto en su ensayo *Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science* (2001), en el que desde una perspectiva, que podría inscribirse en la discusión epistémica del diseño, hace un recuento sobre los movimientos del cientificismo del diseño que tomaron lugar en el siglo veinte, especialmente entre la década del 20 y la década del 60. Un hito de este cientificismo en el diseño es el de la “máquina para la vida” de Le Corbusier, resalta Cross.

El planteamiento central del cientificismo, que partía de la base de que el diseño era ciencia aplicada, o que el método bajo el cual debía regirse era el de la ciencia (método hipotético-deductivo), descolló en el diseño *objetivo*. De acuerdo con Le Corbusier (citado por Cross), la decisión por el arte y el diseño, durante ese período, era una apuesta de la objetividad y racionalidad bajo las directrices de la ciencia y su método. Este referente, que comparte el documento de trabajo de una de las líneas del doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas,⁵ sirve para ilustrar algunas de las aristas de las principales discusiones que hoy existen sobre la epistemología del diseño, como son la investigación a través del diseño, y los métodos en diseño, entre otros.⁶

5 <http://www.doctoradoendiseno.com/es>. Ejemplo local sobre tópicos avanzados en la palestra de discusión a nivel doctoral como referente académico en la educación superior en diseño.

6 Temas trabajados en el interior del seminario “Investigación, Diseño y Creación” orientado por el profesor Jaime Pardo Gibson, Ph.D. Y seminario “Investigación en problemas de diseño” orientado por el profesor Mauricio Mejía, Ph.D. del doctorado en Diseño y Creación, de la Universidad de Caldas.

En contraposición, el mismo Cross se sirve de las reflexiones de Christopher Alexander en sus *Notes on the Synthesis of Form*, publicado por la Universidad de Harvard, para poner de manifiesto que el mencionado autor intenta hacer una distinción entre la ciencia y el diseño, como, por ejemplo, cuando afirma: “Scientists try to identify the components of existing structures, designers try to shape the components of new structures” (Alexander citado por Cross, 2001, p. 2). De igual manera Archer hace la distinción sobre la ciencia y reclama, incluso en los sesentas, una competencia para toda la vida a nivel del pensamiento de diseño. Vale la pena resaltar que el autor menciona que el diseño y la tecnología podrían entenderse como un campo de estudio en todas las disciplinas. Archer manifiesta que los métodos de investigación en diseño requieren desarrollos originales desde los temas de investigación, los cuales deben escapar a las convenciones científicas o de investigación especulativa (Archer, 2005).

Lo anterior muestra por lo menos dos movimientos sobre la base del operar del diseño y la ciencia, en este caso particular sobre las dos posiciones entre Le Corbusier y Alexander. La primera de las opciones estuvo influenciada por el positivismo moderno, que reinó y caracterizó a los movimientos de la ciencia y la tecnología, de los que el diseño apropió algunos de sus ideales y métodos. No obstante, el cientificismo que vivió en una época el diseño industrial tuvo inconvenientes, principalmente relacionados con el olvido del *ser humano*, para quien en últimas el diseño encamina gran parte de su quehacer y así mismo con las características sistémicas inherentes en el proyecto.

Cross también pone de manifiesto las posibilidades del diseño en relación con la ciencia, como un diseño científico; como una ciencia del diseño; o el diseño como actividad científica, así como las posibilidades y restricciones de los mismos. Igualmente, Cross da una puntada clave que permite pensar el diseño como una disciplina, para lo cual se vale del Ph.D. en filosofía y músico Donal Schön, de quien resalta, por un lado, las posturas de una *doctrina positivista del diseño*, y por otro, una aproximación más *constructivista* (Cross, 2001); en suma, una relación integrativa de los enfoques.

Finalmente, Cross a través de las referencias que cita, y en nuestro contexto latinoamericano, como el caso del profesor argentino Roberto Doberti, con su hito sobre el diseño como *la cuarta posición* (dicho así ya que este pensador entiende que el diseño no es ni arte ni ciencia, ni tecnología, sino que la propone como una cuarta categoría). Se puede concluir que si bien la discusión sobre las posibilidades de teorizar y practicar en el campo del diseño han sido influenciadas por la ciencia, hoy día parece más claro que sus reflexiones y proposiciones no se subsumen a ni a la ciencia ni a su método.⁷ Lo anterior no significa, como lo anota Cross, que no se sirvan de ella con habilidad en el rol que le ocupa el conocimiento sistemático e integrativo para propiciar y fundamentar en algún grado la creación, y comprender el mundo de lo artificial, en la esfera de lo cotidiano.

La relación posible entre ciencia y diseño planteada en las líneas anteriores invita a pensar en una relación flexible, sinérgica y no dogmática con las ciencias. En este sentido, Paul K. Feyerabend (1981), filósofo de la ciencia, citado por Saldivia. (2007), escribió:

(...), es conveniente recordar por ejemplo, cómo visualiza la metodología de Galileo o de Kepler, pues nos ilustra para formarnos una idea de su enfoque más global: "Ni Galileo, ni Kepler, ni Newton utilizaban métodos específicos bien definidos. Son más bien eclécticos, oportunistas. Naturalmente cada individuo tiene un estilo de investigación que da a sus trabajos una cierta unidad; pero el estilo cambia de un individuo a otro y de un área de investigación a otra. (Feyerabend, 1981, p. 43)." (2007, p. 66).

Por su parte, Gonzalo J. Bartha, citando a Routio, el autor de la conocida *Arteología*,⁸ menciona que "La idea de Pentti Routio, acuñada

7 Ahora sabemos que, en realidad, el conocimiento científico no es epistemológicamente diferente de otras formas de "conocimiento". El antropocentrismo occidental gusta creer, sin embargo, que el conocimiento humano es algo muy especial, pero en realidad es una manera, entre otras, de manejar información y, por tanto, como ahora sabemos por las nuevas ciencias de punta, se genera, organiza y utiliza del mismo modo que otras clases de información. (Medina, 2006, p. 126).

8 Disponible en: <http://archives.valoryempresa.com/arteologia/222.htm>. Recuperado el 11-14-2014.

del latín 'ars' y del griego 'logos', es expresar una interdisciplinariedad científica y técnica, paralela al concepto de 'tecnología'. El motivo se justifica en el hecho que 'tecnología' es un término asociado comúnmente a los ingenieros"⁹ Como puede notarse, tanto Feyerabend como Routio, desde sus campos de conocimiento, hacen notar que la ciencia ya sea desde su enfoque metodológico o desde su disciplinariedad, no abarcan una objetividad, ni una globalidad. Más bien hacen parte de una intencionalidad y tipo de racionalidad que guía a los científicos, los técnicos, los tecnólogos y los diseñadores. Por esto es posible pensar el diseño como base interdisciplinar, cuyas relaciones se van articulando a través del proyecto, ya sea en un anillo o en sucesivos estadios de la espiral holística de la investigación (Hurtado, 2000).

En este punto se hace necesario preguntar cómo el intento por abrir la discusión acerca del mapa relacional del diseño y sus conexiones con las categorías base del quehacer del diseño, así como sus diferencias, nos permite contemplar una amplia gama de sinergias entre otras tantas disciplinas y saberes que constituyen el campo epistémico de acción del diseño. Aquí también es posible encajar de manera adecuada el título del presente ensayo –polílogo de los saberes–, en la articulación entre técnica, ciencia y tecnología, y el quehacer del diseño.

Sirva esto de introducción al siguiente apartado, mencionando además que lo mestizo, lo ecléctico, sincrético y barroco, lo transdisciplinar y aquellos otros calificativos (otrora descalificadores), que pueden incluir, integrar y articular, caracterizan mejor el campo complejo y diverso-especializado del diseño industrial.

Polílogo en diseño industrial

Hoy en silencio se están reivindicando uno a uno los postulados del pensamiento Abya-Yala y de Oriente, sabidurías ancestrales marginadas. Así por ejemplo, en la ciencia puede darse cuenta de una reciente reconciliación, si se puede denominar un reencuentro, entre

9 Disponible en: <http://gonzalobartha-teoria.blogspot.com/>. Recuperado el 11-14-2014.

el quehacer científico y la filosofía.¹⁰ Un ejemplo de lo anterior podemos verlo cuando el Ph.D. en física Fritjof Capra se refiere al devenir de la física mecánica a la cuántica, con su sentido místico y animado por el *pneuma*, el aliento cósmico, cuando afirma que: “en sus etapas más recientes, la ciencia occidental está al fin superando esta visión y regresando a las de los antiguos griegos y de las filosofías orientales” (Capra, 1992, p. 26).

El Tao en Oriente nos recuerda que los *momentos* y *tiempos* son dinámicos, de manera tal que el tiempo contiene el cambio como esencia, alterno a lo que Occidente ha buscado con la permanencia y la certeza; por tanto, el tiempo es impreciso y menos híper-controlado.¹¹ Esto, en el campo del diseño, nos acerca a un diseño industrial más comunitario, con responsabilidad social, como lo sostuvo el diseñador austriaco Víctor Papanek (1977),¹² seguido por Margolin V. y Margolin S. (2002) traducido por el Ph.D. Jaime Pardo (2012), y retomado por García, Martínez, y Salas. (2000); y Barrera. (2004), entre muchos otros. Este sin duda, de manera alterna a lo que algunos profesionales y estudiantes anhelan con el diseño de autor; es un diseño que es anónimo, popular (un modelo social del diseño industrial).

Con la fuerza de una resistencia de 500 años, podemos decir que hay otras perspectivas en la idea de progreso y universalidad, desde luego, universalidad de la filosofía regional cartesiana (pretendidamente universal); y un progreso, malentendido desde un poder, también, pretendidamente hegemónico euro-norteamericano, en

10 Recuérdese la definición de filosofía que plantea Estermann en el pie de página 2 de este documento.

11 “Para los aymaras Tiempo y Espacio están mutuamente interrelacionados en el concepto de Pacha; por tanto, por razones cosmovisivas, como los físicos del siglo XX por razones cosmológicas, no pueden desligar el Espacio del Tiempo y postular una visión temporal lineal y progresiva del mismo como los occidentales modernos. Los aymaras, por ello, no pueden ser ni “desarrollistas” ni “progresistas” por razones cosmológicas; tienen que comprender siempre la complejidad de la red de la vida” (Medina, 2006, p. 24).

12 Sin embargo, se recomienda revisar críticamente desde la mirada de Escobar (Escobar, s.f., pp. 4-15).

una idea antropocéntrica del dominar y controlar a todos los seres. A nivel local estos conceptos, como muchos otros que han sido impuestos (pero no por ello perversos, sino interpretados en un sentido de desequilibrio ego-centrista), hacen parte de un desajuste cultural sin polílogo (un monólogo), puesto que es claro que son ideas muy occidentales de planeamiento posideológico, contrarias completamente al de la filosofía andina de la interculturalidad concretamente (Estermann, 1998).

El principio de *relacionalidad* de Estermann (1998), o *vincularidad* (Medina, 2006) son reivindicados con la dinámica de giro en la sociedad –giro decolonial–, (Castro Gómez & Grosfoguel, 2007), que se desprenden del pensamiento euro-norteamericano o imperialista, unos, y originarios otros. Indicios de lo anterior en diseño industrial contemporáneo, para no apartarnos del tema, son tendencias del diseño social-colaborativo promulgados hoy por Manzini y por Margolin, antes por Papanek como social, como pudimos anotar. Pero lo que se quiere resaltar aquí es que estas prácticas que hoy fácilmente identificamos como ramas de la disciplina del diseño, han sido practicados y vivenciados ancestralmente y de eso el Sur sí que tiene experiencia, como, por ejemplo, lo reseñado por Herrera A. en el texto que da cuenta de la tecnología andina, *La recuperación de tecnologías indígenas. Arqueología, tecnología y desarrollo en los Andes* (2011).

Diseños sin nombre ni palabra (lo que ahora entendemos como diseño, para el *Runa* andino (ser humano en quechua), tal vez no lo fue, y nos aventuramos a utilizar en vez de diseño industrial, el quechua *-rurana*¹³) solo hechos sociales, como lo especifican Pineda, Sánchez,

13 De igual manera, como hemos colonialmente aprendido a usar términos latinos o griegos podemos hacerlo con unos más cercanos. Efectivamente en estas leguas cercanas no existe propiamente *diseñar*, por lo que optamos por el término *crear* como posible equivalencia. Así, en la lengua muisca (muisccubun) una de las familias chibchas, se tiene: *-gusqua*: producir, hacer algo partiendo de una materia o un instrumento. <http://muysca.cubun.org/index.php?title=Especial:Buscar&limit=250&offset=0&redirs=0&profile=default&search=producir>. En la lengua de los kuna (Gunayana) otra familia chibcha, se tiene: *- crear: Obinyed*. <http://www.gunayala.org.pa/diccionario%20guna.pdf>. En quechua *-Rurana*: crear, hacer <http://qu.wikipedia.org/wiki/Kamay>. Del español al quechua (Runasimi) – crear: v. *kamana, wallpana, rurana, yachachina* <http://educacion>.

y Amariles, (1998). Otro caso, muy contemporáneo proveniente del Future Concept Lab¹⁴ que reivindica, desde el diseño, los otros saberes y, por tanto, los otros pueblos, es la estrategia del colibrí, bajo el término *genius loci* que reivindica el ingenio de las comunidades como pilar del diseño y “antídoto para lo global” propuesto por el sociólogo y periodista Francesco Morace (2009).

Así entonces, es posible ver el fenómeno contemporáneo del diseño sobre la base de un transindividuo o con la comunidad, como el nuevo individuo¹⁵ (que en todo caso no es logo-céntrico), si por ello nos referimos a ese tiempo posideológico que se menciona. Pierre Lévy hace su aporte en este sentido sobre esta base importante del individuo colectivo, que se enmarca dentro de una antropología del ciberespacio (sociedades basadas en el conocimiento).

gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/RK_diccionario_kichwa_castellano.pdf. Incluso se tienen otros términos con lo que se propone caracterizar nuestros saberes como: *-Allwiya Kamay*, traduce al español tecnología. http://qu.wikipedia.org/wiki/Allwiya_kamay. Este término originario se compone de *-Allwiya*: técnica <http://qu.wikipedia.org/wiki/Allwiya> y *-Kamay*: gobierno, gobernar, cuidar.

<http://mymemory.translated.net/t/Quechua/Spanish/kamay>. También alude a *-Kamariy*: creación, regalo. http://kichwas.evocero.com/index.php?lp=es_ki&texto=crear&x=2.

Al respecto, deben tenerse en cuenta comparativamente algunos significados entre el quechua inca (quechua ancashino) y el quechua ecuatoriano contemporáneo. Véase: http://homepage.ntlworld.com/robert_beer/Vocabulario%20comparativo%20Quechua%20ecuador%20Quechua%20ancash%20-%202006.PDF. Puede consultarse también el diccionario ecuatoriano de quechua en: http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/RK_diccionario_kichwa_castellano.pdf. En aymara se tiene: - crear: fig. Producir algo de la nada. *Uñstayaña, inuqaña, Chhijnuqaña*. Crear: *Kamaña, luraña*. Crear algo nuevo. Inventar, hacer aparecer: *Uñäsiyaña, uñstayaña*. Crear, inventar, descubrir los secretos de cosas nuevas y útiles, que antes no habían ni se conocían: *Musaña*.

<http://www.aymara.ucb.edu.bo/html/diccionario/dicframe.html>. Las anteriores fuentes de consulta en internet se recuperaron el 15-11-2014. –Producir: *Inkillu*. (Medina, 2006).

14 <http://www.futureconceptlab.com/>

15 “Para explicarnos qué entienden los aymara por Qamaña, Torrez empieza definiéndonos su concepto de “Bien-estar” como una dualidad complementaria: Jakaña es “el bienestar del hogar en la casa” y Qamaña es “el bienestar de la comunidad en el ayllu”. Obsérvese que en ninguno de los dos casos aparece el “individuo” como sujeto del bienestar; siempre el Jaqi: varón/mujer dentro de una red: la familia y, luego, dentro de una red más amplia: la comunidad.” (Medina, 2006, p. 23). – los énfasis en negrilla son míos.

Lévy, escritor y filósofo especializado en el campo de la cibercultura y la comunicación digital, reconocido por sus aportes a la teoría de la inteligencia colectiva, presenta las condiciones que implican la inteligencia colectiva, la cual debería “permitirnos poner en común nuestros conocimientos y mostrárnoslos recíprocamente” (Lévy, 2004). Pierre Lévy lanza una invitación a modelar mejor la inteligencia colectiva al decir que un compromiso con este fenómeno de lo social puede llevar a los grupos a nuevas organizaciones, cambios e invenciones.

Al multiplicar las capacidades intelectuales por miles de imaginaciones y experiencias, las comunidades inteligentes solucionarían los problemas y enfrentarían la incertidumbre con mayor inteligencia y velocidad. Recordemos en todo caso que, para el *Runa* andino (Runasofía), el individuo no existe sin relación (Estermann, 1998, pp. 58-81). Por ejemplo, el mismo autor menciona que el verdadero hombre en aymara significaría en español: el otro con él.¹⁶

Polílogo con la *teckné*: un diálogo importante del diseño industrial

Ya hemos mencionado en este corto artículo las relaciones principales entre el diseño y la ciencia, y el problema epistémico subyacente al concepto mismo del diseño, su actividad reflexiva y el quehacer creativo que conlleva pensar un diseño nuestro o un diseño prestado. Vimos que puede ser un diseño propio auténtico, como se quiera, y dimos pistas al respecto de enfoques o activismos contemporáneos que nos muestran posibilidades de un polílogo de interculturalidad entre lo nuestro y lo que nos es útil.¹⁷

16 “jaqe integra a chacha y warmi” (Medina, 2006, p. 5). –*Jaqi*: persona. –*chacha*: hombre, esposo; – *Warmi*: esposa, mujer.
<http://www.aymara.ucb.edu.bo/html/diccionario/dicframe.html>. Chachawarmi es el equivalente al Ying-Yang de oriente.

17 “Lo remarcable es que las investigaciones pioneras de la Mecánica cuántica y, luego, de la biología y de todas las nuevas ciencias que están conformando el nuevo paradigma científico técnico, han reconocido que el “Principio de complementariedad de opuestos”, expresado inquietantemente, por el Principio de Incertidumbre, explica el funcionamiento de la realidad, desde el mundo subatómico, pasando por el mundo bacteriano y celular hasta el de las sociedades complejas, a partir del principio de

Con respecto a la técnica y la tecnología como campos de la actividad humana que tienden al dominio de lo artificial y estructuras del mundo de la vida, de acuerdo con Heidegger, citado por Vargas, (1999), este campo aborda la práctica y la teoría de los artefactos (productos y sistemas) tecnológicos y la complejidad desde un enfoque del desarrollo de conocimiento. Símbolo, artefacto, interacción, contexto y técnica son la estructura de este campo sistémico.

El problema sobre la tecnología como ideología (Habermas, 2005), el enfoque ingenieril y el humanista (Mitcham, 1989, caps. I y II) son abordados desde la práctica del diseño como un sistema integrado para consolidar una postura que propende por una relación respetuosa del medio ambiente, que otorgue niveles de calidad de vida a la sociedad.¹⁸ Al menos en teoría, ya que en esa misma práctica del diseño se han visto episodios de deshumanización y desnaturalización.

A propósito de lo anterior, una gran reivindicación es el *ecodiseño* (Capuz, Gómez y Ferrer, 2004) y la *ecología profunda* (Capra, 1992), *Gaia sive Pachamama*,¹⁹ (Medina, 2006, pp. 122-141), como modelo de sostenibilidad mediada por la conciencia ecológica que las crisis alimentarias de 1947, la crisis del petróleo (más bien, la crisis extrac-

complementariedad de los opuestos. Este nuevo talante de los aymaras urbanos respecto "del sistema de Occidente" se percibe en esta cita de sus Amawt'as: "para triunfar, perder o empatar, hay que entrar en cancha". Cancio Mamami dice "hay que subir al carro de reproducción del sistema occidental. Con protestas desde fuera, condenas, no lograremos nada; hay que emplear nuestra sabiduría." (Medina, pp. 51-52).

18 "La mente interactúa con la materia-energía, más allá de la escisión sujeto-objeto. No hay sujetos ni objetos; hay interacción, red, pautas; he aquí la inquietante nueva del nuevo paradigma. Las implicaciones atañen a todo y el cambio ya ha empezado." (Medina, p. 14). Por calidad de vida (occidental) quisiéramos entender *Sumak Kausay* o *Suma Qamaña*, entre otros que aluden a un -buen vivir- (Abya-Yala).

19 Ahora bien, el principio básico de la visión indígena y ecológica del mundo, por el contrario, considera que los beneficios reales y la verdadera riqueza derivan del normal funcionamiento de los ecosistemas terrestres y del cosmos mismo: *Gaia sive Pachamama*. Nuestra riqueza más preciada ha de ser el clima estable y favorable, que hemos disfrutado durante millones de años, nuestras selvas y sabanas, las fértiles tierras de cultivo, nuestros ríos y arroyos, manantiales, aguas subterráneas, arrecifes de coral, los océanos y mares y las miles formas de vida que la habitan. (Medina, 2006, p. 135).

tiva de petróleo por parte de países dependientes de esta materia prima), los movimientos de 1964, etc., comenzaron a gestar desde 1972 con la cumbre de Estocolmo (Capuz, Gómez y Ferrer, 2004). Sin embargo, en contraste para este mundo occidentalizado, debe recalcar que el pensamiento ancestral jamás se ha separado del mundo. "Desconectarse de los nexos naturales y cósmicos (un postulado de la Ilustración), significaría para el runa de los Andes firmar su propia sentencia de muerte" (Estermann, 1998, p. 98).

Finalmente, la pretendida acción universal de diseñar en el mundo, hoy día es imposible desde una mirada egoísta, logo-céntrica, individual, ya que como menciona Estermann:

Quando recorro en mi pensar, actuar y juzgar solo a mí mismo, porque soy suficiente fundamento y norma ("autonomía"), entonces ya no "soy" (*non sum*) en sentido estricto, porque me reduzco a una mónada cerrada en un mundo sin relaciones. *Cogito ergo non sum* (p. 98).

Para terminar este somero bosquejo de ideas, a continuación se pretende realizar un ejercicio de síntesis del polílogo en la que el diseño sea el eje de relación, como se ha insistido.

La puesta en el contexto de los anteriores conceptos al campo de investigación del diseño hace que se piense nuevamente en las posibilidades de lo popular como lucha cultural y como adaptación de nuestra cultura del diseño. En este sentido, el rol ético-político del diseñador es el de ser profesional sobre la innovación, y a este respecto es importante recordar el concepto de *industria*²⁰ como el

20 "La palabra industria viene del latín *industria*, vocablo formado por el prefijo *indu-* (en el interior) y la raíz del verbo *struo* (construir, apilar, organizar, fabricar), con el sufijo de cualidad *-ia*. Actualmente designa todas las materias naturales, con vistas a la obtención de bienes de consumo. Pero en latín significó primero "aplicación y laboriosidad" y al mismo tiempo "ingenio y sutileza", muchas veces "artificio solapado que uno trama en el interior de su mente". Tomado de: <http://etimologias.dechile.net/?industria>. Recuperado el: 11-14-2014. También, véase Flusser. (2002 pp. 23-28) cuando anota el sentido latino del término *diseño* que se acopla al anteriormente definido como industria. Así mismo al unir del latín *-Ars-* con *-Struo-* puede tenerse otro equivalente al diseño como: *-artestria-* que yo lo plantearía como un sentir, pensar y hacer creador (más adelante se volverá sobre esta idea). Un equivalente del griego *-Teckne-* y *-logos-* tecnología.

campo inherente al diseño, pero no entendido como mera serialidad o la metonimia de la máquina, ni mucho menos del producto masivo contaminante, u otro modo peyorativo.

El término *industria* debe ser entendido como la acción racional con un propósito (Habermas, 2005); (Andrade y Lotero, 1998) (el ingenio que dio origen a la ingeniería), es decir, una acción propia del diseñar (que por supuesto implica las acciones de pensamiento y las motrices de la producción,²¹ referidos entonces tanto a la obtención de productos mentales como materiales (Visser, 2006). Hoy como antes no puede entenderse cómo hacer diseño sin producir nada, no sería diseño. Solo que hoy los medios de producción son tan sofisticados que permiten obtener la precisión que antes no se tenía, el control que antes no se podía y la velocidad y procesamiento de información que escapa a lo meramente humano, todo ello al servicio de la industria que el hombre plantea y que considere producir.²²

Esto sin duda nos lleva también a ver la afinidad relacional con el concepto *tecnología*,²³ al respecto Habermas (2005 p. 61) en su texto *Ciencia y técnica como ideología*, define la tecnología de modo afín al concepto de industria, previamente enunciado, como *acción racional*

21 "... y halló que la cuchilla había pasado, no por la carne y costillas de Basilio, sino por un cañón hueco de hierro que, lleno de sangre, en aquel lugar bien acomodado tenía, preparada la sangre, según después se supo, de modo que no se helase. Y más adelante: "... así en las contiendas y competencias amorosas se tienen por buenos los embustes y marañas que se hacen para conseguir el fin que se desea". Disponible en: http://cvc.cervantes.es/literatura/clasicos/quijote/edicion/parte2/cap21/nota_cap_21.htm. Recuperado el: 17-11-2014. Este pasaje citado en el *Quijote*, recuperado por las Etimologías de Chile (previamente citado), nos recuerda con Buchanan (Wicked Problems in design thinking, 1992) -los problemas perversos-, y con Flusser (2002), que: "... el diseñador es un conspirador malicioso, que se dedica a tender trampas." (pp. 25). Obviamente Flusser se refiere a burlar la gravedad, burlar las leyes de la naturaleza. (2002, p. 26).

22 Aquí está la dimensión ética del diseño industrial ya que como lo acota Estermann: "La occidentalización del mundo entero ahora ya no se realiza mediante la exportación de ideas filosóficas y la evangelización cristiana, sino por la mercadería industrializada e informática que transporta a la vez ciertos valores, determinadas expresiones culturales y en general: un cierto *way of life* (modo de vivir)." (Estermann, 1998, p. 33).

23 Para conocer una definición amplia desde un enfoque sistémico, véase: <http://www.oei.es/revistactsi/numero2/osorio.htm>

con respecto a fines trayendo un concepto de Max Weber y estudiado por Arnold Gehlen. Esto nos lleva a pensar en la idea de una ontología de la práctica, basada en la acción racional que de modo integrativo denominaremos sentipensarhaciendo, complementado el término *sentipensar* acuñado por Saturnino de la Torre (1997), citado por Moraes y De la Torre (2002). Así las cosas, lo popular en una inteligencia colectiva y sobre redes de conocimiento y creación, puede tener, como lo sugiere Pierre Lévy (2003-2004), una multiplicación de las acciones creativas que cambien el mundo,²⁴ lo que sin duda nos acercaría al modo de las culturas ancestrales²⁵ (Medina, 2006).

A modo de síntesis

El *diseño del Sur* presenta por lo menos los siguientes indicadores o suscitaría las siguientes afirmaciones, o se podrían sugerir como notas para un futuro debate.

24 “Pero si nos comprometiésemos en la vía de la inteligencia colectiva, inventaríamos progresivamente las técnicas, los sistemas de signos, las formas de organización social y de regulación que nos permitirían pensar juntos, concentrar nuestras fuerzas intelectuales y espirituales, multiplicar nuestras imaginaciones y nuestras experiencias, negociar en tiempo real y a todas las escalas las soluciones prácticas a los problemas complejos que debemos afrontar.” (Lévy, 2003-2004, p. 6).

25 Al respecto vale señalar que no existe contradicción entre tecnología y ancestralidad como lo señala Escobar: “If in many ways modern technologies have been part of the problem (entrenching objectivist behavior and structures that contribute to the ecological crisis and to the erosion of nondualist modes of being), there is no doubt that it has to be part of the solution, whatever that means. The widespread and complex ecological crisis the planet faces at present cannot be solved without relying significantly on technology; however, as it should be evident by now, this requires a reorientation of technology. Ecological designers are attuned to this possibility, but as a whole there has to be a more explicit awareness of how technology contributes to create particular kinds of worlds. Contrary to widespread opinion, social movements in the Global South (e.g., those by indigenous, black, and ecology movements) are not anti-technology; what they oppose is the indelible association of technology with a capitalist, developmentalist rationality. In Latin America, a key criterion at this level is that technology has to be subordinated to the pursuit of the Buen Vivir (Part IV), not to the dictates of economic growth, development, modernist views of progress, or what have you” (Escobar, s.f., p. 54).

- En el proyecto se hace estudio cuidadoso de los ambientes de tarea y se hace una decantación del espacio de problema (Andrade, 1996), sobre la base de la solución de necesidades puesto que evita crear necesidades al modo occidental del consumismo.
- Por lo anterior el *diseño del Sur* se desmonta de la sociedad de consumo y se orienta hacia una sociedad del buen vivir (*Sumak Kawsay, Suma Qamaña*).
- En el *diseño del Sur* prevalece el diseño popular, colectivo, subjetivo y, por tanto, anónimo en su autoría.²⁶ De este modo se comparten las mejores soluciones.
- En el *diseño del Sur* prevalece el eco-centrismo sobre el ego-centrismo del diseño de autor y el antro-po-centrismo²⁷ a nivel de la racionalidad y la ética. Por ello se comparten ideas del diseño libre, sostenible y de la innovación social.
- El *diseño del Sur* es sincrético socialmente; ecléctico e intercultural filosóficamente, tal como lo son nuestras culturas; por tanto, desde los saberes se siguen la racionalidad con respecto a fines en el interior del proyecto mediante la sistematicidad de la técnica, la ciencia y la tecnología persiguiendo fines altruistas (Riechmann, 2009). La ética orienta al proyecto desde la sabiduría y la interculturalidad (Medina, 2006); (Estermann, 1998).
- El *diseño del Sur* es sistémico-complejo ya que es dinámico, inacabado, flexible e imperfecto, tal como las características del pensamiento Abya-Yala y las posturas de Oriente descritas en este texto. Al ser un polílogo, el diseño del Sur no pertenece a ninguna escuela (es intercultural) y tiene en cuenta a los otros saberes, posturas y escuelas, pero es lo suficientemente

26 En palabras de K. Popper, Conocimiento objetivo, "el conocimiento en sentido objetivo es conocimiento sin conocedor". (Medina, 2006 p. 127).

27 En el Tawantinsuyo nadie se sintió rey de la creación ni amo de plantas, animales, tierras ni humanos. Somos las otras formas de vida con otra cara. Solo el hostil a la naturaleza puede ser hostil a otros humanos, que son también naturaleza. (Reynaga, p. 19).

holístico para no ser dogma ni marcar *estilos*. Si se habla de estilo, es el “popular” que es intemporal.

- El *diseño del Sur* no se impone sino que por el contrario, fluye, depurando las mejores soluciones; por tanto, es lento (objeto eterno) y adaptable (diseño de transición). Y si acaso se impone, lo hace sobre las modas, lo banal y lo obsoleto.

Referencias

- Álvarez, F. (2012). La perspectiva de la interculturalidad para la reflexión sobre tecnología y pedagogía del Diseño Industrial., *Actas de Diseño*, 14, 231-237. Buenos Aires.
- Álvarez, F. (2013). La perspectiva de la interculturalidad para la reflexión sobre tecnología y pedagogía del Diseño Industrial. *Actas de Diseño*, 14, 231-237.
- Andrade, E. (1996). Ambientes de aprendizaje para la educación en tecnología. *Revista educación en tecnología*, 1 (1), 1-20.
- Andrade, E., y Lotero, A. (1998). Una propuesta de estructura curricular para el desarrollo del área de tecnología e informática. *Educación en tecnología*, 3 (3), 73-93.
- Archer, B. (2005). *The three Rs. a Framework for design and Desing Education*.
- Barrera, G. (2004). Diseño con responsabilidad social. ¿Qué es diseño hoy? *Primer Encuentro Nacional de Investigación en Diseño* (pp. 1-8.). Cali: Universidad Icesi.
- Bartha G., J. (2009). *Arteología: una ciencia para los artefactos*. Recuperado el 15 de julio de 2014 de: <http://gonzalobartha-teoria.blogspot.com/2009/07/arteologia-una-ciencia-para-los.html>
- Capra, F. (1992). *El tao de la Física*. Madrid: Luis Cárcamo.
- Capuz, S., Gómez, T., y Ferrer, P. (2004). *Ecodiseño*. México D.F.: Alfa Omega.
- Castro Gómez, S., y Grosfoguel, R. (2007). *El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores; Universidad Central, Instituto

de Estudios Sociales Contemporáneos y Pontificia Universidad Javeriana, Instituto Pensar.

Escobar, A. (s.f.) *Notes on the Ontology of Design*. Recuperado el 9 de nov. de 2015, de: University of North Carolina, Chapel Hill: http://sawyerseminar.ucdavis.edu/files/2012/12/ESCOBAR_Notes-on-the-Ontology-of-Design-Parts-I-II-_-III.pdf

Estermann, J. (1998). *Filosofía Andina*. Quito, Ecuador: Abya-Yala.

García, R. (2006). *Sistemas complejos*. Barcelona: Gedisa S.A.

García, D., Martínez, A., y Salas, B. (2007). *Diseño en síntesis*. (18) No. 38, 30-39. Recuperado el 19 de noviembre de 2014, de: Diseñamos ¿para el mundo real? Víctor Papanek, un visionario del diseño: http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/15-389-5854nhh.pdf

Goel, V., & Pirolli, P. (1992). Structure of design problem spaces. *Cognitive Science* (16 (3)), 395-429.

Gutiérrez, A. (2014). El Sur del Diseño y el Diseño del Sur. *International colloquium Epistemologies of the South: South-South, South-North and North-South global learning*. Coimbra.

Gutiérrez, A. (2014a). Diseño del Sur y educación en diseño. *XXV CLEFA Conferencia de Escuelas y Facultades de Arquitectura*. Asunción, Paraguay: Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte de la Universidad Nacional (UNA), en la ciudad de Asunción.

Habermas, J. (2005). *Ciencia y técnica como ideología*. Recuperado el 11 de julio de 2014, de: <http://www.portalalba.org/biblioteca/HABERMAS%20JURGEN.%20Ciencia%20y%20Tecnica%20como%20Ideologia.pdf>

Herrera, A. (2011). *La recuperación de tecnologías indígenas. Arqueología, tecnología y desarrollo en los Andes*. Recuperado el 11 de julio de 2014, de: <http://bvsde.org.ni/clacso/publicaciones/Recuperacion-detecnologias.pdf>

Horta, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría*. Manizales: Universidad de Caldas.

Hurtado, J. (2000). *Metodología de la investigación holística*. Caracas: SYPAL.

- J. P. (2012). Un "modelo social" de diseño: Cuestiones de práctica e investigación. Traducción. *Revista KEPES* (8 (9), 61-71).
- Krippendorff, K. (1998). A field for growing doctorates in design? . In: e. a. R. Buchanan (Ed.), *Doctoral education in design 1998. Proceedings of the Ohio State Conference* (pp. 207-224). Pittsburgh: School of Design, Carnegie Mellon University.
- Layton, D. (1993). *Technology's challenge to science education*. Buckingham, UK: Open University Press.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia Colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Recuperado el 3 de octubre de 2014, de: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/cap05.pdf>
- Luri, G. (n.d.) *Academia*. Recuperado el 16 de noviembre de 2014, de: Vilem Flusser y la filosofía del diseño: https://www.academia.edu/4262722/Vilem_Flusser_y_la_filosof%C3%ADa_del_dise%C3%B1o
- Margolin, V., & Margolin, S. (2002). A "social model" of design: Issues of Practice and Research. *Design issues*, 18 (4), 24-30.
- Medina, J. (2006). *Suma Qamaña. Por una convivencia postindustrial*. La Paz: Garza Azul Editores.
- Mitcham, C. (1989). *¿Qué es la filosofía de la tecnología?* España: Anthropos.
- Morace, F. (2009). *La estrategia del colibrí. La globalización y su antídoto*. Madrid: Experimenta Ensayos.
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Madrid: Blume.
- Pineda, C., Sánchez, V., y Amariles, O. (1998). *Lenguajes objetuales y posicionamiento*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Reynaga, R. (2007). *Tawa Inti suyo*. Recuperado el 11 de noviembre de 2014, de: a.yimg.com/kq/.../Ramiro+Reynaga+Wankar++Tawa+Inti+Suyu.pdf
- Riechmann, J. (2009). Eros antes que Prometeo. Reconsideración de la filosofía de la tecnología de Ortega. *Estudios sociales* 17 (34), 251-275.

- Riechmann, J. (2009). La habitación de Pascal. Ensayos para fundamentar éticas de suficiencia y políticas de autocontención. *Los libros de la Catarata* (Vol. cap. 9). Madrid [en prensa].
- Routio, P. (1998). *Arteología: la ciencia del diseño*. Recuperado el 20 de julio de 2014, de: <http://archives.valoryempresa.com/arteologia/222.htm>
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Barcelona: Paidós.
- Vargas, G. (1999). *Filosofía, Pedagogía, Tecnología*. Bogotá: Universidad San Buenaventura.
- Viñolas, J. (2005). *Diseño ecológico* (1 ed.) Barcelona: Blume.
- Visser, W. (2006). *The Cognitive Artifacts of Designing*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Webgrafía

- <http://archives.valoryempresa.com/arteologia/222.htm>.
- <http://critica.cl/filosofia/epistemologia-y-diseno-un-maridaje-necesario>.
- http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=14&id_articulo=5446
- <http://gonzalobartha-teoria.blogspot.com/>.
- <http://etimologias.dechile.net/?industria>
- <http://qu.wikipedia.org/wiki/Kamay>.
- http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/RK_diccionario_kichwa_castellano.pdf. http://qu.wikipedia.org/wiki/Allwiya_kamay.
- <http://qu.wikipedia.org/wiki/Allwiya> <http://mymemory.translated.net/t/Quechua/Spanish/kamay>http://kichwas.evocero.com/index.php?lp=es_ki&texto=crear&x=2
- http://homepage.ntlworld.com/robert_beer/Vocabulario%20comparativo%20Quechua%20ecuador%20Quechua%20ancash%20-%202006.PDF

http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/RK_diccionario_kichwa_castellano.pdf

<http://www.gunayala.org.pa/diccionario%20guna.pdf>

<http://muysca.cubun.org/index.php?title=Especial:Buscar&limit=250&offset=0&redirs=0&profile=default&search=producir>

<http://www.katari.org/diccionario/diccionario.php>

<http://www.aymara.ucb.edu.bo/html/diccionario/dicframe.html>

<http://www.futureconceptlab.com/>

<http://www.portalalba.org/biblioteca/HABERMAS%20JURGEN.%20Ciencia%20y%20Tecnica%20como%20Ideologia.pdf>

MESA II : HORIZONTES Y EMERGENCIAS

El diseño por no diseñadores (DND) y otros enfoques: una inspiración para el diseño*

María Cristina Ibarra**

* Este artículo es producto del proyecto de maestría: “O Design por Não-Designers: As ruas de Belo Horizonte como inspiração para o design” realizado por María Cristina Ibarra H. bajo orientación de la prof. Dra. Rita A. C. Ribeiro en la Universidade do Estado de Minas Gerais – Belo Horizonte (Brasil).

** Diseñadora industrial de la Universidad del Norte de Barranquilla (2009); magíster en Diseño, Innovación y Sostenibilidad, de la Escuela de Diseño de la Universidade do Estado de Minas Gerais – ED/UEMG en Belo Horizonte (Brasil) con la tesis: “El Diseño por No-diseñadores (DND): Las calles de Belo Horizonte como inspiración para el diseño” (2014). Su principal foco de investigación de los últimos años son los artefactos que nacen en la calle y son hechos por personas que no tienen conocimientos formales en el área del diseño. Actualmente trabaja como investigadora en el proyecto “Valorización sostenible de la cultura y de la gastronomía del territorio: Proyecto Sabores del Velho Chico” financiado por el CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico).
E-mail: mariacih@gmail.com

Resumen

“Diseño por no diseñadores” (DND) fue el término establecido para denominar nuestro objeto de estudio, y hace referencia a la creación de soluciones materiales que no tienen relación con la academia, o sea, artefactos que son producidos y pensados por personas que no tienen conocimientos formales en el área del diseño. Partiendo de esto, el objetivo de este artículo es contribuir al referencial conceptual entre aquellos, en el campo del diseño, que quieran aproximarse a prácticas fuera del discurso oficial. Esto a través de la exploración de las características y sus aportes al diseño como disciplina de algunos enfoques similares al DND, como son: diseño vernáculo, diseño no profesional, diseño no intencional, diseño intuitivo y diseño espontáneo. Estos términos abordan el tema principalmente a partir de 5 puntos de vista diferentes: cómo estos objetos representan culturalmente un lugar específico, cómo la carencia y la falta de recursos incentivan la creatividad y la invención, cómo estos objetos pueden contribuir para la sostenibilidad, cómo los nuevos usos que los usuarios dan a los artefactos industriales se transforman en diseño, y cómo estos objetos pueden contribuir para el diseño llamado ‘académico’. El resultado de este artículo es la puesta a disposición y divulgación de varios casos de investigación y de prácticas por no diseñadores, tema al cual el diseño como disciplina viene aproximándose cada vez más en los últimos años.

Palabras clave

ciudad, diseño por no diseñadores, diseño vernáculo, recursividad.

Introducción

Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos es casi siempre diseñar, pues el diseño es la base de toda actividad humana. La planificación y normativa de todo acto dirigido a una meta deseada y previsible constituye un proceso de diseño. El diseño es el origen primario y subyacente de la vida (Papanek, 1977, p. 17).

El origen de la palabra *diseño*, según el investigador Rafael Cardoso (2008) está en la lengua inglesa y hace referencia a la idea de plano, designio, intención, como también a la idea de configuración, arreglo, estructura. Según Lobach (2001), el diseño es el proceso de adaptación del entorno artificial a las necesidades físicas y psíquicas de los hombres

en la sociedad. En términos generales, el diseño analiza las necesidades humanas y las satisface a través de objetos, procesos, servicios o sistemas.

A partir de tales definiciones podemos establecer que ese proceso de creación y producción no es solo tarea de los diseñadores. Personas comunes y sin formación en diseño encuentran en la creatividad y la recursividad soluciones materiales para problemas cotidianos. Personas que tienen la capacidad de hacer antes de preguntar y consumir. Según Jane Fulton Suri (2005), todos somos seres activos en organizar y adaptar las cosas, todo el mundo es un “especialista en el diseño de la eficiencia y de la comodidad en su propio mundo” (Fulton Suri & IDEO, 2005, p. 175). En las calles de las ciudades de América Latina y en muchas otras ciudades del mundo, múltiples personas crean artefactos para satisfacer necesidades del día a día con materiales que están a la mano, con elementos disponibles.

Varios investigadores del área se han referido a este tema como “diseño vernáculo”, “diseño espontáneo”, “diseño por el otro 90%”, “desenho vernacular”, “diseño alternativo”, “Non-professional design”, “Low Cost design”, “diseño de la periferia”, “Non Intencional Design”, “adhocismo”, “Intuitive Design” (Finízola, 2010); Pellegrini Filho, 2009; Martins 2005; Cardoso, 2003; Santos, 2003; Borges, 2011; Boufleur, 2006; Pereira, 2004; Dones, 2004; Valesse, 2007; Fukushima, 2009; Perra, 2010; Pacey, 1992; Brandes E Erlhoff, 2006; Jencks E Silver 1972; Fulton, 2005) y lo han abordado a partir de 5 puntos de vista diferentes: cómo estos objetos representan culturalmente un lugar específico; cómo la carencia y la falta de recursos incentivan la creatividad y la invención; cómo estos objetos pueden contribuir para la sostenibilidad; cómo los nuevos usos que los usuarios dan a los artefactos industriales se transforman en diseño; y cómo estos objetos pueden contribuir para el diseño llamado “académico”. Este último enfoque fue abordado en esta investigación, apuntando que fue delimitada al espacio público.

El diseño por no diseñadores (DND)

“Diseño por no diseñadores” (DND), título establecido para denominar nuestro objeto de estudio, hace referencia a la creación de

soluciones materiales que no tienen relación con la academia, es decir, artefactos producidos y pensados por personas que no tienen conocimientos formales en diseño.

Los objetos resultantes de este tipo de diseño hacen parte importante del paisaje cotidiano de la ciudad, de la cultura material brasileña y hablan del pueblo que los hace, no porque sea una práctica propia del país, pues encontramos ejemplos en otros lugares del mundo, sino porque las funciones que cumplen están asociadas a necesidades, costumbres, prácticas, deseos, y creencias específicas, de personas específicas, que pertenecen a un territorio específico.

A continuación hablaremos de la práctica del DND en el espacio público, exponiendo algunos aspectos relacionados con el autor, el desplazamiento, y la forma de producción y materiales. En la práctica del DND en las calles, generalmente se usan elementos que se encuentran fácilmente, que están a la mano, en el entorno, por eso esta práctica está asociada al *reuso* de productos industriales, y muchos de sus artefactos resultantes son una suma de elementos usados. Este fenómeno es citado por Bouffleur (2006) como post-uso y por Fukushima (2009) como la transformación o reconfiguración de otros artefactos industriales preexistentes. Es el caso del soporte para parasoles hecho a partir de un rin, varillas y un tubo de acero (Fig. 1).



Figura 1. Soporte para parasoles. Barranquilla (Colombia).

Fuente: Fotos de María Cristina Ibarra

Valese (2007) también apunta que muchos de los carritos de los vendedores ambulantes son hechos a partir de materiales diversos, dependiendo del tipo de mercancía y de la localización del artefacto. Ella propone como ejemplo carritos hechos con madera, que tienen acabados de pintura de color único y acero inoxidable. Lo que muestra que no siempre este tipo de objetos nacen a partir de la transformación de artefactos industriales o de post-uso.

Por otro lado, el *autor* de los artefactos del DND puede ser el propio usuario o un productor. Cuando el artefacto es hecho por el propio usuario su relación con el artefacto se hace más próxima. Él puede poner características propias en el producto de su trabajo. Cuando es hecho por un productor, o por un tercero, el artefacto es comprado a una persona que tiene como oficio la producción de este tipo de objetos, de alguien que no lo necesita más y lo pone a la venta o de una persona que lo hace simplemente para que otra persona lo utilice sin intención de lucro.

Respecto al *desplazamiento* de los artefactos del DND, y recordando que nuestro contexto de estudio es el espacio público, se pueden encontrar dos tipos de artefactos, según Valese (2007): artefactos fijos y móviles. Los artefactos fijos "son aquellos cuya función no requiere el movimiento constante del artefacto para la venta de productos". Como, por ejemplo, expositores situados en el suelo (Valese, 2007, p. 24); los artefactos móviles son aquellos "confeccionados para el uso en movimiento, con el objetivo de ofrecer servicios y productos a los clientes/consumidores", como, por ejemplo, los carritos de los recicladores, carritos de café (Fig. 2), de afilar cuchillos, la lata para vender maní, etc. (Valese, 2007, p. 30).

Con relación a la *forma de producción*, los objetos del DND se hacen principalmente con las manos (producción artesanal), o con ayuda de instrumentos y máquinas que facilitan su realización (producción semi-industrial) y permiten la manipulación y la transformación de los materiales. Valese (2007) denota que los artefactos semi-industriales son creados a partir de herramientas apropiadas y adecuadas a los materiales con técnicas de soldadura y remaches, por ejemplo. Cabe

anotar que algunos artefactos resultantes del DND son hechos juntando varias técnicas de producción, o sea, aunque son elaborados con ayuda de máquinas, se presencia un trabajo manual fuerte. Es el caso de la silla hecha a partir de un soporte de varillas y un asiento tejido con cintas de plástico (Fig. 2). Para hacer el soporte es necesario contar con un soplete para soldar y para la elaboración del tejido, el principal instrumentos son las manos.



Figura 2. Silla con asiento de cintas de plástico.

Fuente: Foto de María Cristina Ibarra

Aproximaciones al concepto de DND

A continuación sigue una exploración de las definiciones de algunos enfoques relacionados al DND. Varios autores, como dijimos antes, han estudiado el tema; sin embargo, para hacer esta reseña optamos por los enfoques más pertinentes: diseño vernáculo, diseño no intencional, diseño espontáneo, diseño intuitivo y diseño no profesional. El cuadro 1 presenta una breve descripción de cada uno de ellos.

Cuadro 1. Breve descripción de algunos enfoques relacionados al DND

Enfoque	Objetivos
Diseño vernáculo	<ul style="list-style-type: none"> - En la comunicación gráfica la utilización del término <i>vernáculo</i> “corresponde a las soluciones gráficas, publicaciones y señalizaciones relacionadas a las costumbres locales, producidos fuera del discurso oficial” (Finizola, 2010). - Se usa para definir dos tipos de manifestaciones distintas. La primera se refiere a los artefactos típicos de una región, que no tienen influencias extranjeras. La segunda se refiere a las prácticas que se apropian de características de elementos locales para crear un artefacto nuevo que las refleja (Fukushima, 2009). - Vicky Richardson, dentro de la arquitectura, utiliza el término <i>vernáculo</i> como un atajo para referirse a las obras que adoptan el espíritu vernáculo, pero no sus formas reales. (Richardson, 2001).
Diseño no intencional Non-Intentional Design (NID)	<p>Es el re-diseño cotidiano de lo diseñado. Este fenómeno solo existe en las áreas en donde se rompe con las intenciones predeterminadas, pues implica una transformación de los objetos en combinación con nuevas funciones. (Brandes, Urloff, 2006).</p>
Diseño espontáneo	<p>Es una práctica creativa ejercida por personas sin techo, personas carentes, que consiste en encontrar soluciones aplicables a problemas concretos, en un contexto de severa falta de recursos. (Santos, 2000).</p>
Diseño intuitivo	<p>Maneras intuitivas en que nos adaptamos, exploramos y reaccionamos a las cosas en nuestro ambiente; cosas que hacemos sin pensar realmente. (Fulton Suri, 2005, citado por Brandes, 2009).</p>
Diseño no profesional Non-professional Design	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño en las comunidades preindustriales. - Creaciones de las amas de casa, - Movimientos sociales de personas que creen que los productos existentes pueden ser mejores. - Habilidad creativa de los niños que pueden convertir una mesa en una casa, y del potencial que existe en el diseño no occidental. (Pacey, 1992).

La gran mayoría de los investigadores que estudian el diseño practicado por no diseñadores (DND) en Brasil utilizan el término “diseño vernáculo”. Según el diccionario Houaiss (2007), el término *vernáculo* es un adjetivo que califica algo como propio de una nación, región o país; también se dice de un lenguaje sin extranjerismos en la pronunciación, vocabulario o construcción sintácticas, castizo. Según el filólogo Chester Star Jr. (1942), el término *vernáculo* tiene origen en

la expresión latina *verna* o *vernaculus* que originalmente se usó para designar algo nativo, un nativo de la ciudad de Roma o más específicamente, un esclavo nacido en casa romana (Star, 1942, citado por Farias, 2011). Darron Dean (1994) escribe que el término *vernáculo* se deriva de la palabra latina *vernáculos* que significa nativo o indígena, y que fue asociada al diseño por primera vez por George Gilbert Scott en 1857 y desde ese momento se ha desarrollado abundante literatura al respecto (Dean, 1994, p. 153).

Según Kingston Wm. Heath (2003), en la literatura, *vernáculo* se refiere al lenguaje usado, reconocido y comprendido por una región específica, en contraste con el lenguaje formal de una élite que tiene un nivel diferente de cultura. La arquitectura vernácula, como el autor usa el término, está compuesta por formas comunes y cotidianas que son familiares para cierta población y que son generadas con materiales disponibles, generalmente con una aplicación funcional. Para él, lo vernáculo es producido por un individuo para su propio uso, o por constructores anónimos y locales que responden a fórmulas localmente adaptadas.

Según Fátima Finizola, en la comunicación gráfica la utilización del término *vernáculo* "corresponde a las soluciones gráficas, publicaciones y señalizaciones relacionadas a las costumbres locales, producidos fuera del discurso oficial" (Finizola, 2010) (Fig. 3).



Figura 3. Tipografía vernácula.
Fuente: Foto de María Cristina Ibarra

Por otra parte, Naotake Fukushima (2009) apunta que el diseño vernáculo es usado para definir dos tipos de manifestaciones distintas. La primera se refiere a los artefactos típicos de una región, que no tienen influencias extranjeras. Como ejemplo de esto, podemos citar varios de los artefactos nordestinos que Lina Bo Bardi registró a lo largo de su trabajo (Fig. 4A). La segunda se refiere a las prácticas que se apropian de características de elementos locales para crear un artefacto nuevo que las refleja (Fukushima, 2009), como la silla Favela de los Hermanos Campana que se apropia del lenguaje estético de las favelas brasileñas (Fig. 4B). De la misma manera, Vicky Richardson, dentro de la arquitectura, utiliza el término *vernáculo* como un atajo para referirse a las obras que adoptan el espíritu vernáculo, pero no sus formas reales (Richardson, 2001).

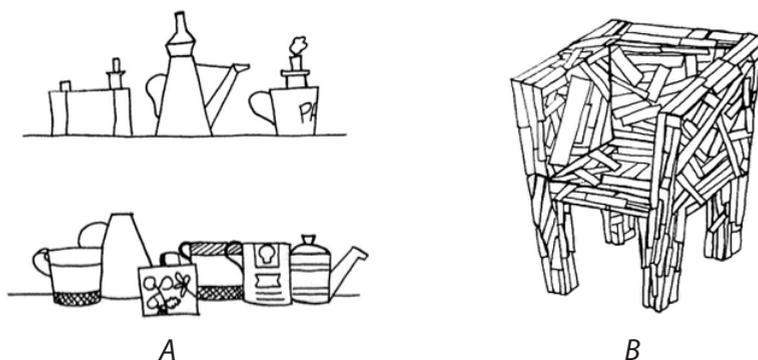


Figura 4. Diseño vernáculo.

A. Vasija. Exposición de Lina Bo Bardi sobre el diseño nordestino brasileño. B. Silla Favela de los Hermanos Campana.

(Fuente: Ilustraciones de María Cristina Ibarra).

Tomando en cuenta las divergencias sobre el término, y que no siempre hacen referencia al diseño practicado por no diseñadores, para no caer en confusiones si el diseño vernáculo alude propiamente a artefactos vernáculos o a las obras que adoptan e incorporan elementos vernáculos, optamos en esta investigación por el uso del término “diseño por no diseñadores” (DND).

Igualmente, el término *vernáculo* también recuerda algunas veces prácticas tradicionales. De acuerdo con Walker (2002), el diseño vernáculo

(...) se refiere a la producción de artefactos por culturas tradicionales, el cual es caracterizado por la creatividad, el uso de recursos limitados disponibles en su ambiente y con un valor simbólico fuerte frecuentemente colocado en los objetos, cuyos valores exceden los beneficios funcionales. (Walker, 2002, citado por Riul, 2014).

Estos valores tradicionales no siempre están presentes en el DND. Muchas de las soluciones materiales del DND nacen de la espontaneidad, como son los refugios de personas sin techo que no tienen mucho que ver con la tradición, y sí con la recursividad.

El segundo enfoque relacionado al DND del que hablaremos en esta reseña es el *Non-Intentional Design* (diseño no intencional, NID en su acrónimo inglés) (Fig. 5), término acuñado por Uta Brandes y Michael Erlhoff (2006) y que define el re-diseño cotidiano de lo diseñado, o sea, la silla que es usada (también) como clóset, la nevera que se transforma en tablero de anuncios, las escaleras que sirven para sentarse, frascos de mermelada que guardan lapiceros, etc.



Figura 5A. Escaleras que sirven para sentarse

Fuente: Fotos de María Cristina Ibarra



Figura 5B. Nevera que se transforma en tablero
Fuente: Foto de María Cristina Ibarra



Figura 5C. Caja de frutas usado como exhibidor de mercancía
Fuente: Foto de María Cristina Ibarra

De acuerdo con ellos, el NID desafía todas las normas. Este fenómeno solo existe en las áreas en donde se rompe con las intenciones predeterminadas, pues implica una transformación de los objetos en combinación con nuevas funciones. Sus manifestaciones desmienten, por ejemplo, la expresión “la forma sigue la función”, ya que podemos observar que formas similares se emplean para el mismo propósito, aunque no hayan sido diseñadas para eso. El diseño no intencional se origina, según los autores, debido a situaciones temporales de déficit,

por conveniencia, por juego, debido a que en el mercado no se encuentran soluciones para algo determinado, por ser alternativas económicas, soluciones de emergencia, por motivos ecológicos, por reducción de esfuerzos, y/o por la optimización de la función (Brandes, Urloff, 2006).

Aunque muchas manifestaciones del NID caben dentro del concepto de DND, muchas de las manifestaciones del DND no concuerdan con la definición del NID. Es el caso de los objetos que emplean nuevas materias primas para su producción. El *Non-Intentional Design* nace del reuso, así como el *diseño espontáneo*, el tercer enfoque, que explicaremos a continuación.

El diseño espontáneo, término acuñado por María Cecilia Loschiavo (2000), es una práctica creativa ejercida por personas sin techo, personas carentes, que consiste en encontrar soluciones aplicables a problemas concretos, en un contexto de severa falta de recursos (Fig. 6). Es un tipo de diseño estrictamente relacionado con la supervivencia y que está presente y visible en las calles de los grandes centros alrededor del mundo dejando su marca en la topografía visual del paisaje urbano (Santos, 2000).



Figura 6. Ejemplos de diseño espontáneo.

Fuente: Fotos de María Cristina Ibarra

El cuarto enfoque es el diseño intuitivo, que aborda las “maneras intuitivas en que nos adaptamos, exploramos y reaccionamos a las cosas en nuestro ambiente; cosas que hacemos sin pensar realmente” (Fulton Suri, 2005, citado por Brandes, 2009). Este enfoque fue

propuesto por Jane Fulton Suri, directora de Factores Humanos de IDEO, una de las mayores consultoras de diseño del mundo. El propósito de este enfoque consiste en encontrar inspiración en la vida cotidiana para hallar nuevas ideas y soluciones para la compañía, a partir del entendimiento de los comportamientos habituales de las personas que no necesariamente tienen relación con la creación de nuevos objetos, sino con la manera como ellas interactúan con el ambiente en que se mueven (Fig. 7).



Figura 7. Ejemplos de diseño intuitivo.

Fuente: Fotos de María Cristina Ibarra

Todas estas prácticas están dentro del concepto de “diseño por no diseñadores”; sin embargo, cada una aborda el tema desde puntos de vista diferentes. La que más se aproxima al concepto que estamos utilizando es el enfoque expuesto por Philp Pacey (1992), el quinto enfoque del que hablaremos a continuación.

En el artículo “Anyone desiging Anything? Non-Professional Designers and the History of Design”, el autor dice que el diseño puede redefinir su papel si reconoce que todos somos diseñadores, con el

fin de aumentar el enriquecimiento de los que están envueltos en la actividad, y al mismo tiempo la historia del diseño encuentre una manera de mostrar que el diseño no es una actividad exclusivamente de los países industrializados.

Pacey (1992) cita varios casos de diseño llevado a cabo por no profesionales. En el primer caso habla del diseño en las comunidades preindustriales, y señala como ejemplo los Inuit, que es el nombre dado a los distintos pueblos esquimales que habitan la zona ártica de América y Groenlandia, y son considerados por Víctor Papanek como los mejores diseñadores del mundo. Jack Anawak, miembro de esa comunidad, escribió: "En un ambiente riguroso... es necesario pasar de generación en generación el conocimiento y las habilidades para asegurar la supervivencia. Aprender estas habilidades no es opcional" (Pacey, 1992, citado por Anawack, 1989, p. 218).



Figura 8. Ejemplo de Non-Professional Design

Fuente: Fotos de María Cristina Ibarra

Los artefactos hechos en estos ambientes nacen de la completa necesidad y generalmente no pueden ser atribuidos a un creador solamente, pues surgen a partir de procesos de experimentación realizados por varios individuos, en diferentes épocas. Papanek (1995) en su libro *The Green Imperative* observa que:

¿Quiénes son los mejores diseñadores del mundo? (...) Desde el punto de vista del diseñador trabajador, que lidia con nuevos materiales y cambia tecnologías, así como la influencia en las fuerzas del mercado, la pregunta es tan simple hasta el punto de llegar a ser absurda. Si definimos el diseño como el encuentro de soluciones de trabajo que son inmediatamente aplicadas a problemas en el mundo real, la respuesta -o mi respuesta al menos- es inmediatamente obvia: Los inuits son los mejores diseñadores. (Papanek, 1995, p. 223).

Pacey (1992) también habla de las creaciones de las amas de casa (Fig. 8), de movimientos sociales de personas que creen que los productos existentes pueden ser mejores de lo que son como, por ejemplo, los *Nader's Raider*, el grupo japonés *Chirfuren*, y la iniciativa *Lucas Aerospace* en los 60; también de la habilidad creativa de los niños, que pueden convertir una mesa en una casa, y del potencial que existe en el diseño no occidental. El autor cita una frase del libro *You are designer* publicado en Londres en 1974 por el Schools Council Design and Craft Education Project: "Todos somos diseñadores. Diseñamos cosas para usar, cosas para comer y cosas para hacer. Cuando usted trabaja en cómo hacer una casa para su perro, o en una mejor manera de redecorar su cuarto, usted está diseñando" (Pacey, 1992, p. 222).

La diferencia del enfoque de Pacey (1992) es que en nuestra investigación el DND se concentró en los artefactos creados en esta época, que son encontrados en la calle y que nacen paralelamente a la práctica de la disciplina del diseño como se conoce hoy.

Consideraciones finales

Podemos ver que todos los enfoques aquí expuestos consideran el diseño como una facultad humana natural de la que el diseño como disciplina o campo profesional tiene mucho que aprender. Cada uno de los enfoques justifica el estudio de prácticas creativas por no diseñadores desde el diseño a partir de diferentes puntos de vista.

Priscila Farias (2011) en el artículo "Aprendendo com as ruas: a tipografia e o vernacular", trae ejemplos enfocados en la apropiación

por parte del diseño de las formas vernáculas, y señala que ese tipo de actitud puede contribuir en la configuración de identidades mediante la expresión visual de elementos locales, que es uno de los aspectos más importantes del papel social del diseño gráfico (Farias, 2011), algo que puede aplicarse con certeza a otras vertientes del diseño.

Por su parte, Uta Brandes (2009) y las otras autoras del libro *Design by use*, respecto al tema, y refiriéndose al diseño no intencional (NID) mencionan que analizar el uso de los artefactos industriales es muy importante porque estos pueden estar sujetos a la globalización, pero la variedad de usos que las personas les dan crean diferencias (Brandes; Stich; Wender, 2009). O sea, que el uso es un diferenciador y un posible marcador de identidad. Las autoras también señalan que el análisis de este tipo de prácticas creativas puede extender y redefinir la idea del diseño, y eso puede abrir nuevas dimensiones al estudio de la cultura del día a día.

Para Maria Cecilia Loschiavo, autora del término *diseño espontáneo*, es hora de poner los ojos en las calles, pues el diseño tiene mucho que aprender sobre este tipo de manifestaciones, ya que son un laboratorio viviente de creatividad. Estudiándolas puede adquirirse un gran repertorio de posibilidades respecto al uso de materiales y a las transformaciones de objetos producidos en serie; se puede aprender sobre cómo expresan identidad, cómo el diseño se relaciona con las calles, y se tendrá la oportunidad de repensar sobre la cultura del desperdicio de nuestra sociedad. (Santos 2000).

Por otro lado, en el libro *Thoughtless acts* de Julton Furi + IDEO, la autora observa que "las cosas usadas de manera no intencionadas (...) usualmente indican algo sobre las necesidades de las personas" (Fulton Suri, 2005, p. 164). Y que esos nuevos usos que las personas dan a los objetos pueden ser recursos para el diseño, pues como la autora continua diciendo: "Las necesidades frecuentemente se pueden traducir en oportunidades para el diseño" (Fulton Suri, 2005, p. 164) y entender esas prácticas intuitivas puede ser una fuente significativa de *insights* para los diseñadores.

Por su parte, Pacey (1992) apunta que la historia del diseño no debería separar el diseño del hacer natural de los seres humanos, y por el contrario, debería darle lugar a esta relación en una perspectiva más amplia que abarque el diseño no profesional que antecedió y ha coexistido con el diseño profesional. También el autor señala que la historia del diseño debería estimular al diseño a extender su papel, incentivar en la gente el diseñador que llevan dentro e incitar el diálogo del diseño profesional con el no profesional (Pacey, 1992).

Para finalizar, es importante dejar claro que la práctica del diseño como actividad profesional es diferente de la práctica de diseño como capacidad innata de los seres humanos o de los no diseñadores. El diseñador, a diferencia del nodiseñador, tiene una conciencia de diseño, o sea, utiliza un método que es nutrido por su experiencia. El diseñador, dentro de sus herramientas tiene una visión sistémica que hace que los diferentes componentes sean coherentes con el todo y se comuniquen. Además, tiene la capacidad de pasar de conceptos a elementos concretos, y de representar y comunicar sus ideas a través del modelado de elementos tangibles, de dinámicas, servicios o sistemas. El estudio de las prácticas creativas desarrolladas por no diseñadores, como expresan los autores consultados en este artículo, genera el conocimiento de la sociedad desde un punto de vista creativo que puede ampliar el campo de acción del diseño. También, logra que el diseño cuestione su lado solucionador y satisfactor de todas las necesidades. Y es una manera de dar lugar al usuario en sus procesos. La mayoría de estos autores señalan que a través del estudio del uso (o post-uso) que las personas dan a los productos industriales pueden encontrarse diferencias entre comunidades, dando valor a la diversidad, y que es necesario que el diseño como campo profesional dialogue con este tipo de prácticas y dé lugar a formas no académicas, para llevar a cabo un diseño más humano y ligado a la realidad que se vive tanto en el espacio público, como en el privado.

Referencias

- Bouffleur, R. (2006). *A questão da gambiarra: Formas Alternativas de Desenvolver Artefatos e sua relação com o Design*. Programa de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. São Paulo, Brasil: Universidade de São Paulo.
- Borges, A. (2011). *Design pelos outros 90%*. Recuperado el 12 de noviembre de 2012, de: <http://www.terceirametade.com.br/#/2011/03/design-pelos-outros-90>
- Brandes, U., Stich, S., & Wender, M. (2009). *Design by Use*. Basel: Birkhäuser.
- Brandes, U., & Michael, E. (2006). *Non Intencional Design*. New York: Daad gmbh.
- Cardoso, R. (2008). *Uma introdução à história do design* (3. ed. totalmente rev. e ampl ed.). São Paulo: E. Blücher.
- Dean, D. (1994). A slipware dish by Samuel Malkin: An Analysis of Vernacular Design. *Journal Design History*, 7 (3).
- Dones, V. (2004). *As apropriações do vernacular pela comunicação gráfica*. Anais P&D Design AEND-BR.
- Farias, P. (2011). Aprendendo com as ruas: a tipografia e o vernacular. En: M. d. Braga, *O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional* (pp. 163-183). São Paulo: Senac São Paulo.
- Finízola, F. (2010). *Tipografia Vernacular Urbana*. São Paulo: Blucher.
- Fukushima, N. (2009). *Dimensão social do design sustentável: contribuições do design vernacular da população de baixa renda*. Programa de Pós-graduação em Design. Curitiba, Brasil: Universidade Federal de Paraná.
- Fulton Suri, J., & IDEO (2005). *Thoughtless Acts. Observations on Intuitive Design*. San Francisco.
- Gusmão, G. (2001). Rua dos Inventos: Desenho Industrial e Responsabilidade social. En: *Perspectivas do ensino de design da pós-graduação* (p. 190). São Paulo.
- Houaiss, A. (2001). *Dicionario Houaiss da Lingua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva.

- Lobach, B. (2001). *Design Industrial [Industrial Design. Grundlagen der Industrieproduktgestaltung, 1976]*. São Paulo: Edgard Blucher.
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Martins, B. (2005). *Tipografia popular: Potencias do Ilegível na Experiência do Cotidiano*. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-graduação em Comunicação Social. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais.
- Papanek, V. (1995). *The green imperative: ecology and ethics in Design and Architecture : with 162 illustrations, 39 in colour*. London: Thames & Hudson.
- Pacey, P. (1992). Anyone desinning Anything? Non-professional Designers and the history of Design. *Jornal of Design History*, 5 (3).
- Perra, D. (2010). *Low Cost Design*. Milano: Silvana Editoriale.
- Richardson, V. (2001). *Vanguardia y tradición: La reinterpretación de la arquitectura*. (M. Kirchner, trad.) Barcelona: Blume.
- Ruil, M., & Santos, M.C. (2014). Design beyond discipline. En: D. D. Moraes, & R. S. Dias, *Diversity: design/ humanities. Proceedings of Fourth International Forum of Design as a Process* (pp. 227-235). Barbacena: EdUEMG.
- Santos, M. (2000). Spontaneous Design, Informal Recycling and Everyday Life in Postindustrial Metropolis. *Anais do Congresso Politécnico de Milão*. Milán.
- Santos, M. (2013). Reflexões sobre design e humanism no mundo contemporâneo. En: D. Celaschi, F., *Cadernos Avançados em Design: Humanismo*. Barbacena: Universidade do Estado de Minas Gerais.
- Valese, A. (2007). *Design vernacular urbano: a produção de artefatos populares em São Paulo como estratégia de comunicação e inserção social*. Dissertação, Programa de Pós-graduação em Design e semiótica.

MESA II : HORIZONTES Y EMERGENCIAS

Diseño basado en regulaciones o regulaciones basadas en investigación para el diseño

Martha Lucía Bernal Castro*, Carolina Daza beltrán**
Ovidio Rincón Becerra ***

* Diseñadora industrial, magistra en Relaciones Internacionales, Pontificia Universidad Javeriana; especialista en Gerencia de calidad de productos y servicios, Universidad Libre de Colombia.

E-mail: marthabernal@javeriana.edu.co

** Diseñadora industrial; coordinadora del Laboratorio de Pruebas de Producto y Usabilidad, pertenece al Grupo de Investigación Diseño, Ergonomía e Innovación; magíster en Mercadeo, de la Universidad de los Andes; diseñadora industrial, de la Pontificia Universidad Javeriana.

E-mail: dazac@javeriana.edu.co

*** Diseñador industrial; líder Grupo de Investigación en Diseño, Ergonomía e Innovación; especialista en Ergonomía, Universidad El Bosque.

E-mail: [rincono@javeriana.edu.co](mailto:rinconoo@javeriana.edu.co)

Resumen

En Colombia los accidentes de tránsito son la primera causa externa de muerte en personas con edades de 5 a 14 años. Se concibe como sistema un conjunto de elementos que interactúan entre sí, donde el comportamiento de uno de ellos afecta el comportamiento de la totalidad. Los seres humanos y los productos son elementos que forman parte del sistema y deben adaptarse a los factores del contexto de dicho sistema (políticos, económicos, socioculturales, entre otros) o viceversa.

Como resultado de dos investigaciones efectuadas por los autores de este escrito se establecen parámetros para el diseño de Sistemas de Retención (SR) para niños pasajeros de vehículos escolares en Colombia, y se detectan motivadores e inhibidores del uso de los SR y su relación con el contexto. En consecuencia, se plantea la utilización del diseño como un instrumento indispensable para transformar positivamente los comportamientos de los usuarios hacia el adecuado uso de los SR y para promover que los organismos reguladores del transporte en el país, y otros actores, consideren la generación de conocimiento local derivado de la investigación para el diseño, en la construcción horizontal de políticas públicas.

Contrariamente, el gobierno distrital y nacional promulga regulaciones para el transporte escolar y requerimientos de los SR, basándose principalmente en normas internacionales y bajo intereses de grupos de presión, desconociendo la vulnerabilidad física de los escolares durante un choque y los factores psicosociales y contextuales asociados a los comportamientos de los niños relativos al uso de los SR (experiencias, pautas de crianza, normas, control policial, campañas). Los hallazgos de nuestras investigaciones invitan a dejar de lado el alto grado de empirismo en políticas públicas, y hacen un llamado a la participación de la academia y diseñadores industriales en la resolución de situaciones socialmente problemáticas.

Palabras clave

comportamiento de los usuarios, diseño, niños, políticas públicas, sistema de retención.

Introducción

Al margen de las normas y regulaciones sobre el uso de sistemas de retención en vehículos de transporte escolar, en los niños se revelan comportamientos inseguros, como manifestaciones no normalizadas que son resultado de intereses y prácticas asociadas a aspectos internos y externos del niño, que motivan el uso, el mal uso o inhiben el uso de los SR para su seguridad como pasajeros. Pocas veces el diseño de estos sistemas, así como los marcos normativos que los regulan, se ajustan a las prácticas transversales que suponen las dinámicas reales que se dan en el interior de estos vehículos. Este artículo pretende iniciar un viaje al diseño del Sur, al analizar los diferentes aspectos que motivan a los niños a cumplir o no con las regulaciones, además de establecer cómo la producción de conocimiento local derivada de la investigación para el diseño puede contribuir en diferentes ámbitos de aplicación, abriendo rutas diferentes para el ejercicio profesional de los diseñadores.

Antecedentes

La principal causa de muerte y de discapacidad a nivel mundial son los accidentes de tránsito (Muray & López, citados en Nantulya & Reich, 2002). La Organización Mundial de la Salud, OMS, ha establecido que más de 30% de personas lesionadas o muertas en este tipo de accidentes son menores de 25 años de edad (OMS, 2012). En el caso de Colombia, los accidentes de tránsito son la primera causa externa de muerte en el grupo etario de 5 a 14 años, lo que representa 26.4% de las defunciones anuales. Para el grupo entre 15 y 19 años esta causa externa ocupa el segundo lugar, con 13.7% de las defunciones (DANE, 2011). Por lo anterior, el diseño de los vehículos escolares y las características de sus componentes internos, que contribuyan a la seguridad de los niños ante un incidente o accidente de tráfico, deben cobrar un mayor interés para el Estado y para la sociedad civil colombiana.

En Colombia los vehículos de transporte escolar pertenecen a la modalidad de “Servicio público de transporte terrestre automotor especial”, la cual es reglamentada por el Ministerio de Transporte a través del Decreto 174 de 2001 y de la Resolución 7171 de 2002, y ofrece servicios de transporte no solo para estudiantes sino también para turistas, empresas o particulares. A su vez, los requisitos y métodos de ensayo para los vehículos de transporte especial de pasajeros los establece la Norma Técnica Colombiana 5206 (ICONTEC, 2009). La reglamentación o la normatividad técnica establece algunos requisitos dimensionales de las sillas y exige la instalación de cinturones de seguridad en las mismas, respondiendo a las características físicas (anatómicas, antropométricas y biomecánicas) de usuarios adultos, mas no a las de los niños.

Actualmente el Decreto 174 de 2001 se encuentra en proceso de reforma por el Ministerio de Transporte, con el propósito de que las empresas oferentes del servicio de transporte especial asuman la responsabilidad total de la operación, lo que significa evitar que los vehículos pasen de una modalidad a otra y reducir la vida útil de los vehículos que prestan servicio escolar de 20 a 10 años de antigüedad. Si bien estas modificaciones, de ser decretadas por encima de los intereses económicos de grupos de presión, contribuirían a mejorar las condiciones de seguridad de los pasajeros, aún no se observan en los documentos preliminares (Ministerio de Transporte, 2014), cambios que contemplen la vulnerabilidad de los niños ante un choque. Tampoco se integran en dichos documentos los requisitos para el diseño de sistemas de retención (SR), generados gracias al conocimiento producido nacional e internacionalmente, los que deben ser apropiados para ser usados por niños.

Es de aclarar que los cinturones de seguridad están diseñados para proteger pasajeros adultos, y que al ser utilizados directamente por los niños pueden causarles graves lesiones e incluso la muerte, debido a que estos no se adaptan a su talla y a la falta de ajuste apropiado a las condiciones biocinemáticas del choque. En este sentido, la *National Highway Traffic Safety Administration* (NHTSA, 2007) señala

la importancia de prevenir lesiones por medio del ajuste adecuado de los cinturones de seguridad a la variabilidad antropométrica de los niños, cuando son utilizados en autobuses escolares, y destaca que si el cinturón de seguridad de regazo-hombro (de tres puntos) no se ajusta a las dimensiones del niño hay una mayor probabilidad de que se haga un mal uso del cinturón, situando la correa del hombro debajo del brazo o detrás de la espalda. En efecto, resultados obtenidos en un estudio realizado por los autores de este escrito¹ confirman que si las dimensiones del cinturón de seguridad no concuerdan con la antropometría del niño, se propicia el uso incorrecto, o no uso del cinturón, a causa de la incomodidad física. Sin embargo, la incomodidad física no es el único aspecto que inhibe el uso del cinturón de seguridad u otros SR, y si bien el diseño puede mejorar las condiciones de comodidad física ofrecida por estos dispositivos, otros aspectos también afectan la motivación de uso.

Diversos estudios en psicología (Blasi, 1983) han demostrado que aspectos racionales como el conocimiento, la percepción del riesgo, o las reglas de uso no tienen una incidencia significativa en una amplia gama de comportamientos humanos. Por ello es relevante conocer qué aspectos motivan a las personas para realizar uno u otro tipo de conducta. En última instancia, la motivación es la garante del compromiso de un sujeto con una determinada acción.

Debido a lo anteriormente expuesto, resulta relevante identificar cuáles son los aspectos internos y externos al niño que motivan el uso, el mal uso, o inhiben el uso de los SR para su seguridad como pasajeros de un vehículo de transporte terrestre, para diseñar mejores sistemas y construir marcos normativos ajustados a la realidad.

1 Proyecto de investigación "Técnicas de medición de usabilidad basadas en la participación de niños para procesos de diseño en seguridad vial. Estudio de caso: Diseño del conjunto silla-sistema de retención de pasajeros para vehículos de transporte escolar", realizado por Ovidio Rincón Becerra, Martha Lucía Bernal y Carolina Daza, en el grupo Diseño, Ergonomía e Innovación, del Departamento de Diseño de la PUJ (2011-2013).

Metodología

La metodología para identificar los motivadores e inhibidores de uso de los SR y ponerlos a prueba en una institución educativa, tomada como caso de estudio, se desarrolló a partir de las siguientes actividades:

1. Revisión de información documental sobre motivadores e inhibidores de uso de sistemas de retención: a partir de la revisión de información realizada en artículos científicos y documentos especializados, fueron identificados aspectos internos y externos al niño que motivan el uso, el mal uso, o inhiben el uso de los SR.
2. Definición hipotética de motivadores e inhibidores de uso: a partir de la información obtenida en la etapa anterior se establecieron en forma hipotética los motivadores e inhibidores de uso.
3. Identificación de motivadores e inhibidores de uso del cinturón de seguridad, con niños usuarios del servicio de transporte escolar en institución educativa de Bogotá.

Resultados

Aspectos motivadores e inhibidores de uso de SR reportados en literatura especializada: (*figura 1*).

I. Aspectos internos al niño encontrados en la literatura

- a) Género: En un estudio realizado con adolescentes por Thuen y Rise (1994) se encontró que las mujeres usan considerablemente más el cinturón de seguridad que los varones, independientemente del contexto. Igualmente, en la investigación efectuada por la NHTSA (Kuhn & Lam, 2008) con niños entre 8 y 15 años de edad, se reporta que las mujeres encuestadas informaron que “siempre” usaban el cinturón de seguridad, mientras que menos de la mitad

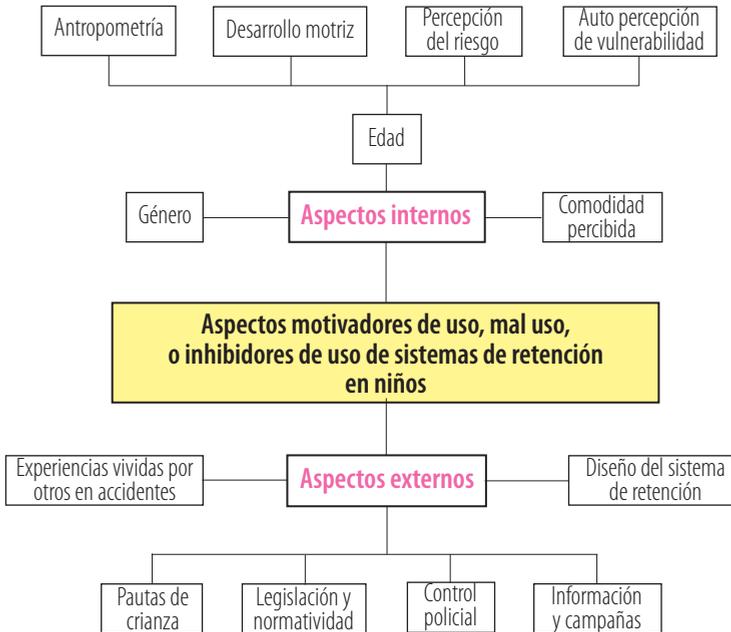


Figura 1. Aspectos reportados en la literatura que motivan el uso, el mal uso, o que inhiben el uso de sistemas de retención en niños.

(Fuente: elaboración de los autores).

de los hombres afirmó utilizar “siempre” el cinturón. Hillier y colaboradores (citados por Kuhn & Lam, 2008) sugieren que las niñas son más sensibles a su vulnerabilidad al riesgo que los varones, y por tal motivo usan más el cinturón.

- b) Edad: si se contempla la relación entre la edad y la antropometría, se puede concluir que los niños al llegar aproximadamente a los nueve años tienen un fémur suficientemente largo que les permite apoyar su espalda contra el espaldar de la silla del vehículo; las crestas iliacas anterosuperiores están suficientemente desarrolladas para anclar el cinturón; y la altura del niño es suficiente para que la correa diagonal del cinturón de seguridad ajuste correctamente por encima del hombro y el esternón (NHTSA, 2002). Adicionalmente, el Reglamento N° 16 (ONU, 2005) indica que los fabricantes de

vehículos deben incluir información sobre la adecuación de cada silla de pasajeros para el transporte de niños de hasta 12 años o con estatura de hasta 150 cm. En niños de menor edad no existe una adecuada relación entre su antropometría y las dimensiones del cinturón, aspecto que inhibe el uso del mismo o motiva su mal uso por la falta de comodidad. Al darse estos desajustes dimensionales, la correa de regazo pasa sobre el estómago del niño y la correa diagonal sobre su cuello o cara, motivo por el cual los niños deciden ubicar la correa detrás de su espalda o bajo su brazo (NHTSA, 2007).

Debido a que la *percepción del riesgo* cambia según la edad, un estudio de la NHTSA (Kuhn & Lam, 2008) establece que los niños entre 8 y 11 años de edad suelen vivir un estilo de vida más seguro y sano que los niños mayores, y ponen más atención a los comportamientos seguros y a la utilización de elementos de protección personal. También se ha demostrado que los niños en estas edades son cognitivamente capaces de percibir los riesgos y las potenciales lesiones de situaciones relevantes, pero en niños con edades entre 12 y 15 años su *autopercepción de vulnerabilidad* a sufrir lesiones disminuye, y por tanto toman más riesgos, presentando conductas como no usar el cinturón de seguridad del vehículo (Hillier y colaboradores, citado en Kuhn & Lam, 2008). Por su parte, en el estudio de Thuen y Rise (1994) se determinó que la utilización de los cinturones de seguridad disminuye en adolescentes entre 13 y 14 años de edad, ya que su uso no está completamente bajo control de sus padres.

- c) Comodidad percibida: en el estudio de Simpson y colaboradores (2002), los padres entrevistados cuyos hijos utilizan el cinturón de seguridad del vehículo manifestaron que la resistencia del niño a utilizar sistemas de retención infantil (SRI) tiene un papel importante en la decisión de la transición del niño a un cinturón de seguridad. En este mismo estudio, los niños probaron diferentes diseños de SR, detectando que

la comodidad es un aspecto importante que motiva o inhibe su uso.

II. Aspectos externos al niño encontrados en la literatura

- a) Experiencias vividas por otros en accidentes: niños con edades de 8 a 15 años afirman que si ellos escucharan sobre las consecuencias que tuvo un accidente en niños de su edad por no usar cinturones de seguridad, o en jóvenes un poco mayores, percibirían como más reales y alarmantes los efectos del no uso (Kuhn & Lam, 2008).
- b) Pautas de crianza de los padres o familiares: en un estudio de la NHTSA (Kuhn & Lam, 2008, p. 26) varios de los niños indagados explican que usar el cinturón es un hábito; que recuerdan siempre haber usado SR en el automóvil; que sus padres los obligan a usarlos; o que toda su familia los utiliza para estar a salvo. En otro estudio, 80% de los participantes con edades entre 16 y 24 años estuvieron de acuerdo con la declaración: “yo tengo el hábito de usar el cinturón de seguridad porque mis padres insistieron en que lo usara cuando yo era un niño” (NHTSA, 2006, p. 15). A su vez, el estudio de Simpson y colaboradores (2002) identifica que el uso de SR en niños se relaciona con la posibilidad de que los padres “negocien” o no con sus hijos la utilización de estos dispositivos.
- c) Leyes y normatividad: los padres de niños indagados en estudio efectuado por la NHTSA (Kuhn & Lam, 2008, p. 32) reportan que la legislación que exige el uso de cinturones de seguridad es un motivador de uso, por el temor a ser multados por no utilizarlo. En contraste, otro estudio presenta que una de las razones expuestas por los padres para no usar SRI es que la ley no los exige de acuerdo con la edad del niño y su talla (NHTSA, 2007, p. 93).
- d) Control policial: en el estudio de Thuen y Rise (1994), los adolescentes en los que se identificó una alta intención de uso

de cinturones de seguridad consideran que el uso de este dispositivo reduce el temor al control policial.

- e) Información y campañas: los padres afirman que información proporcionada a ellos o a sus hijos en la escuela, como folletos sobre el cinturón de seguridad y la seguridad vial, actúa como un motivador de uso, pero también manifiestan que hay un vacío en los mensajes sobre SR y sobre cómo y cuándo hacer la transición de los niños a otros sistemas y finalmente al cinturón de seguridad (Kuhn & Lam, 2008).
- f) Diseño del sistema de retención: en un estudio de la NHTSA (Kuhn & Lam, 2008), los principales aspectos sugeridos por los niños para un diseño "ideal" del SR se relacionaron con mejorar la comodidad de las correas haciéndolas más "elásticas"; plantear nuevas formas, colores y elementos decorativos acordes con sus gustos, facilitar la apertura y cierre de la hebilla, e incorporar recordatorios externos (luces o alarmas sonoras) que les recuerden abrocharlo o que solo se active el radio del automóvil si está debidamente abrochado.

Aspectos motivadores e inhibidores de uso de SR identificados con técnicas de información directa

Se desarrollaron seis grupos de enfoque en una institución educativa que incluyeron 35 estudiantes de los dos géneros, en edades entre 7 y 18 años. A partir de la definición hipotética de los motivadores e inhibidores de uso del SR, según la información documental revisada, se preguntó a los niños sobre el uso y no uso de los cinturones de seguridad del vehículo escolar, indagando las razones por las cuales los utilizaban o no. Se confirmó que la comodidad percibida, y la edad asociada con algunos aspectos (antropometría, desarrollo motriz) tienen una relación directa con aspectos que motivan o inhiben el uso del SR. Sin embargo, factores internos como el género, la percepción del riesgo, y la autopercepción de vulnerabilidad, no fueron reportados por los niños durante las pruebas (Bernal, Daza, & Rincón, 2013). Con relación a los aspectos motivadores e inhibidores externos a los

niños, se hizo referencia principalmente a las pautas de crianza y el grado de disciplina por parte de los adultos (padres, auxiliar de ruta), el temor al control policial y a las respectivas sanciones. A partir de los hallazgos, se encuentra que los aspectos motivadores e inhibidores del uso relacionados con el diseño del SR, se pueden agrupar en:

- Relacionados con la *comodidad física*, entre los que están la correspondencia dimensional con el cuerpo, niveles de presión sobre el tronco, zonas de contacto con las correas.
- Relacionados con la *facilidad de uso*, principalmente referida al ajuste, apertura y cierre de las correas y hebillas del SR.
- Relacionados con la *compatibilidad hacia las actividades* desarrolladas por los niños dentro del vehículo, tanto a nivel individual (dormir o leer) o grupal (conversar o jugar).

La principal conclusión es que las características dimensionales y funcionales del SR y su correspondencia con la antropometría de los niños es una de las variables más importantes por tener en cuenta en el diseño, pero por sí sola no garantiza su uso adecuado, y por tanto el nivel de seguridad. Al comprender al vehículo escolar como un espacio en donde se produce un intercambio social entre los niños, las dinámicas que se dan durante el transporte (conversar, jugar, dormir) están asociadas a la percepción de comodidad del SR, de tal forma que la obstrucción de dichas actividades se convierte en un indicador de incomodidad, y por tanto en motivadores de mal uso, o de no uso (Bernal, Daza y Rincón, 2013).

Conclusiones

Durante las fases iniciales de los proyectos de diseño se debe interpretar la información disponible, y a partir de la misma construir una representación preliminar del problema (Castillo, 2010, p. 176), la cual evoluciona a partir de la entrada de nueva información, precisando y delimitando las restricciones y exigencias del problema de diseño. Por lo anterior se puede afirmar que en un resultado del proceso de diseño, es la gradual generación de conocimiento cuando evolucionan conjuntamente el problema y la solución. Los datos resultantes

del proceso deben ingresar a sistemas de información que permita su uso, no solamente en el proyecto que se está desarrollando sino en situaciones futuras, formando parte del conocimiento construido (*know-how*) de la empresa o equipo de trabajo (Rincón, 2011).

Para el abordaje de situaciones de alta complejidad, como la construcción de marcos legales y normativos, el diseño y la implementación de SR seguros en los vehículos que prestan el servicio de transporte escolar en Colombia, es de fundamental importancia que en la actuación del Estado prevalezca el interés colectivo sobre los intereses económicos y de mercado particulares, involucrando diferentes actores de la sociedad civil y coordinando estratégicamente las relaciones de los actores con el problema.

La producción de conocimiento local derivada de la investigación para el diseño se fundamenta en el conocimiento integral y contextualizado de un problema, sobre el cual se va recopilando, analizando y estructurando información a lo largo del proceso. De esta forma, el conocimiento obtenido a través del desarrollo de proyectos de investigación para el diseño está relacionado y tiene aplicación en tres ámbitos claramente diferenciados, los cuales se presentan en la figura 2.



Figura 2. Ámbitos de aplicación del diseño.
(Fuente: elaboración de los autores).

1. Hacia el desarrollo de los productos y servicios: corresponde al ámbito más directo de aplicación del conocimiento en diseño. El desarrollo de un proceso de diseño se basa en la articulación de información proveniente de diferentes fuentes, orientada a la realización de objetivos con dos características fundamentales: a) la actividad de concebir una solución de diseño es fundamentalmente cognitiva y b) se enfoca sobre algunos aspectos pertinentes del objeto de diseño (Castillo, 2010, p. 153).

Para el caso de los SR, diferentes estudios (NHTSA y Baker y colaboradores, citados por Rivara, Johnston, & Soderberg, 1994) señalan que los cambios efectuados en su diseño, acompañados por cambios en la infraestructura y legislación, han producido una disminución en las lesiones y muertes por accidentes de tránsito reportadas en EE.UU. De esta manera, el papel del diseño puede comprenderse desde dos énfasis: a) hacia los aspectos funcionales de los vehículos y del SR que deben responder en el momento de un choque, y b) hacia los elementos de la configuración que se pueden relacionar con motivadores e inhibidores de uso, desde la usabilidad de los sistemas, la percepción de comodidad y las características formales asociadas a funciones estéticas y simbólicas.

2. Hacia el desarrollo de sistemas de información y comunicación orientados a grupos y poblaciones específicas, aprovechando el conocimiento obtenido a lo largo del proceso de diseño, con relación a sus características cognitivas y socioculturales.

El conocimiento construido a partir del diseño de elementos involucrados con el transporte y la seguridad vial es una base para el desarrollo de campañas y sistemas de información sobre el uso de los SR, y sobre la importancia del seguimiento y cumplimiento de la legislación. En el diseño de este tipo de campañas deben considerarse aspectos contextuales relacionados con la población y los destinatarios hacia los cuales se dirige la información, por lo que es importante desarrollar un mayor número de investigaciones que permitan comprender de forma integral las causas de uso, mal uso y no uso de tales sistemas.

3. Hacia la definición de legislación y normatividad, considerando que el conocimiento obtenido en los procesos de diseño es un insumo de información importante para definir técnicamente estos aspectos legales, y para que su aplicación sea viable, teniendo en cuenta que el diseño se desarrolla bajo situaciones contextualizadas y específicas. En el proceso de diseño se tienen que integrar los puntos de vista e intereses de los distintos actores involucrados con la fabricación, distribución y uso de los productos, lo que facilita tener una visión integral de la situación, que contribuye con la definición de reglamentaciones que realmente sean viables y aplicables.

Una responsabilidad de los gobiernos es promulgar urgentemente leyes integrales que se ajusten a las prácticas óptimas relacionadas con todos los factores de riesgo fundamentales, que busquen reducir esta causa prevenible de muerte, lesiones y discapacidad. Adicionalmente, es prioritario invertir recursos financieros y humanos suficientes para lograr la observancia de las leyes, a través de la sensibilización de la población para que se entiendan y apoyen tales medidas legislativas.

Finalmente, el diseño adquiere un papel fundamental al convertirse en un instrumento indispensable para transformar positivamente los comportamientos de los usuarios hacia el adecuado uso de los SR, y para promover que los organismos reguladores del transporte escolar en el país, y otros actores, consideren la generación de conocimiento local derivada de la investigación para el diseño en la construcción horizontal de políticas públicas.

Referencias

- Achildi, O., Betz, R., & Grewal, H. (2007). Lapbelt injuries and the seatbelt syndrome in pediatric spinal cord injury. *The Journal of Spinal Cord Medicine* (30).
- Bernal, M. L., Daza, C., & Rincón, O. (2013). Aspectos afectivo-emocionales asociados con la apariencia del cinturón de seguridad y la motivación de uso en vehículos de transporte escolar. *5 Seminario Internacional de Investigación en Diseño* (p. 16). Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

- Bernal, M., Daza, C., y Rincón, O. (2013). Adaptabilidad antropométrica del sistema silla-sistema de retención en vehículos que prestan servicios de transporte escolar en Colombia : importancia de un abordaje cuantitativo y cualitativo. *IV Congreso Latinoamericano de Ergonomía ULAERGO* (p. 8). Quito.
- Blasi, A. (1983). Cognition and Action: A theoretical perspective. *Developmental Review* (3), 178-210.
- Castillo, J. A. (2010). *Ergonomía. Fundamentos para el desarrollo de soluciones ergonómicas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario.
- DANE (2011). *Estadísticas defunciones por grupo de edad y sexo*. Obtenido de DANE: <http://dane.gov.co/index.php/es/poblacion-y-demografia/nacimientos-y-defunciones/118-demograficas/estadisticas-vitales/2877-defunciones-no-fetales>
- Durbin, D., Arbogast, K., & Moll, E. (2001). Seat belt syndrome in children: a case report and review of the literature. *Pediatric Emergency Care*, 17 (6), 474-477.
- ICONTEC (2009). *NTC 5206:2009. Vehículos para el transporte terrestre colectivo de pasajeros: requisitos y métodos de ensayo*. (I. C. Técnicas, Ed.) Bogotá, D.C.
- Kuhn, M., & Lam, J. (2008). Increasing seat belt use among 8- to 15-year-olds. *Appendices, II*, 128.
- Lane, J. M. (1994). The seat belt syndrome in children. *Accident Analysis & Prevention*, 26 (6), 813-820.
- Ministerio de Transporte (2014). *Proyecto de Decreto "Por el cual se dictan unas disposiciones en materia de Servicio Público de Transporte Terrestre Automotor Especial*. Obtenido de: Ministerio de Transporte: <https://www.mintransporte.gov.co/descargar.php?idFile=11260>
- Nantulya, V. M., & Reich, M. (2002). The neglected epidemic: road traffic injuries in developing countries, 324 (7346), 1139-41.
- NHTSA (2007). 2007 Motor Vehicle Occupant Safety Survey. 5, 164.
- NHTSA (2002). *Improving the safety of child restraints. Booster Seat Study. Report to Congress* (N. H. Administration, Ed.) Washington DC.

- OMS (2012). *Traumatismos causados por el tránsito: nota descriptiva N° 358*. Obtenido de: Organización Mundial de la Salud: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs358/es/index.html>
- ONU (2005). *Regulation 16. Uniform provisions concerning the approval of: I. Safety-belts, restraint systems, child restraint systems and ISOFIX child restraint systems for occupants of power-driven vehicles (Rev 5)*. Obtenido de: Organización de las Naciones Unidas: [http://treaties.un.org/doc/Publication/MTDSG/Volume I/Chapter XI/XI-B-16-16.en.pdf](http://treaties.un.org/doc/Publication/MTDSG/Volume%20I/Chapter%20XI/XI-B-16-16.en.pdf)
- Rincón, O. (2011). Desarrollo de un plan de pruebas ergonómicas en el contexto laboral: importancia de un abordaje integral. *Memorias 17 Semana de la Salud Ocupacional*. Medellín: Corporación de Salud Ocupacional y Ambiental.
- Rivara, P., Johnston, C., & Soderberg, R. (1994). Children in Car Crashes: Analysis of Data for Injury and Use of Restraints. *Pediatrics*, *93* (6), 960-965.
- Simpson, E. M., Moll, E. K., Kassam-Adams, N., & Miller, G. (2002). Barriers to booster seat use and strategies to increase their use. *Pediatrics*, *110* (4), 729-36.
- Thuen, F., & Rise, J. (1994). Young adolescents' intention to use seat belts: the role of attitudinal and normative beliefs. *Health Education Research*, *9* (2), 215-23.

MESA III : ACCIONES Y ACTIVISMOS

**Desde la raíz hasta las puntas: Sobre la forma en el
peinado afronortecaucano de Villa Rica: un primer
paso hacia la proyección de la forma en el peinado**

Johanna Quintero Torijano*

* Departamento de Diseño, Universidad del Valle. Cali, Colombia.
E-mail: Johanna.quintero@correounivalle.edu.co

Resumen

La siguiente investigación propone una lectura morfológica de las cualidades formales del peinado afronortecaucano de Villa Rica, como formas de expresión material y visual que representan una parte de ese imaginario cultural que la comunidad construye en torno a sus modos de apropiación espacial, entendiendo el peinado como la forma proyectada de la práctica del trenzado que allí se ejerce, y que entrevé en el seno de su ulterior vigencia una red de signos que enuncian un sistema de códigos visuales convalidados que comprende los modos de comunicación de lo que los integrantes quieren presentar como su manera de ver el mundo. El diálogo queda plasmado en las estructuras morfológicas que conforman el peinado y el mensaje queda suspendido en cada una de las lecturas interpretativas que se hacen de estas, y en la capacidad de aprehenderlas. Encontrando esas tramas de significación inherentes a la forma que funcionan como escrituras del espacio que registran, como huella vivida, o influyen, como generadoras del cambio, los discursos y actos de una práctica social.

Palabras clave: afronortecaucano, diseño, morfología, peinado.

Introducción

La relación intrínseca que posibilita comprender la forma proyectada de la práctica del trenzado se basa en una triada que constantemente se retroalimenta: un contexto (escenario cambiante) dado por el sitio: Villa Rica, municipio ubicado en la región del sur del Valle y norte del Cauca; el cuerpo (soporte o contenedor) que utiliza la cabeza como sostén y una disposición física (materia prima): el cabello. Tal escenario dispone las bases que permiten comprender el peinado como una red de signos que resignifica la relación entre contexto, el cuerpo de la mujer afro y sus formas de comunicación. Para una disciplina como el diseño estos tres elementos son parte fundamental para trascender hacia una actividad mayor que es *proyectar*. Así, la forma que se proyecta en la práctica del trenzado se denomina peinado;

conformado este por estructuras morfológicas dotadas de códigos formales perceptuales portadoras de mensajes, que funciona como un sistema de signos, es decir, tramas de significación que representan la cultura material y simbólica de una cultura concreta.

Los contenidos asociados a la forma en el peinado resultan por tradición e historia en el establecimiento de códigos reconocibles para la comunidad afro, lo que hace la peinadora es orientar estos contenidos hacia la construcción de un nuevo lenguaje de códigos formales, los cuales en el ejercicio de la práctica los integrantes convalidan y replican dentro de la comunidad creando una guía de contenidos con nuevas nominaciones resultado de procesos de socialización e innovación a través de los años.

Tal acercamiento entre peinado y tramas de significación se realiza primero a través de la propuesta metodológica que expone Doberti (2008) enmarcada en lo que él llama *lineamientos para una teoría del habitar*, en la que explica la estructura de las prácticas sociales; y expone las dimensiones y niveles que ayudan a entender por qué la forma es un producto cultural, cómo se manifiesta y opera dentro de una cultura concreta. Comprender esta estructura en la práctica del trenzado es atender los modos en que el peinado se proyecta y se dota de sentido, desde su planificación hasta su concreción material –aspectos de la lógica proyectual–, pero también desde la convalidación social que su elaboración supone –aspectos contextuales–. Esta profunda relación triádica y constante retroalimentación Doberti lo profundiza a través de una instancia morfológica que llama *morfología* en la que busca postular un camino o una vía para unificar las estructuras morfológicas, aspectos sintácticos y semánticos de la forma (plano entitativo) con las tramas de significación asociadas a las estructuras, aspectos semánticos y pragmáticos de la forma (plano contextual) dispuestos en el núcleo de las prácticas sociales. Esto concluye la postura del diseño para estudiar la forma como se presenta un producto cultural y la fuerte incidencia que esta tiene en la construcción de procesos de significación.

Generalidades para una dirección investigativa

La teoría del habitar aporta conceptos que contribuyen a la comprensión de la forma como producto cultural, porque evidencia la conexión entre los principios conceptuales que la morfología en diseño industrial aplica y la importancia de una teoría que se encargue de los modos de organización social del espacio. Con esto se anticipa que la noción de forma apunta a la cultura, hacia el mundo de las prácticas sociales y que una teoría del habitar devela las categorías conceptuales que permiten estudiarla, encontrando las tramas de significación asociadas y su incidencia en los modos de apropiación conceptual y material de la espacialidad. La teoría del habitar se plantea entonces como una vía de observación y análisis para el estudio de la forma en el peinado, que pone a disposición los instrumentos conceptuales que operan y estructuran la práctica del trenzado para que la forma proyectada sea interpretada y aprehendida como peinado.

Por otra parte, la morfología ingresa como una instancia necesaria que permite al diseño desvanecer la ambigüedad de la forma como atributo superficial. La morfología nos permite acceder hacia un nivel más profundo porque habilita los instrumentos conceptuales que describen la forma –deconstruyéndola–. Entonces, una instancia morfológica es el método conceptual que define los planos de significación que estudia y analiza los atributos formales del peinado. El plano entitativo corresponde a la morfología general y el plano contextual a la morfología específica.

Con el tiempo el ejercicio proyectual del diseño se reconoce como una práctica que tiene una fuerte incidencia sobre otras prácticas sociales, esto afirma la relación inherente que existe con los procesos de significación que construye una comunidad alrededor de su cultura material. Los objetos de diseño conservan un lenguaje capaz de ser interpretado por una cultura concreta pero también generan códigos de comunicación capaces de ser aprehendidos por quienes participan de la práctica en donde el objeto se inserta. En el macro sistema de las prácticas sociales, las conformaciones –objetos– están directamente relacionados con los comportamientos (sistema del habitar) pero

también con las voces y conceptos que los nomina, justifica y evoca (sistema del hablar) y que hace de los objetos materia modelable, excediendo su estado material para inscribirse en el tiempo, es decir, en la historia. Este escenario constituye los ámbitos de desarrollo del diseño industrial y define los dos planos de significación de la forma: el plano entitativo que trabaja la forma aislada en su estado puro determinado por el estudio de los segmentos significativos mínimos que la conforman y los modos de acción utilizados para concretarse en algo tangible, esto es, interpretación, y el plano contextual que trabaja el entorno objetual de la forma, es decir, la interacción con otras formas y la relación hombre-objeto-contexto, ya no es entidad aislada, se relaciona con las prácticas sociales que hacen posible su convalidación social y le otorga sentido, esto es, aprehensión. La compleja tarea del diseñador es interpretar y aprehender estos códigos sociales compartidos y que en el ejercicio de las prácticas las personas asignan como sus modos de apropiación de la espacialidad. El diseño entra como mediador en ese proceso de comunicación, o como afirma Ettore Sottsass (citado en Olguín *et al.*, 2009): "La finalidad del diseño no es ante todo crear algo nuevo, sino hacer un objeto visible e inteligible, es decir, poner en relieve los mensajes en él contenidos para posibilitar un proceso de comunicación" (p. 21).

Con esto se enfatiza sobre una polémica cuestión que algunos estudiosos de la semiótica hacen entre cosas y signos, y que pone al objeto como una experiencia representada producto de un proceso sígnico que el hombre hace para intentar sustituir la realidad material y permitirle comprender el mundo que observa. Contrario a esto, la actividad proyectual del diseño industrial reconoce en el objeto la posibilidad de sustentar significados, no como una cáscara que alberga signos porque en sí es ya un significado que remite a otros significados. La necesidad del hombre de comunicarse ha hecho que los objetos excedan la función primaria para la que fueron construidos y posean códigos que distinguen una cultura en especial.

De esta manera, puede entreverse en los atributos formales del peinado rasgos de tipicidad en un conjunto de formas dispuestas de

manera organizada sobre la superficie de la cabeza, estructuras morfológicas producto de lecturas interpretativas que nuestro cerebro es capaz de asimilar como manifestaciones materiales de la práctica del trenzado. En la presente investigación se hace una revisión histórica y habitacional, además de un análisis morfológico del peinado; igualmente se busca presentar los instrumentos conceptuales y operativos necesarios para leer esos atributos formales insertos, además comprendiendo a la peinadora como agente de creación y transformación que dinamiza dicho proceso proyectual.

En Villa Rica

A. Ubicación geográfica y territorio

La localización geográfica y los 74,3 km² de territorio que tiene el municipio son determinantes en los procesos de transformación socio-cultural de la comunidad. Situado al nororiente del departamento del Cauca, a 20 km de Cali y con vías de acceso rápido a otros municipios cercanos como Jamundí, Santander de Quilichao, Caloto y Puerto Tejada, y a 112 km de Popayán. La ubicación de Villa Rica en el territorio nacional es apetecida por grandes industrias, debido a los recursos hídricos (río Cauca, río Palo y quebradas La Vieja, Tabla, La Quebrada, Saladillo y Potoco), el clima (temperatura media de 27 °C, pisos térmicos cálidos y templados agradables y apropiados para el sembrado de diferentes cultivos) y el relieve plano del territorio lo hacen una zona apta para la agricultura, especialmente para el sembrado de caña de azúcar, maíz y plátano. Un 44,26% de su territorio está dedicado a cultivos agrícolas.¹

El territorio es fundado como municipio desde el año 1998, con una proyección de la población al año 2010 de 15.215 habitantes (DANE, 2005). El 96,8% de la población residente en Villa Rica se autodenomina como negro, mulato, afrocolombiano o afrodescendiente.

1 Tomado de la página oficial del municipio de Villa Rica:
http://villarica-cauca.gov.co/informacion_general.shtml#ecologia

B. Dinamismo de la economía en Villa Rica: el papel de la mujer afronortecaucana y la práctica del trenzado

Villa Rica es uno de los municipios cercanos al parque industrial (gremio de empresas ubicadas en el sector) del departamento; contrario a esto, en el municipio no se desarrolla una fuerte economía. Los índices de pobreza y desempleo registran altos porcentajes, en donde la población sobrevive por iniciativa propia, como indican las estadísticas (DANE, 2005), 61,9% de los establecimientos en Villa Rica se dedican a la comercialización de productos o mercancías, y 17,7% a la rama de servicios. Otros se dedican a la industria trabajando en las diferentes empresas del parque industrial, usualmente como corteros de caña y algunas mujeres como operarias en las fábricas.

El suelo rico para el sembrado de caña de azúcar hizo de esta zona y de la región del sur del Valle una de las más productivas en el mundo para este tipo de cultivo; la competencia por la tierra, según datos históricos, fue bastante desigual en medio de un campesinado en crisis. El modelo implementado por las grandes empresas azucareras arrinconó a las pequeñas parcelas de los campesinos negros y los obligó a vender o arrendar, y la obtención de mano de obra barata terminó por destruir la unidad familiar; el incentivo económico llamó la atención de los más jóvenes, quienes se fueron a trabajar con los ingenios, situación que originó transformaciones en el modelo familiar de dicha época.

La mujer afronortecaucana no ajena a esta situación comenzó a desempeñar papeles que antes correspondían a los hombres, se encargó de la casa, los hijos y los cultivos. Tal situación hizo que la mujer viera en su práctica del trenzado una manera de elevar la economía de su hogar, como sucede en Villa Rica, que incluso es una de las principales fuentes de ingresos económicos del municipio en la actualidad. La práctica comenzó a tomarse como una profesión y poco a poco se instauraron sitios reconocidos por la comunidad (casas y salones de belleza) a donde las personas podían ir a hacerse peinar. De manera que se institucionaliza la práctica en el municipio, la peinadora establece una categoría de precios y cobra según la complejidad del peinado elaborado. Las peinadoras se adaptaron y construyeron su

medio y lograron vivir a través de ciertas situaciones. Entonces, aunque la historia nos muestre que los sucesos cobijan a toda una región, hay un sitio como Villa Rica, que describe un estilo único y particular de la práctica del trenzado a través de cada uno de los peinados que exhiben las mujeres afro que ahí habitan.

C. Contexto biográfico de la protagonista



Imagen 1. Evedilde participando en el X Encuentro de peinadoras y Concurso de peinados afro Tejiendo Esperanzas, Cali. (Quintero, 2014).

En el siguiente fragmento de la entrevista con Evedilde Villalobos realizada en el año 2011 se muestran algunos detalles que dan cuenta de la importancia de su labor y representatividad dentro de la comunidad de peinadoras del municipio de Villa Rica.

Comenta que aprendió a peinar observando a sus vecinas, y desde hace 13 años ejerce la práctica en forma profesional. Empezó a peinar a su sobrina Jhoselin, fijándose en las manillas que ella traía, imitó los tejidos en su cabello hasta que poco a poco los fue perfeccionando con técnicas propias para elaborar nuevas trenzas, encontrando una manera apasionada de liberar su imaginación y creatividad, pero también un sustento económico para mejorar su calidad de vida. El reconocimiento de la comunidad fue posicionándola como una peinadora profesional y reconocida incluso por fuera del municipio.

Ejerce su profesión en el salón de belleza AfroDivas en Villa Rica, y nos comenta cómo le gusta elaborar *twist* –“Los Twist liberan la imaginación que hay en mí”–, que le brindan, dado las características conformativas de la unidad, más desplazamiento y transformaciones alrededor de la superficie de la cabeza. Al observar con detalle el peinado que realiza, explica la importancia del tipo de cabello sintético a utilizar, aunque nombra otros como el *Onda 10*, *Kanekalon* y el *Cinta verde*, y comenta que le gusta más usar el *pelo en cono*. De arriba hacia abajo elabora varias hileras de trenzas llamadas *tropas*, mientras explica que adquieren esa nominación para representar las filas que hacían sus ancestros en los campos en tiempos de esclavitud.

Tejiendo el concepto de forma

Este estudio no busca retomar los aspectos epistemológicos que constituyen la noción de forma o los aportes que otras disciplinas indican sobre esta; más bien, exponer cómo a través de una instancia morfológica se elucida su entidad y sentido. Esta ruta se aplica en torno a dos escenarios: las relaciones de espacialidad que se generan alrededor de la cabeza y las dinámicas de organización social del espacio desarrolladas en la práctica del trenzado, y que permiten comprender el peinado como la forma proyectada de esta actividad. Estos escenarios reconstruyen los modos de apropiación del cuerpo que la mujer afronortecaucana hace en torno a su cabeza, haciendo uso de instrumentos conceptuales inmersos en la morfología para interpretar y describir la forma proyectada.

El término interpretación hace alusión a las diferentes lecturas que surgen del análisis perceptual que cada persona hace sobre un mismo objeto y que asocia de acuerdo con las experiencias vividas. Interpretar algo es tan polisémico que no exige una verdad absoluta de lo que se interpreta, pero el término aprehensión sí muestra una detención en el flujo de esas lecturas, porque ya no es cualquier asociación, es una interpretación basada en la visión de la práctica operadora, es decir, la forma se asocia a significados según los códigos establecidos por una cultura concreta. Ya no son múltiples lecturas sino *una* lectura que re-

quiere consistencias específicas para que la apropiación perceptual se dé. De este modo, el diseñador industrial hace interpretaciones desde el discurso proyectual aprendido y lo aplica en función de establecer asociaciones que le permiten entender los aspectos conformativos de las cualidades formales del peinado y su comportamiento espacial en la sociedad que las opera. Encontrar las tramas de significación asociadas a esas estructuras morfológicas dependerá de la capacidad de aprehenderlas y de encontrar los nexos que explican una visión del peinado desde el discurso proyectual del diseño.

Estas lecturas interpretativas y los modos de aprehender la forma son fundamentales en los procesos proyectivos del diseño porque evidencian los dos planos de significación inherentes a las formas, un plano ligado a la estructura abstracta de la forma (entitativo) y otro a la estructura concreta de la forma (contextual).

La forma es porque existe ese alguien que la interpreta y convalida su sentido, pero para que exista tal reconocimiento es necesario atender los factores que posibilitan su concreción material y conceptual. Para esto Doberti (2008) presenta tres factores: el contexto, los instrumentos conceptuales (sistemas de representación) y los instrumentos operativos (herramientas), y la disposición física, es decir, los materiales requeridos para su materialización (el cabello).

Aplicación de áreas de la morfología y una teoría del habitar

Los tres escenarios señalados a continuación son una estructura metodológica que muestra cómo abordar la noción de forma desde el plano entitativo hasta el plano contextual orientado al estudio del peinado. El primer escenario ahonda en la interpretación de la forma, el segundo en el plano contextual acerca de las interacciones sociales de la forma y el tercero sumando los dos primeros escenarios, es el campo de la conmemoración de la forma, es decir, cómo estas se instituyen o certifican dentro de una comunidad.

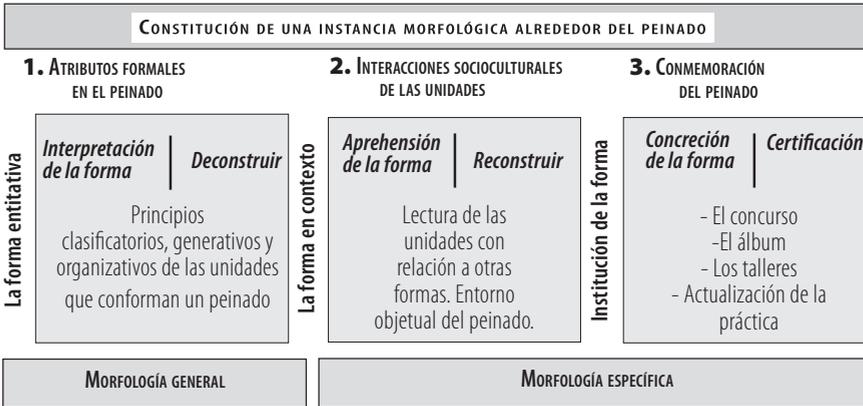


Tabla 1. Constitución de una instancia morfológica alrededor del peinado (modelo propio).

Como resultado de aplicar las áreas de la morfología al estudio del peinado se delimita su enfoque hacia el área de la morfología general. La tabla 2 muestra los escenarios bajo los que se efectuó el estudio.

MORFOLOGÍA GENERAL	
<p>1. CATEGORIZACIÓN DEL ESPACIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origen del cabello • Tipología del cabello • Tipología de la unidad • Categorización principal de la unidad • Unidades generantes • Unidad de procedencia • Unidad constante • Unidad variagle • Tipo de conformación • Tipo de combinación <p>3. MODO DE CONCRECIÓN MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos operativos • Disposición física • Elementos fijos y vinculantes • Accesorios • Técnicas 	<p>2. ASPECTOS CONFORMATIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas generativos • Principios de generación • Principios de organización • Operaciones de simetría • Grado de parentesco • Enlace entre las partes • Tipología de la organización • <u>Modos de concreción:</u> • Principios de concreción • <u>Transformaciones:</u> • Procesos de transformación en el proceso de generación

Tabla 2. Un modo de efectuar análisis con base en la morfología general. (Modelo propio).

Por otra parte, los siguientes tres escenarios establecen el nexo entre la morfología y una teoría del habitar tomando como objeto de estudio el peinado. Esta es la vía de observación aplicada para analizar el peinado como la forma proyectada de la práctica del trenzado.

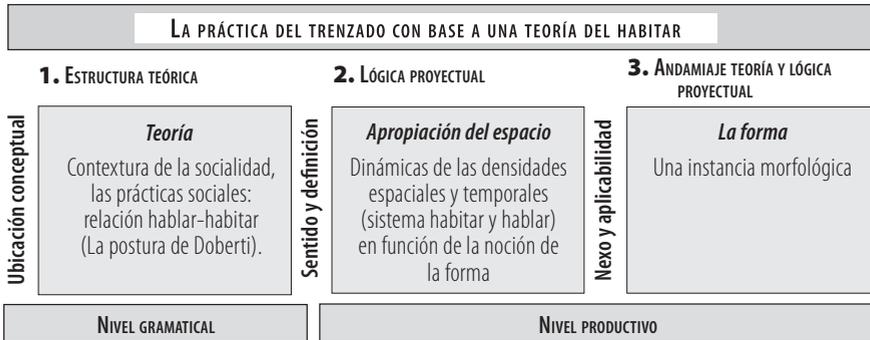


Tabla 3. Un modo de efectuar análisis con base a una teoría del habitar. (Modelo propio).

El primer escenario es la ubicación conceptual de la práctica dentro del mundo teórico que asume su explicación, el segundo determina el sentido de la teoría y muestra de qué manera esta se asocia al objeto de estudio, y a través de qué instrumentos conceptuales lo hace. El tercer escenario corresponde a la praxis y muestra cuál es la instancia conceptual que sirve como herramienta metodológica para comprender el peinado como la forma proyectada de la práctica del trenzado.

Análisis morfo-entitativo del peinado (morfología general)

Este segmento muestra un modo de efectuar análisis de la forma en el plano entitativo. Las tres categorías que plantea Doberti (2008) para la morfología general son: morfología clasificatoria, morfología generativa y morfología organizativa usadas a fin de estructurar la matriz de evaluación morfo-entitativa y sirven para describir el sistema clasificatorio, los aspectos conformativos (sistema generativo y modos de concreción) y las manifestaciones superficiales de las estructuras morfológicas del peinado. Cada área regulada por unos principios. Por ejemplo, en las ilustraciones.

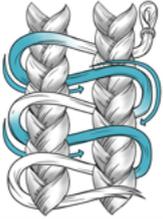
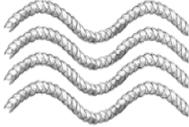
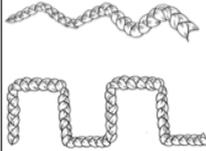
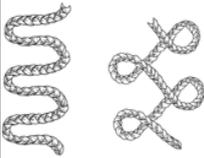
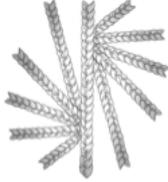
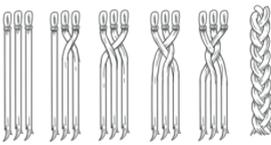
ASPECTOS CONFORMATIVOS			
SISTEMA GENERATIVO			
Principios organizativos			
			
Ilustración 1. Identidad.	Ilustración 2. Traslación.	Ilustración 3. Rotación.	Ilustración 4. Extensión.
			
Ilustración 5. Reflexión especular.	Ilustración 6. Extensión helicoidal.	Ilustración 7. Extensión refleja.	Ilustración 8. Extensión reflejo-traslatoria.
			
Ilustración 9. Extensión reflejo-traslatoria.	Ilustración 10. Extensión rotatoria.	Ilustración 11. Extensión traslatoria.	Ilustración 12. Reflexión rotatoria.
MODOS DE CONCRECIÓN			
		Ilustración 13. Principio de concreción por constitución sistemática.	

Tabla 4. Un modo de efectuar análisis con base en una teoría del habitar. (Modelo propio).

Los aspectos conformativos de la forma en el plano entitativo están regulados por el sistema generativo, los modos de concreción y los procesos de transformación. El sistema generativo son los principios de generación, organización, semejanza y enlace de las unidades para

estructurarse y los modos de concreción son la manera en que las unidades son constituidas sistemáticamente por segmentos mínimos. Las siguientes ilustraciones muestran operaciones de simetría en la organización de tejidos.

Doberti (2008) afirma lo siguiente con relación a la morfología clasificatoria:

El punto de partida es el conjunto indiscriminado de todas las formas, de todas esas entidades que nuestra cultura es capaz de identificar como segmentos particulares de la espacialidad. El punto de llegada es el conjunto discriminado, clasificado, de tales formas, y el conjunto de rasgos o propiedades consideradas relevantes, y por lo tanto operadores de esa clasificación. Los sistemas clasificatorios no pueden entenderse como universales o absolutos, operan ya sobre una materia prima de orden histórico, y ellos no son sino una racionalización de una manera de observarla. (p. 72).

Esta área se analiza desde dos enfoques: el primero parte de la observación que el diseñador hace de los aspectos perceptuales del peinado con el fin de encontrar rasgos de tipicidad entre las estructuras morfológicas que permitan identificar agrupaciones que funcionen como patrones de conformación y el segundo modo, identificar el sistema de figuras al que pertenecen proporcionando información del comportamiento espacial de las mismas.

En el primer enfoque se usan los principios clasificatorios que la peinadora previamente tiene para elaborar un peinado, esto es, las estructuras morfológicas que utiliza según el tipo de peinado requerido y su exigencia. Este análisis demuestra que existen patrones de estructuras que funcionan como base para la elaboración de otras, y a su vez estas se combinan para dar origen a otras de segundo orden, hasta llegar a concretar un tejido. Con esto se expone entonces un primer sistema de clasificación que regula el patrón según el papel que tiene la estructura morfológica dentro del proceso conformativo. Las estructuras que son indispensables para la generación de otras se clasifican como *unidades base*, y agrupa diferentes familias; las estructuras que surgen de la combinación de diferentes unidades base

se clasifican como *unidades combinadas*, y agrupa diferentes familias; y el conjunto o agrupación de unidades base o combinadas dispuestas en un orden se clasifican como *tejidos*, y también agrupa diferentes familias. La aparición y el orden que cada una de estas unidades o agrupaciones tiene sobre la superficie de la cabeza está dado por el tipo de peinado, con excepción de la unidad base su aparición es indispensable para la elaboración de cualquier peinado.

El segundo enfoque busca encontrar el sistema de clasificación de figuras que mejor explica el comportamiento espacial de las unidades sobre la superficie de la cabeza, y estas son las *líneas espaciales*, el desplazamiento tridimensional que las unidades realizan conserva los mismos patrones formales que tienen las líneas espaciales en la generación de objetos de diseño; de este modo, se aplican los fundamentos que explican dicho ordenamiento a las unidades del peinado.

Este sistema clasificatorio es resultado del modo de observación etnográfico aplicado al estudio, además de evidenciar en el ejercicio de la práctica del trenzado un aspecto importante que determinó la estructura clasificatoria y tiene mucho que ver con la técnica manual que interviene en la elaboración de los peinados. La lógica de los procesos industriales nos dice que un objeto puede ser producido tantas veces como sea necesario conservando las mismas propiedades conformativas, pero con los peinados no sucede esto porque son elaborados bajo la modalidad de pieza única, y cada peinado agrupa una configuración final diferente, creando nuevos tipos de peinados y múltiples variaciones, situación que plantea modos de observación diferente y, por consiguiente, modos de clasificación diferente.

Las constantes innovaciones que cada peidora impregna sobre un peinado hace que la clasificación por tipología de peinados tenga muchas variables, y aunque exista una tipología inicial de peinados convalidados por la comunidad, desde la lectura interpretativa que hace el diseñador no es suficiente para explicar el surgimiento de nuevos peinados, y que la peidora no necesariamente categoriza. Por tal razón el sistema clasificatorio se plantea tomando los segmentos

significativos mínimos (unidades base, combinadas y tejidos) ya que estos se presentan de forma constante en cualquier peinado sin importar las variaciones que este tenga; identificar estas unidades permite comprender el comportamiento de los aspectos conformativos del peinado analizado y las decisiones de planeación que la peinadora toma para organizarlas sobre la superficie de la cabeza.

Para lograr establecer un sistema clasificatorio de esas estructuras se utiliza el álbum fotográfico de peinados que tiene la peinadora como herramienta para el reconocimiento y la categorización de unidades. El archivo de peinados encontrado en el álbum conserva en su orden y presentación una suerte de marca personal en donde cada peinadora luce sus capacidades técnicas y las registra reconociendo las unidades más importantes y otras de segundo orden, constituyendo un lenguaje de formas propio que aparecen luego como patrones. Los rasgos de tipicidad que se evalúan en cada peinado observado en el álbum se centran en esas unidades que constantemente aparecen en distinto orden para conformar un peinado; de esta manera para su evaluación se crea una matriz de unidades agrupadas según características de uso y nivel de participación en el proceso conformativo dentro de un sistema clasificatorio. Este sistema permite evidenciar que existen patrones repetitivos en los peinados del álbum, llamados unidades, y que estas a su vez conforman grupos más grandes llamados familias. La tabla III muestra el sistema clasificatorio de unidades, tiene por objeto identificar rasgos de tipicidad entre unidades y el agrupamiento en familias. Se analizó una muestra de 90 peinados. Se identificaron 31 unidades y 11 familias, cada una con sus propias características y variaciones, analizadas en una matriz de análisis (fichas) que identificó el sistema de representación usado en cada unidad (nivel sintáctico) para luego analizarlas en una matriz de evaluación (nivel semántico) el cual se encargó de describir esas relaciones internas en cada unidad y que son operadas por la peinadora en el ejercicio de la práctica del trenzado, incluyendo en esta matriz los modos de concreción material ligados a cada unidad determinantes en la configuración final y en la generación de diferentes lecturas para un mismo peinado.

SISTEMA CLASIFICATORIO DE UNIDADES

1. Unidad base

1.1. Familia trenza

1.1.1. Trenza pegada (trenza riñón)

1.1.2. Trenza suelta (trenza suelta)

1.1.2.1. Trenza suelta invisible (trenza invisible)

1.2. Familia Crespo

1.2.1. Crespo pegado (twist en gel)

1.2.2. Crespo suelto (ondulado en manguera)

1.2.2.1. Crespo suelto enrollado (tornillo)

1.2.2.2. Crespo suelto enrollado invisible (tornillo invisible)

1.2.2.3. Crespo con trenza suelta invisible en manguera (trenza crespas)

1.2.2.4. Crespo con trenza suelta invisible en rin de bicicleta (crespo de rin)

1.2.2.5. Crespo con mechón suelto en pitillo (ondulados en pitillo)

1.2.2.6. Crespo suelto enrollado en palito de chorizo (tornillo en palito de chorizo)

2. Unidad combinada

2.1. Familia espinazo

2.1.1. Espinazo pegado

2.1.1.1. Espinazo pegado con mechón (espinazo forrado)

2.1.1.2. Espinazo pegado con trenza (espinazo en trenza)

2.1.1.3. Espinazo pegado de tres con mechón (trenza de tres)

2.1.2. Espinazo suelto

2.1.2.1. Espinazo suelto con mechón (espinazo forrado suelto)

2.1.2.2. Espinazo suelto con trenza (espinazo suelto en trenza)

2.2. Familia twist

2.2.1. Twist pegado

2.2.1.1. Twist pegado con mechón (twist forrado)

2.2.2. Twist suelto

2.2.2.1. Twist suelto con mechón (twist forrado)

2.2.2.2. Twist suelto con trenza (twist trenza)

2.2.2.3. Twist suelto con crespo enrollado (twist tornillo)

2.3. Familia tomi

2.3.1. Tomi suelto (tomi)

2.3.1.1. Tomi suelto invisible (tomi invisible)

2.3.1.2. Tomi suelto invisible en manguera (tomi en manguera)

3. Tejidos

3.1. Familia tropa (tropas)

3.2. Familia recogidos (recogidos)

3.3. Familia mallas (mallas)

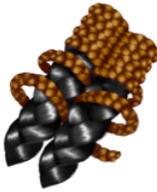
3.3.1. Malla pegada

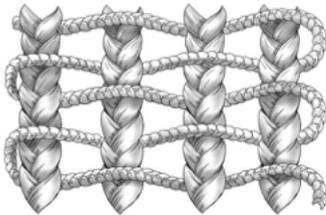
3.3.2. Malla suelta

3.4. Familia moños (moños)

- 3.5. Familia flores (flores)
- 3.6. Familia caracoles (caracoles)
 - 3.6.1. Caracol pegado
 - 3.6.2. Caracol suelto

Tabla 5. Sistema clasificatorio de unidades - nominación peinadora. (Modelo propio).

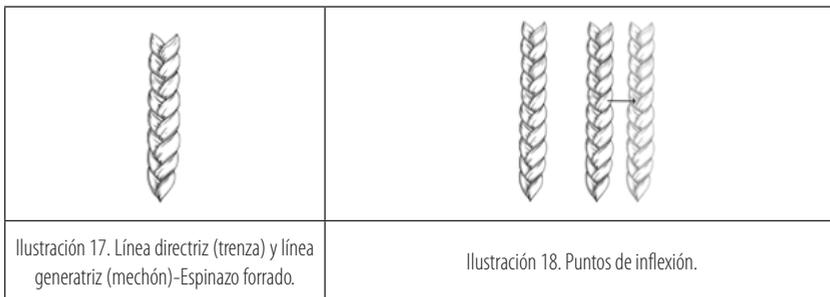
UNIDAD BASE		UNIDAD COMBINADA	
			
<p>Ilustración 14. Trenza (trenza riñón). Imagen 2. (Quintero, 2015) Peinadora: Evedilde Villalobos en Afrodivas, Villa Rica</p>		<p>Ilustración 15. Espinazo con trenza (2 unidad es base trenza pegada + 1 unidad base trenza suelta). Imagen 3. (Quintero, 2013) Peinadora: Evedilde Villalobos en IX Tejiendo Esperanzas, Cali.</p>	

TEJIDOS	
	
<p>Ilustración 16. Malla (unidad base trenza pegada + unidad base trenza suelta).</p>	<p>Imagen 4. (Quintero, 2014) Peinadora: Evedilde Villalobos, X Tejiendo Esperanzas, Cali.</p>

Doberti (2008) afirma lo siguiente con relación a la Morfología Generativa:

Es una instancia de estudio y propuesta de la constitución o concreción de las formas a partir de sus segmentos significativos mínimos. En este campo el antecedente es el desarrollo que hace la geometría acerca de la generación de superficies a partir de desplazamientos de líneas. Desde el punto de vista de la morfología se trata de encontrar los ejes de significación emergentes de estos procesos, lo que implica analizar los modos en que manifiestan y concretan las formas así constituidas. (p.72)

Los principios de generación de las unidades se analizan desde los principios que regulan a las líneas espaciales como los puntos de inflexión y de doble tangencia, línea directriz y línea generatriz. Por ejemplo, en la conformación de la unidad combinada espinazo forrado, la unidad base trenza es la línea directriz y la unidad base mechón es la línea generatriz, como muestra la ilustración 1, y en la ilustración 2 se observan los puntos de inflexión (punto x donde la concavidad cambia a otra) que genera la curvatura en el eje de identidad de la unidad base trenza haciendo que esta se pliegue o despliegue.



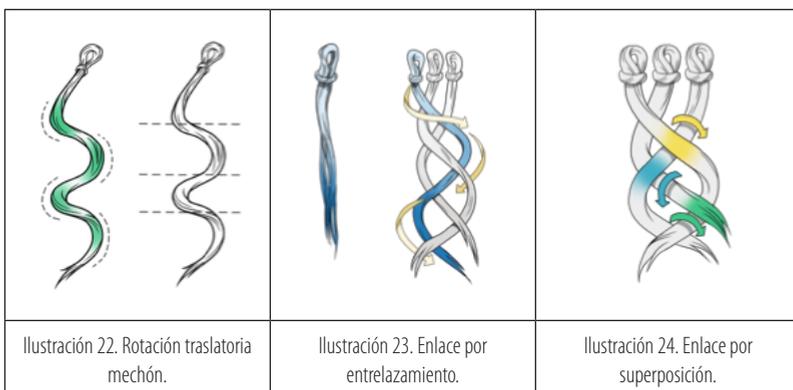
Por otra parte, los procesos de transformación de la forma se presentan en el proceso de generación, luego de tener una forma inicial esta es susceptible a mutaciones o alteraciones. Por ejemplo, las ilustraciones 3, 4 y 5 muestran algunas transformaciones de la unidad base trenza.

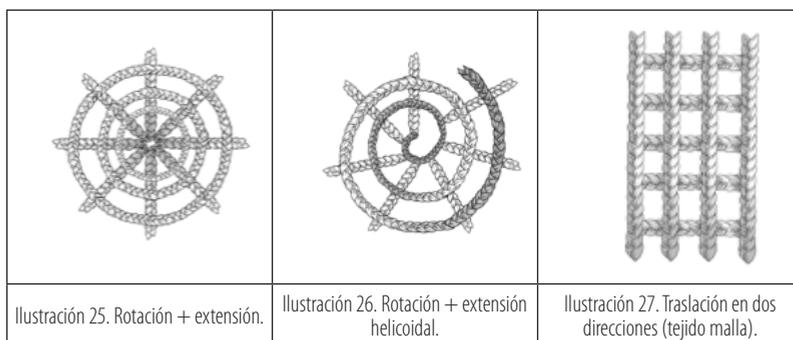


Doberti (2008) afirma lo siguiente con relación a la Morfología Organizativa:

Se ocupa de las leyes o principios de organización de los conjuntos o agrupamientos de formas. Aquí también hay antecedentes en los trabajos sobre simetrías y sobre tramas o redes planas y espaciales. (p.73)

La morfología organizativa se ocupa de los principios de organización de los agrupamientos de unidades, sea para conformar una unidad base y combinada, o un tejido. Por ejemplo, en las ilustraciones 24, 25 y 26 se observan los principios organizativos de la unidad base trenza y en la ilustración 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16 los principios organizativos del tejido tropas, según operaciones de simetría y enlaces.





Conclusiones

“Yo creo que es importante que usted deje que esas cosas que se están contando en Villa Rica le hablen, porque Villa Rica se convirtió en un lugar importante: –¿ya fuiste a peinarte a Villa Rica?, ¡no te han peinado entonces bien!”¹

La historia ingresa como una etapa, una instancia necesaria para apoyar esas ideas de cambio o transformación. Esto lo único que demuestra es que no necesariamente la teoría –además incipiente en lo que respecta al estudio histórico de los peinados afrocolombianos– explica el surgimiento de nuevos procesos de innovación, es decir, de nuevos constructos de imaginación que nacen de cada peinadora para aprehender y ejercer la práctica del trenzado.

Es precisamente ese carácter interactivo que suscita la práctica –comportamientos–, lo que propicia nuevas representaciones formales –conformaciones–, y que no necesariamente se encuentran convalidados por una teoría. Pero esta contrariedad no es gratuita, porque se está dejando de lado la idea de que todo estudio étnico racial debe terminar en un significado que necesariamente pase por la reivindicación histórica para poder explicar la esencia más profunda

¹ Fragmento extraído de la entrevista con la profesora Aurora Vergara Figueroa, Universidad Icesi, Cali. (Grabación, 3 de junio de 2014).

de algo, Villa Rica es testigo de ello, los peinados elaborados por las mujeres afronortecaucanas no responden necesariamente a algún significado en especial que los ligue con la teoría, y no por esto dejan de ser un importante aporte para la cultura afrocolombiana; por el contrario, demuestran que es posible generar nuevos espacios de innovación y socialización; no se está forzando la realidad de los peinados a procesos históricos que ya conocemos para encontrar un significado, sino dejar el camino expuesto a sorpresas, para comprender que los peinados pueden ser interpretados y aprehendidos desde otras perspectivas. Esta realidad del peinado afronortecaucano necesita que se le admire y reivindique culturalmente por lo que es, y no por lo que parecer ser.

Hay otro suceso importante que explica contextualmente de dónde proviene esa idea del peinado bonito que tanto atrae a las mujeres de la región y otros sitios aledaños a peinarse en Villa Rica, y que es necesario indagar para entender por qué aparecen peinados con valores estéticos innovadores que van desde el peinado más sencillo y refinado hasta la elaboración más suntuosa y compleja. Todos los sucesos que la mujer tuvo que enfrentar, el hecho de que en Villa Rica se encuentre una de las haciendas esclavistas más poderosas de la época como La Bolsa, no es gratuito. Villa Rica fue epicentro del fantasma de la esclavitud; de aquí nacieron ideas revolucionarias que buscaban defender la libertad, la tierra, la familia y la vida en comunidad. Situaciones que tuvieron eco después de 1991 y la Ley 70, y que motivan a pensar por qué en Villa Rica los peinados están constantemente reivindicándose a través de nuevos procesos de socialización e innovación. Que la mujer sea protagonista no es casualidad, son precisamente esos sucesos los que llevaron poco a poco a la mujer afro a situarse con empoderamiento dentro de la vida familiar y comunal del municipio.

Detrás de este escenario se esconden procesos de reivindicación que no son contados porque no pasan por una teoría. Dichas situaciones fuerzan la realidad del peinado intentando buscar un sentido ancestral que explique su existencia; por esta razón, la ruta

que se propone puede ser un punto de partida para contar aquello que desconocemos del peinado afrocolombiano. El hecho de que Evedilde tome la decisión de agrupar en conjuntos varias unidades base como los crespos² y coserlos antes de fijarlos al cabello natural en la superficie de la cabeza son muestras de procesos de innovación que surgen de los modos en que se va desarrollando la práctica en la actualidad, pues con esto evita que la niña a quien se está peinando atravesase por ese momento de dolor que causa coser los crespos de la manera habitual. Son aspectos que no quedan registrados.

Cuando se intenta comprender la estética del peinado en Villa Rica a través de otros estudios étnicos raciales en torno al peinado se puede entrever que tienen formas de manifestación diferentes, comenzado por el contexto y los acontecimientos que allí sucedieron que detonaron modos de vivir diferentes y, como consecuencia, las estructuras morfológicas del peinado construyeron tramas de significación diferentes. Más que tratar de encontrar nexos culturales asociados a la forma para analizar el peinado, es deconstruir el peinado para identificar y comprender un lenguaje de formas desde los modos en que la peinadora se apropia del mundo. Esto es encontrar las relaciones entre los modos en que ocupa y produce su hábitat al mismo tiempo que construye su propia lógica espacial alrededor de la cabeza.

Otro aspecto que no se logra identificar es la existencia de un sistema codificado de formas que evidencie una tipología de peinados que guarde relación con alguna esencia ancestral de la práctica del trenzado; más bien, lo que sí pudo evidenciarse es la existencia de una tipología de peinados socialmente convalidados por las peinadoras que se establece más por una convención de parecido a que por algún significado extraído de los preceptos históricos. Así, los peinados como el corazón, la media piña, la piña o moña, la iguana, o algunos tejidos como los corridos y los tornillos –nombre que adquieren por el parecido que estos tienen con los atributos formales del cuerpo

2 Unidad Base, muy usada en la elaboración de peinados para niñas.

de un tornillo– o los twist –nombre que adquieren por asociación al observar los movimientos que hacen los pies en el tipo de baile que tiene el mismo nombre–, los pitillos –adquieren su nombre por las características formales resultantes que da la herramienta usada en el proceso generativo, el pitillo–, o la trenza riñón –nombre que adquiere por su parecido con los atributos formales del órgano riñón–, son resultado de las asociaciones que la peinadora hace de su realidad y los modos en que se apropia espacialmente de esta al elaborar un peinado.

Este modelo nos lleva a pensar que el estudio de la forma sobre el peinado no solo comprende un exploración entitativa de la misma, también requiere una inmersión en la práctica que lo instaura. Se puede concluir entonces que una disciplina como el diseño industrial posee los instrumentos conceptuales necesarios para efectuar un modo de análisis que permita deconstruir y reconstruir un lenguaje de la forma en el peinado afro sin descontextualizarlo y sin apartarlo de la historia.

Referencias

- Doberti, R. (2002). *Habitar la Tierra*. Grupo Editor Altamira.
- Doberti, R. (2011). *Habitar*. Buenos Aires: Nobuko.
- Doberti, R. (2008). *Espacialidades*. Buenos Aires: Infinito.
- Doberti, R. (s.f.) *Morfología Generativa* (Cátedra Muñoz). Obtenido de: Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo: <http://www.plm.com.ar/academico/documentos/downloads/pdf/textos/dobmorfogenerativa1.pdf>
- Fornari, T. (1989). *Las funciones de la forma*. México: Tilde Editores S.A. de C.V.
- García, S. (s.f.) *Simetría* (Cátedra García). Obtenido de: Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo: http://dcatdragarcia.com.ar/fichas/06_Simetria.pdf
- García, S., y Gembero, S. (s.f.) *Introducción a la Morfología*. (Cátedra García). Obtenido de: Universidad de Buenos Aires, Facultad de

Arquitectura, Diseño y Urbanismo: <http://ecaths1.s3.amazonaws.com/arquitectura2/1380740558.introduccion%20a%20la%20morfologia.pdf>.

Gillam Scott, R. (1970). *Fundamentos del Diseño*. Buenos Aires: Víctor Leru.

Muñoz, P. (s.f.) *Lecturas y modos de concreción*. (Cátedra Muñoz). Obtenido de: Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo: <http://www.plm.com.ar/academico/documentos/downloads/pdf textos/pdflect.pdf>

Muñoz, P., López Coronel, J., Helmer, M., Bessega, D., Papendieck, C., Ries Centeno, M., y otros (s.f.) *Líneas espaciales, determinación y producción*. Cátedra Morfología. Obtenido de: Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo: <http://www.jlopezcoronel.com.ar/pdf/munlopetalcomp.pdf>

Olguín, G., Castellano, L., Abraham, M., Bourdichon, M., De la Fuente, F., Giurdanella, S., y otros (2009). *Leer la forma: Estudio sobre la morfología aplicada al diseño*. Buenos Aires: Redargenta Ediciones.

Sánchez Valencia, M. (2005). *Morfogénesis del objeto de uso: La forma como hecho social de convivencia*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Valencia Murraín, E. (s.f.) *Tras la huella de los peinados africanos: de la tradición a la modernidad (mensaje en un blog)*. Recuperado el 26 de agosto de 2014, de: <http://peinadosafrocolombianos.blogspot.com/>

Vargas Álvarez, L. (2003). *Poética del Peinado Afrocolombiano*. Bogotá: Instituto Distrital de Cultura y Turismo.

Vergara Figueroa, A. (2014). *Grabaciones de audio N° 21*. Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, Departamento de Estudios Sociales. Cali: Universidad Icesi.

Villalobos, E. (2014). *Grabaciones de audio N° 45, 46, 47, 48, 49 y 50*. Salón de belleza Afrodivas. Villa Rica, Cauca.

Wolf, K., & Kuhn, D. (1959). *Forma y simetría: Una sistemática de los cuerpos simétricos*. Buenos Aires: Universitaria de Buenos Aires.

Desde la raíz hasta las puntas: Sobre la forma en el peinado afronortecaucano de Villa Rica: ...

Wong, W. (1995). Principles of Form and Design (Van Nostrand Reinhold, Wadsworth. Barcelona: Gustavo Gili.

MESA III : ACCIONES Y ACTIVISMOS

El diseño como práctica comunicativa y política

Ginette Múnera*

- * Diseñadora industrial con especialización en Estética; magíster en Filosofía; docente catedrática en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana entre 2002-2004 y 2008- 2015; docente investigadora especializada en proyectos y prácticas sociales. Experiencia investigativa en el área del Diseño, Estética y Humanidades con publicaciones en revistas académicas desde 2007 hasta 2014; formación complementaria en pedagogía e investigación, estética, filosofía, antropología filosófica, y teorías del arte contemporáneo. Últimas publicaciones: Habitar lo humano; Estética de la Unidad: emergencias entre arte y diseño (2013); Rematerializar: la técnica como materia de expresión; Pensamiento Biopolítico en Gilbert Simondon; Construcciones en el mundo Social: Técnicas y tecnologías; Humanización y tecnología y La investigación social en diseño como una práctica cultural, entre otros.
E-mail: ginettemunera@gmail.com

Resumen

Esta reflexión se centra en la idea de lo que en algunas ocasiones no es considerado diseño. Lo que se quiere es salir del centro de una actividad disciplinar para orientar la reflexión hacia algunas de las actividades que se comprenden como acciones comunicativas y/o participativas, a propósito de las actuales conversaciones sobre Diseño en el Sur, pues son prácticas que se realizan cada vez y con mayor frecuencia en nuestros contextos. Para ahondar en esta reflexión, comenzaremos con la recuperación de la noción de que el diseño es ante todo actividad, para luego ampliar esta discusión hacia la comprensión del diseño como práctica creativa, comunicativa y política.

Penetraremos un poco en algunos de los procesos comunicativos dados en estas prácticas, los que operan como agenciamientos políticos,¹ entendidos como elementos vinculantes que contribuyen profundamente en la transformación de lo social. En síntesis, lo que haremos será intentar argumentar y mostrar la importancia de estas relaciones, utilizando elementos de la filosofía; especialmente desde algunos postulados de Jacques Rancière, filósofo francés que ha contribuido al pensamiento contemporáneo de lo político; además de otras contribuciones que provienen de la filosofía de Martín Heidegger, Hannah Arendt, Giorgio Agamben, Anna Calvera y Víctor Margolin (2005). La tesis principal es la afirmación del diseño como práctica. Como caso de estudio, se utilizará la práctica social a manera de ejemplo, pues aquí puede verse de qué manera el diseño más allá de construir lo material, construye lo social-común. En esta dirección, se finalizará argumentando cómo el diseño puede ser una práctica estética, comunicativa y política. En síntesis, en este texto se quiere proponer una forma de pensar política, de ruptura, de tensión y de relación, partiendo de la idea de que con el diseño se crean modos de acción, comunicación, visibilidad y, por tanto, de sensibilidad de lo común. Con todo y a manera de conclusión mostraremos por qué el diseño se vislumbra, contemporáneamente, como

1 Hannah Arendt utilizaba este concepto en este sentido: "en tanto que agentes, somos al mismo tiempo sujetos perceptores y objetos percibidos, formamos parte de un contexto. Lo cual significa que debemos pensarnos como actores o actrices procediendo a una *auto-exhibición* en un escenario" (*Qué es la política*, 1997, p. 18).

una nueva forma de creación comunicativa, ética, estética y política con la que es posible crear modos y maneras de percibir y comprender nuestra realidad hoy, como sucede actualmente en el Sur.

Palabras clave

diseño, diseño y política, estética y política, política y estética, prácticas del diseño.

Diseño como práctica

El hombre sólo es un ser humano cuando juega.

Schiller²

Víctor Margolin³ (2005) considera que el diseño es actividad. Según este autor, uno de los desafíos más importantes que enfrentan los diseñadores tiene que ver con aceptar el diseño como *actividad* antes que como disciplina. De acuerdo. Coincidimos entonces en que el diseño es ante todo una práctica; del mismo modo compartiremos la afirmación margoliniana que muestra al diseño como una potestad humana convertida por la academia en una gran disciplina teórico-práctica. Seguimos de acuerdo.

Ahora, también sabemos que para hablar de la práctica o actividad del diseño se necesita un discurso propio y diferente a lo que ya se ha dicho en la academia. Discurso que sin duda todavía no tenemos, pues no nos referimos solo al discurso de los diseñadores sobre el diseño sino que aludimos principalmente al discurso que se desprende de la conversación con y dentro de las comunidades, es decir, al discurso que se necesita para realizar las conexiones entre las comunidades, los investigadores, los diseñadores y los no diseñadores, los académicos y los no académicos. Todos. En otras palabras, lo que aquí llamamos práctica incluye investigar, crear y recrear el lenguaje que proviene del movimiento propio de los “cuerpos comunitarios”, concepto utilizado

2 Se cita *Cartas sobre educación estética* de Friedrich Schiller, denominada “Kallias”.

3 Víctor Margolin, teórico investigador en diseño; profesor emérito de Historia del Diseño en la Universidad de Illinois, Chicago. Es coeditor de la revista de diseño académico, cuestiones de diseño, y es autor, editor y coeditor de varios libros, incluyendo *Diseño y Discurso*, *La idea del diseño*, *El mundo diseñado*, y *La política de lo artificial*, entre otros.

por Hannah Arendt (1997), cuando se refiere insistentemente a lo político como lo común. Esto es, desde el discurso que se da dentro de este cuerpo comunitario y sus conversaciones. El resultado es la creación de un discurso auténtico y elocuente que nos permite una mejor comprensión de estas prácticas, pero sobre todo una mejor comprensión del diseño.

Por el momento nos ayudaremos de algunos elementos que provienen de la filosofía, pues si bien llevan tiempo en maduración no son ajenos a nuestra actividad, pues la dificultad más evidente sigue siendo la escisión entre lo que se hace y lo que se dice. Lo que se espera es tratar de pensar y crear la comunidad, esto es, pensar en esas relaciones de tensión. Para Rancière sería: “lo que supone una relación de participación y al mismo tiempo de partición, de división de lo sensible” (Rancière, 2005, p. 9).⁴

Prácticas comunicativas

*Sabemos que los discursos no son sistemas lingüísticos, o textos solamente,
sino además prácticas.*

Derrida

Algunas de las prácticas en diseño que conocemos actualmente como prácticas de diseño participativo, colaborativo o prácticas sociales, son ampliamente utilizadas en estos tiempos en nuestros contextos. Por ejemplo, en la Universidad Javeriana venimos trabajando desde hace un poco más de veinte años en diferentes escenarios, con el acompañamiento de nuestras facultades en ejercicios inter y transdisciplinarios. Algunos de estos ejercicios han sido reconocidos como significativos agenciamientos de diseño en diferentes procesos

4 Rancière afirma: “denomino como división de lo sensible ese sistema de evidencias sensibles que pone al descubierto al mismo tiempo la existencia de un común y las delimitaciones que definen sus lugares y partes respectivas. Por lo tanto, una división de lo sensible fija al mismo tiempo un común repartido y unas partes exclusivas. Este reparto de partes y lugares se basa en una división de los espacios, los tiempos y las formas de actividad que determina la manera misma en que un común se presta a participación y unos y otros participan en esa división” (Rancière, 2000, p. 3).

sociales. No es el propósito de este texto dar cuenta de estos proyectos; sin embargo, insistiremos en intentar revisar cuidadosamente estas prácticas, las cuales son consideradas comunicativas y políticas, precisamente porque nos acercamos a procesos sociales de gran profundidad, como el posconflicto, en el que el diseño tendrá mucho que decir y aportar. Desde las prácticas de diseño participativo y colaborativo, seguramente se podrá fortalecer y evidenciar con mayor interés la pertinencia y la capacidad creativa del diseño, en un país que, como Colombia, clama sentido. Para contribuir en este proceso, lo primero que tenemos que hacer es repensar el diseño como práctica, y para ello comenzaremos recuperando la idea de que el discurso es una práctica en sí misma, lo cual quiere decir que el discurso y el hacer del diseño no son opuestos, pues “se hace lo que se piensa” al mismo tiempo. No son prácticas tan distintas. Para decirlo de otra manera, es la afirmación de que el diseño es práctica comunicativa tanto en sus discursos como en sus objetos. Ahora bien, la pregunta de fondo es ¿por qué y para qué hablar de diseño como política?

Política

Lo político en diseño sugiere elementos de ruptura, ya que diseñar sugiere cambio. Es salir de lo convencional. Es transformación y, por tanto, es creación. Es crisis. En esta tensión es posible construir este *sensus communis*, pues estas prácticas son movimientos que operan y transforman. Pero, ¿a qué nos referimos con transformación? Transformación de la realidad de los objetos y los cuerpos, y en consecuencia transformación de los sujetos. Transformación de la percepción y la realidad. Transformación del mundo. Transformación de las formas como se vive en ese mundo. Ambicioso proyecto. En suma, estos escenarios puestos en crisis⁵ dan cuenta sobre lo sensible de las comunidades.

5 En este texto, “crisis” quiere decir oportunidad de cambio. En el lenguaje tradicional de diseño, se refiere al ejercicio investigativo en el que el diseñador “problematiza” e identifica posibles lugares de intervención y transformación de algo. En este caso el concepto se amplía pues se problematiza sobre los objetos, pero sobre todo sobre

Estos registros, que se manifiestan comunicativos, se visibilizan y provocan situaciones políticas en la comunidad, dado que se configuran *sujetos-espacios-tiempos* y se producen *disensos*.⁶ Es decir, mientras se crea lo material, se crea lo humano. De este modo podemos afirmar que la política, o lo político, y las prácticas de intervención social participativa en diseño van de la mano. Asimismo podemos concluir que lo ético-político-estético también hace parte de los procesos de diseño. Político porque es ruptura; estético porque se visibiliza a través de sus sujetos y objetos. Y sin duda es diseño porque crea, modifica y transforma los modos como se vive, se habita y se convive en comunidad. Podemos decir que construimos espacios físicos pero también construimos espacios políticos, además de contribuir en la creación de los sujetos políticos, pues se interviene con las maneras de ser y las formas de su visibilidad. Se trata en últimas de “construir la comunidad pues es la construcción de nuevas formas de vida común” (Rancière, 2005, p. 33).

Sujetos políticos

La condición indispensable de la política es la irreductible pluralidad que queda expresada en el hecho de que somos alguien y no algo.
(Arendt, 1997, p. 22).

Bruno Latour no hace distinción entre lo social y lo técnico. Punto a favor del diseño que nos lleva a concluir que lo social no es posible sin la técnica. Con esta idea podemos sugerir que con la creación de

lo humano, los lugares, los contextos, la realidad misma. Lo común o comunitario. En este sentido son escenarios puestos en crisis en su conjunto.

- 6 *Disenso* en el sentido de Rancière es en cierta forma la legitimización de la diferencia. En diseño es fundamental este reconocimiento, pues la creación no proviene de los consensos y acuerdos, como se cree. El primer paso de estas prácticas es el reconocimiento de que pensamos diferente y en la discusión (disenso) de esta diferencia se genera crisis y tensión. No hay por qué temer a las crisis. Las tensiones provocan la creación. Por eso la validez de la participación y por esto mismo es un ejercicio comunicativo y político. Lo distinto, lo diferente, lo crítico y las rupturas son absolutamente necesarias para cualquier ejercicio de creación, ya sea desde el diseño, el arte, la comunicación o la política.

espacios políticos se suponen procesos *socio-técnicos* de base, de los cuales emergen los sujetos políticos. Con la creación se rompe con los registros sensibles anteriores; según Rancière, la partición, o el “tener parte” implica la lucha por la visibilidad. Práctica comunicativa y política. Por esta razón los llamaremos sujetos políticos y por esto mismo, podemos afirmar que el diseño es una práctica creativa, estética y política. En este orden de ideas, lo que aparece dentro de la comunidad como pensamiento (conversaciones), se materializa y se visibiliza, pues el diseño sigue siendo lo que se conoce como cultura material y lo material se manifiesta, se exterioriza, se ve. Es lo tangible. Esto es diseñar. Ahora, la visibilidad es sensible en tanto que “visible” es lo común para esa comunidad. Este es el ejercicio de la transformación de lo social; es agenciamiento porque es vínculo y creación de un lugar de encuentro con lo otro y con los otros. Todo esto quiere decir que la visibilidad es un asunto de emergencia a manera de “aparición pública”, la cual para Rancière es política, pues es un lugar en el que se manifiesta la distorsión o el contraste entre los que hacen parte y los que no hacen parte.

Según Rancière, se insta un régimen de lo sensible a “modo de articulación entre maneras de hacer, formas de visibilidad de estas maneras de hacer y los modos de pensabilidad de sus relaciones” (Rancière, 2000, p. 10). En palabras nuestras, cuando construimos escenarios de creatividad, provocamos dinámicas de interacción como modos de pensar y hacer las cosas, entre sujetos que con sus acciones construyen y comunican, pero también provocan cambios estructurales, tanto en sus formas de hacer como en su forma de pensar. Por tanto, podemos decir que la idea de ruptura es fundamental para que la obra, el diseño, la intervención o el objeto surjan. Para que la comunidad surja. Es decir, se distribuye lo visible y lo no visible. Se distribuye lo tangible y lo no tangible. Por ende, el conjunto de los discursos anuncian estas formas de división y sensibilidad que se expresan como una nueva ordenación de quienes ocupan la comunidad, lo que en términos de la política se entiende como un modo de agrupación o modo de gobierno, dadas las formas y maneras de

ser y hacer que se instalan en esta nueva repartición de espacios, objetos y sujetos. Todo esto exige creatividad.⁷

Prácticas creativas

Que el hombre tenga sobre la tierra una condición productiva, significa entonces que la condición de su habitar en el mundo es una condición práctica.
(Agamben, 2005, p. 111)⁸

Entendemos que lo creativo es un proceso de reconfiguración y transformación. Estos modos de creación que aquí se reconocen como prácticas participativas –en los que no queremos separar el diseño de lo político– no pretenden separar al diseño de su evidente condición de praxis. Tampoco sugieren separar las prácticas del diseño de otras prácticas, como sucede con frecuencia con la delicada interacción con las prácticas artísticas, pues si bien el arte no es un ámbito separado de la vida ni de la política, tampoco está separado de los objetos. Utilizaremos el arte a manera de ejemplo porque hasta hoy el arte ha sido reconocido ampliamente por su elocuente discurso sobre un modo de ser sensible, que se relaciona con el hacer ver los modos y maneras de los cuerpos, las prácticas y las experiencias del arte. Pues si hay algo que reconocer es precisamente que al diseño le hace falta este discurso de profundidad; por esta razón, tenemos además la necesidad de contribuir un poco sin trazar bordes incisivos. En el arte es fácil comprender un particular modo de sensibilidad, lo mismo sucede con el diseño. Puede decirse que el arte se singulariza diferenciándose de las cosas del mundo;

7 Dado que “la creación (...) también se encuentra en las manifestaciones sensibles en los barrios populares, realizadas por los habitantes de las zonas periféricas y céntricas, cuya expresión surge de una cotidianidad sencilla, activa, espontánea, sorpresiva, que arma tejido social” Hernández, Pontificia Universidad Javeriana, 2013.

8 Agamben, señala que “el hombre tiene sobre la tierra una condición poética, es decir pro-ductiva” (...) Esta actividad productiva, en nuestro tiempo, se entiende como práctica. Según la opinión habitual, todo el hacer del hombre, tanto el del artista y el del artesano, como el del obrero del hombre político, es práctica, es decir: manifestación de una voluntad productora de un efecto concreto (Agamben, 2005, pp. 111-113).

para Rancière, las cosas del arte remiten a un modo de ser que pertenece al arte y a un modo de ser de sus objetos, aunque “el arte es arte a pesar de que también es no arte” (Rancière, 2002, p. 31), dice el filósofo. Todo esto es igualmente posible en diseño: el diseño es también no diseño. Seguro algo más que sus objetos.

Sin fronteras

Ya no es la heterogeneidad entre dos mundos lo que debe alimentar el sentimiento de lo intolerable, sino por el contrario, la puesta en evidencia de la conexión causal que liga a uno con el otro.

(Rancière, 2007, p. 36)

Rancière retoma el proyecto estético-político de Schiller en el que se pretende mostrar de qué manera es posible construir una comunidad nueva, teniendo como base la idea de que todo hombre tiene una pulsión sensible. Esta pulsión es creativa. Schiller muestra cómo la experiencia estética se da en el puente entre un sujeto y otro. En esta comunión, en la plenitud de esta forma conocida como *sensus commun*, es en la que se da la experiencia. Aunque el filósofo se refiere a la experiencia del arte, actualmente podemos afirmar lo mismo para cualquier forma de experiencia. Sin duda, en la experiencia de las prácticas creativas y participativas el diseño se evidencia con mayor precisión, dada su capacidad de concreción en objetos, pues el diseño se encuentra en lo cotidiano, en lo común, en la realidad de los asuntos humanos, en todas las cosas.

Ahora bien, Rancière defiende que precisamente es el arte lo que funda lo social en la medida en que divide y se separa de lo convencional, pero es precisamente en esta frontera donde la sensibilidad estética crea un espacio común con el diseño y otras disciplinas. Las prácticas contemporáneas del diseño anuncian esta tensión. Anuncian sensibilidad y creación. No se trata de evidenciar la diferencia entre arte y diseño. Nos urge, a todos, el ejercicio de la reflexión conjunta centrada en problematizar sobre los asuntos humanos y no en las diferencias fronterizas.

Para el filósofo francés se trata de pensar lo sensible heterogéneo, pues al hacerlo no solo le corresponde al arte, dado que lo sensible heterogéneo está en todo y “cualquier objeto puede cruzar la frontera y repoblar el reino de la experiencia estética” (Rancière, 2002, p. 128).⁹ El problema no es que todo sea arte. Tampoco todo es diseño. No existe oposición entre arte y no arte, pues la estética vincula el arte con lo que no lo es y la vida del arte consiste en esta tensión.¹⁰ La propuesta es la exploración sobre estas formas de sensibilidad sin distinción, pues con ellas se promete la búsqueda de la construcción de nuevas formas de vida en común. Con el arte y el diseño, y demás disciplinas creativas se pone no solo en tensión la posible emancipación de la obra de arte como realidad aparte, sino que al mismo tiempo se inserta –como sucede con el diseño– la posibilidad de la obra, el proyecto, el objeto y la comunidad, como evidencia de construcción de un tejido común. Sin duda el diseño tiene un serio compromiso con las formas como se habita y se vive en comunidad en el sentido heideggeriano del habitar, pues como bien sabemos, para Heidegger el habitar tiene como base su condición poiética (*poiesis*) pues “en el hacer cosa se mora” afirmaba Heidegger.¹¹

9 En el artículo “La revolución estética y sus resultados” (2002), Rancière se refiere a lo “sensible heterogéneo” como algo que está en todas partes (...) Cualquier objeto puede cruzar la frontera y repoblar el reino de la experiencia estética. (Rancière, 2002, p. 128).

10 Rancière afirma que “la autonomía es la autonomía de la experiencia, no de la obra de arte (...) la obra de arte participa en el sensorio de la autonomía en la medida en que no es una obra de arte” (Rancière, 2002, p. 121).

11 Estos argumentos heideggerianos se argumentan ampliamente en varias de sus conferencias; algunas conocidas como: “Poéticamente habita”; o, “Construir, habitar, pensar” principalmente.

Forma política

La política es el ejercicio de la capacidad de cualquiera.

Rancière¹²

Rancière propone abandonar la idea de la política tradicional para acercarla al “ejercicio político en sincronía con los ritmos del mundo” (Rancière, 2007, p. 5). La política es algo que se crea. Además, como lo señalaba Hannah Arendt, “la política trata del estar juntos y los unos con los otros de los diversos” (Arendt, 1997, p. 45). Esto es lo político; es una modalidad de la experiencia en el que supuesto sujeto político es el resultado. Se trata del sujeto común, cotidiano, ciudadano, participativo. Por tanto, la esencia de la política es la acción de los sujetos. El resultado es un trazado de distribución de las partes sociales. Es el ejercicio de la política sin ánimo de dominación, cuya tarea es la configuración de su propio espacio-tiempo, logrando que se visibilicen los sujetos y sus operaciones y sus prácticas. Ahora bien, se dice que la esencia de la política es la manifestación del disenso. Sin disenso no hay consenso. La acción política requiere espacios-tiempos, formas de visibilidad y de enunciación, lo que constituye lo real de la comunidad. Para nuestro caso diremos que es una forma de diseño de relación, pues tiene que ver con la creación de situaciones difusas, complejas y cambiantes que requieren un desplazamiento de la sensibilidad y la percepción pues se trata de la reconfiguración de las formas. De cualquier forma de relación. Formas que configuran espacios y experiencias con las que es posible la constitución de objetos, sujetos y espacios comunes que responden a una decisión común. Es la constitución de “sujetos considerados capaces de designar a esos objetos y de argumentar sobre ellos” (Rancière, 2005, p. 14). Vemos la importancia del discurso y el disenso.¹³ Podemos decir, siguiendo a

12 Idea central de la conferencia de Jacques Rancière “Los bordes de lo político” publicado en (2007).

13 Rancière afirma que “la comunidad política es una comunidad disensual. El disenso no es el principio del conflicto (...) es la diferencia en lo sensible, un desacuerdo sobre los datos mismos de la situación sobre los objetos y sujetos incluidos en la comunidad y sobre los modos de su inclusión” (Rancière, 2007, p. 51).

Rancière, que la política es el ejercicio de cualquiera; es la capacidad de romper pero también de inventar, de crear; es lo que está en constante ejercicio de transformación. Por esta razón, si el arte no es ajeno a la vida, el diseño tampoco. Se propone una forma política como fenómeno y como estrategia, como experiencia de configuración de lo común. En síntesis, nos proponemos la construcción de un modo *sensible* de lo común con estas formas, pues lo propio de la política no es el espacio de lo vivido sino el mundo que se quiere vivir; es el lugar donde el sujeto se define por su participación. Todo esto nos compete a las disciplinas creativas porque, como bien sabemos, lo común y la administración de lo común están en juego. Se requiere creación para hablar de transformación.

Conclusiones

Hemos recuperado la idea de que el diseño, como actividad para la comprensión de las prácticas contemporáneas, no se reduce solo a la generación de objetos sino a la construcción de lo común sensible como forma de configuración social. Hemos resaltado la necesidad del discurso sobre estas prácticas en diseño, pues las prácticas se transforman en discursos, dado que estas formas discursivas son prácticas en sí mismas y surgen de la singularidad de quienes participan en ellas. Con todo, hemos dejado en evidencia la relación existente entre el diseño, la estética y la política, es decir, hemos revisado algunas de las prácticas del diseño para reconocerlas como formas de visibilidad que intervienen en la reconfiguración de “los espacios y los tiempos, sujetos y objetos, lo común y lo particular” (Rancière, 2005, p. 19). Hemos visto entonces de qué manera la política se puede comprender actualmente como forma de creación, con la que se advierte, no el diseño de un mundo vivido sino el diseño del mundo que se quiere vivir hoy. Por esta razón, lo político en este contexto es ruptura y al mismo tiempo creación, pues como diría Rancière, “se trata de establecer una nueva textura de la vida común” (Rancière, 2011, p. 108). El desafío es precisamente la creación conjunta de otras formas de construcción de lo humano desde las disciplinas consideradas creativas, pues el trabajo

del diseñador consiste en dar forma a las cosas pero, sobre todo, se trata de crear y configurar un modo de comprensión de una forma comunicativa y política distinta, que permita la transformación de lo material y lo humano en algo mucho mejor.

Referencias

- Agamben, G. (2005). *El Hombre sin contenido*. (E. M. Kohrmann, trad.) Barcelona: Editorial Áltera, S.L.
- Arendt, H. (1997). *¿Qué es la política?* (R. S. Carbó, trad.) Barcelona: Ediciones Paidós.
- Derrida, J. (1998). *De la gramatología*. (O. D. Ceretti, trad.) México: Siglo XXI.
- Heidegger, M. (1994). Construir, habitar, pensar. En: *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones Del Serbal.
- Hernández, I. (2013). *La creación artística: a través de su relación con la investigación y la innovación*. XII Congreso de Investigación. Investigación y creación artística. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Kant, I. (1991). *Crítica de la facultad de juzgar*. Venezuela: Monte Ávila editores.
- Latour, B. (2008). *Re ensamblar lo social. Introducción a una teoría del actor red*. Buenos aires, Argentina: Ed. Manantial.
- Margolin, V. (2005). *Las rutas del diseño: estudios sobre teoría y práctica*. Buenos Aires: Ed. Nobuko. *Designio-Encuadre* (2003). Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño.
- Pelta, R. (2007). No hay nada fuera del texto. Jacques Derrida: diseño gráfico y deconstrucción. En: A. Calvera, *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética de Diseño* (pp. 154-171). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Rancière, J. (1996). *El desacuerdo: Política y Filosofía*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Rancière, J. (2000). *La división de lo sensible: estética y política. "Le partage du sensible: Esthétique et politique"*. Paris: La fabrique- éditions.

- Rancière, J. (2002). La revolución estética y sus resultados. *New Left review* (14).
- Rancière, J. (2005). *Sobre Políticas Estéticas*. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Rancière, J. (2007). *En los bordes de lo político*. (A. Madrid, trad.) Buenos Aires: Ediciones La Cebra.
- Rancière, J. (2011). *El destino de las imágenes*. Buenos Aires: Prometeo.
- Schiller, F. (1990). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Editorial Anthropos.

MESA III : ACCIONES Y ACTIVISMOS

Creatorio.co. Diseño para una cultura de la movilidad y la vida tranquila

Cristiam Sabogal Salazar*

- * Diseñador industrial de la Universidad Nacional de Colombia; ha enfocado su producción profesional hacia las áreas de diseño para la movilidad y las acciones ciudadanas de diseño. Ha sido docente del programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional, así como ha trabajado con el Observatorio de Logística, Movilidad y Territorio de la misma, en donde ha participado como ponente en el 2º Encuentro internacional de movilidad sostenible ASIMUS. También ha sido miembro fundador de colectivos de intervención urbana como Agentescultóricos y Bicicículo Urbano, y del movimiento ciudadano de transformación urbana 100en1dia. Actualmente es director de diseño de Creatorio de movilidad S.A.S y docente del programa de Diseño Industrial de la UJTL en Bogotá.
E-mail: cristiamc.sabogals@utadeo.edu.co

Resumen

En 2009 empecé a ver algo que me resultaba muy sospechoso: en varios de los programas de diseño de transporte más importantes del mundo, en los cuales esperaba encontrar reflexiones que acercaran entre el diseño y los inconvenientes de movilidad que vivíamos en ciudades como Bogotá, me topé con que su producción académica e intelectual estaba estrechamente vinculada al uso del carro (Sabogal, 2010).

Soy un apasionado por el diseño de carros que alguna vez soñó con convertirse en diseñador de alguna gran marca; sin embargo, al observar el contexto actual, tanto el de este campo del diseño como el de Latinoamérica, se hizo necesario detenerme un momento para preguntarme respecto al diseño de transporte en la región, y a su suficiencia en tanto disciplina –incluso interdisciplinariamente hablando– en temas de movilidad en escenarios críticos como el bogotano.

En consecuencia fundé, junto a tres amigos, *Creatorio de Movilidad*, una organización que busca acercarse a tales asuntos desde el diseño, procurando articular actores y áreas de trabajo cruciales para la mejora de nuestras condiciones de vida, a saber, academia, organizaciones productivas y ciudadanía –lo que denominamos *diseño para una cultura de la movilidad*–. Esta experiencia nos ha permitido entender que el diseño, incluso saltando a lo inter y transdisciplinar, puede no ser suficiente para atacar un fenómeno arraigado desde sus raíces, al proyecto de crecimiento y desarrollo que el sistema económico dominante ha adoptado, y que resulta inviable en una sociedad carente de equidad en oportunidades y opciones, como la nuestra.

Por esto, a la práctica disciplinar unimos una postura organizacional que amplía nuestra agencia conforme con nuestra lectura de estos fenómenos. A esto le llamamos *diseño para la vida tranquila*. Este texto propone, pues, la relación entre el *diseño para una cultura de la movilidad* y *para la vida tranquila*, mediante nudos problemáticos a los que el diseñador local se enfrenta y rara vez mira con sospecha, puesto que encajan fuertemente en las narrativas del éxito que manejamos en nuestra versión de Occidente. En la primera parte, en el marco del *diseño para una cultura de la movilidad*, hablaré del rol del diseñador en el interior de la disciplina. En la segunda,

en su papel como agente para una *vida tranquila* en el contexto latinoamericano, abordaré el asunto desde el ejercicio de emprendimiento y la manera en que puede hacer frente al caos en movilidad desprendido de los afanes produccionistas a que la mayoría de la población se ve sometida.

Palabras clave

cultura de la movilidad, vida tranquila, canon de éxito, equidad.

Parte 1 – Diseño para una cultura de la movilidad. Diseño de transporte latinoamericano y ciudadanía

Ante la pregunta por la pertinencia del diseño de transporte en el contexto latinoamericano, tal y como se ejerce en las principales escuelas de Europa y Norteamérica, hay que pasar por el impacto en la economía regional de las ensambladoras de vehículos y del poder que han llegado a tomar algunas, como Ford y Fiat en Brasil, que a diferencia de Renault y Chevrolet en Colombia, han adquirido una categoría productora con cierta autonomía que les ha permitido desarrollar producto acorde con los requerimientos únicamente comerciales de la zona. Centro Stile Fiat de Brasil (CSFB), que en principio tenía como propósito ajustar los productos que se desarrollaban en Europa a Latinoamérica, actualmente desarrolla concepto¹ y es protagonista de los salones del automóvil más reconocidos. Otros como Citroën,² Ford y hoy día Nissan, están desarrollando producto en la región pero desde la misma perspectiva de los países productores tradicionales: vender. En el sentido occidental de desarrollo, esto es de aplaudir, puesto que pocos habrían creído alguna vez contar con centros de diseño radicados en Latinoamérica para atender las necesidades locales. Pero lo cierto es que resulta preocupante en un panorama más amplio y, sobre todo, con miras a los problemas de movilidad y medio ambiente. Los conceptos, los tamaños de estos *nuevos* automóviles y la firme intención de seguir creciendo en ventas, son al menos tres elementos que dan para pensar, sobre todo al ser conscientes del

1 Casos como el Fiat FCC Adventure (Wikipedia, 2012) o el FCCII (Autoplus, 2009), diseñados y desarrollados en Betim.

2 Con el Citroën C3 Aircross, único para mercado latinoamericano (*El Tiempo*, 2010).

congelamiento que ha tenido el mercado en Europa y demás países desarrollados desde la crisis de finales de la década pasada.

Si se hace un ejercicio comparativo entre los denominados *mille-nials* de países con sistemas de transporte eficiente y los colombianos, puede observarse que mientras en los primeros no hay aspiraciones dominantes que lleven a la compra de carro, en el caso local conseguir un medio particular de locomoción aún aparece en el panorama, siendo las motos las preferidas (Young Marketing, 2013). Esto hace de nuestros países focos de venta que, ante la baja demanda pueden llenar el vacío de consumo que se está produciendo en Europa, cuestión que es fortalecida por el lugar que el carro aún ocupa como símbolo de estatus y modelo aspiracional de un imaginario burgués que invade todas las clases sociales.

Hasta acá los asuntos tradicionales hacen parte del panorama, pero ¿por qué estas empresas, a costa de nuestro contexto y recurriendo a diseñadores latinoamericanos que han sufrido el impacto del automóvil en sus propias ciudades, buscan seguir creciendo a punta de carros?

Sin ánimo de generalizar sobre los diseñadores de transporte de la región, los tres nudos problemáticos acá planteados revisan la situación y plantean alternativas de agencia que dependen más de la acción individual, con perspectiva política, que del impacto global en nosotros. Son lugares en los que puede haber un espacio propositivo para el inicio de una transformación social secundada por el diseño de transporte.

Hoy estos tres nudos propuestos son ejes discursivos para la práctica organizacional de *Creatorio de Movilidad*, que ha tomado como base, por una parte, un principio político, entendido como “las cuestiones que se refieren al interés general” (Castoriadis, 2007); y por otra, la construcción de ciudadanía, como el propender por el actuar político en la cotidianidad –profesional y personal–, más allá del simple cumplimiento de los deberes, la exigencia de los derechos y la vigilancia de las instituciones.

Nudo (i). El carro como fin del diseñador

Los distintos significados del carro para los consumidores y su papel en el imaginario colectivo, como realización personal, como meta, como símbolo, etc., es asunto recurrente en la literatura; como afirma Guillermo Giucci, “la importancia del automóvil deriva de la centralidad del objeto en la transformación de la vida urbana” (Giucci, 2007, p. 16), cuestión que vemos claramente en el caso bogotano. Pero para los diseñadores, los carros representan significados algo más esquivos, lo cual es un problema de no menor dimensión: el sueño de diseñar un carro, de participar en su desarrollo y las connotaciones en términos de éxito y reconocimiento profesional, así como de realización personal, puede resultar razón suficiente para no asumir una lectura crítica de la disciplina.

En la gran oferta de programas de diseño relacionados con el campo, se encuentran comúnmente tres líneas de especialización: diseño automotriz –o de carros–; de vehículos; o de transporte. Uno supondría que sus nombres revelan diferencias evidentes en sus enfoques y contenidos, y que por tanto la concentración de la primera en los carros daría pie a que en las otras dos se abordara una diversidad mayor de tipologías y medios de locomoción, así como fenómenos sistémicos y complejos respecto a la movilidad urbana. O al menos eso esperaba yo.

Vaya sorpresa la que me llevé cuando en 2010 empecé a revisar la producción académica de los programas en diseño de transporte más reconocidos a nivel mundial, y encontré que cerca de 90% de los trabajos de grado –tanto de pre como posgrado– estaban directamente relacionados con los carros, alejados del transporte y, por supuesto, de la movilidad (Sabogal, 2010). Es difícil juzgar la causa de esta situación. Por el lado institucional, desde la perspectiva de las escuelas, muchos de los programas manifiestan su preocupación por los sistemas de transporte y la movilidad urbana. Pero por el otro, los proyectos resultantes de sus procesos de formación apenas si lo mencionan, mucho menos lo materializan. Entonces, ¿acaso hay poca incidencia de las preguntas de las escuelas en la práctica de los estu-

diantes? ¿Tal vez la influencia de la industria automotriz es excesiva? ¿O puede ser que el valor de diseñar un carro en la vida profesional sea tal como para pasar por alto otras reflexiones, aun cuando estas hayan sido propuestas por la academia?

En cualquiera de los casos la situación me resulta preocupante, pues cuando un diseñador, quien alberga una esperanza para la búsqueda de soluciones de los problemas de movilidad, se dedica a los carros, entra a un universo en que la perspectiva económica de los países productores, así como de los que han adoptado ensambladoras, justifica su actuar. Así grandes cantidades de empleados que dependen de las productoras, y su importante participación en el PIB de los países potencia en el sector, son apenas dos de los aspectos problemáticos que salen a relucir cuando se critica fuertemente el papel del carro en la estabilidad de la vida contemporánea de Occidente. Lo anterior termina justificando el actuar disciplinar sin un atisbo de duda, lo que se puede denominar, incluso, *responsabilidad social profesional*.

A esta situación podríamos sumar varios elementos problemáticos del contexto, para este caso específico el origen del diseñador, lo considero esencial para pensar el tema que se discute en esta ocasión: el *Diseño del Sur*. Que un diseñador de transporte termine en un escenario como el descrito con anterioridad, cuando proviene de alguna gran ciudad europea (las cuales también son escasas), habituado a moverse en transporte público sin conflictos de movilidad, podría resultar comprensible (aunque en el mundo globalizado también es sospechoso) puesto que no se encuentra con una cotidianidad que lo enfrente drásticamente a su producto. Pero que uno latinoamericano lo haga habiendo vivido la delicada situación de movilidad de ciudades como Bogotá, Sao Paulo o Ciudad de México, debe ser foco de inquietud, y aunque no conozco un dato específico acerca de cuántos son, es claro que Latinoamérica está exportando diseñadores para especializarse en escuelas europeas y norteamericanas como nunca antes. A mi juicio, algo tiene que ver la estructura aspiracional que las narrativas del éxito en diseño nos ofrecen como diseñadores y que muchas veces como docentes alimentamos.

Peter Horbury, ex director ejecutivo de diseño para Ford Motor Company, por ejemplo, insistía en que, si bien desde la edad de siete años supo que sería diseñador de carros, no ha dejado de fascinarse cuando ve rodando por las calles lo que alguna vez fue un boceto en su mesa de dibujo (Lewin, 2003, p. 11). No creo que haya satisfacción más grande para un diseñador que ver lo que alguna vez fue un boceto nacido de su oficio, hecho producto. Seguramente esta sea una situación común a la totalidad de las disciplinas proyectuales y de las artes, pero centrándonos en el caso del diseño de carros, la sensación ha de ser particularmente especial. El carro, como diría el mismo Horbury, a diferencia de cualquier otra herramienta cotidiana como los electrodomésticos, "no permanece estático: no es inanimado, muestra un comportamiento similar al de un animal" (Lewin, 2003); satisface la *necesidad humana de movimiento* mientras alimenta sensaciones bastante *modernas*: poder, realización, sensualidad, vértigo, seguridad, etc.; además es tan complejo como cotidiano, lo que lo acerca mucho al hombre.

Así, diseñar un carro se ha posicionado en el imaginario de los diseñadores que se inclinan por esta área como un sueño que, entre otras tantas cosas, significa éxito en sus carreras. Un éxito poco racional, muy emotivo, casi visceral, que perfectamente puede hacerlos pasar por encima de sus delicadas cotidianidades, pero que precisamente hace que sea mucho más difícil de discutir cuando de revisar críticamente el oficio se trata.

Nudo (ii). El diseñador de carros como prototipo

Pareciera que una gran mayoría de los diseñadores de carros de hoy hubieran sabido que a eso se dedicarían en su vida profesional desde cortas edades, o al menos eso es lo que la literatura especializada muestra. Horbury (Lewin, 2003), quien representa solo una de las historias que uno encuentra recurrentemente en el medio, cuenta: "Desde la edad de siete años, cuando decidí que iba a crecer para ser diseñador de carros, nunca me desvié del camino que planeé". Otro caso es el de Patrick Le Quement, fundador de Renault Design,

quien hacia la edad de once años llenaba los márgenes de sus libros y cuadernos con dibujos de carros, siempre pensando en convertirse en diseñador automotriz (*Car Design News*, 2015). Igualmente Adrian Van Hooydonk, actual director de diseño de BMW Group Design, cuenta que “de niño dibujaba en cualquier libro, en cualquier trabajo del colegio que tuviera. En algún punto, pensé qué podría hacer para volver eso mi profesión” (Lewin & Borroff, 2010).

Como decía al principio, es muy común escuchar este tipo de historias, pero esta última en particular, la del sucesor de Chris Bangle en BMW, es algo que me lleva a pensar la diferencia entre querer vivir de dibujar carros y querer ser diseñador. No tengo elementos para hablar más en profundidad de los casos anteriores, pero en el mío en particular puedo decir que aunque también dibujé carros desde los 3 años y siempre sentí que quería vivir de eso, últimamente he reconocido un cambio, que se gestó en el propósito de mi dibujo, cuando supe que el diseño de carros/transporte/vehículos existía. Este dejó de ser mi propósito de vida y se volvió un medio para convertirme en el profesional que quería ser, ya que del nivel que alcanzara dependería mi admisión en la escuela que me interesara. Dibujé, pues, durante mi carrera como diseñador industrial, tomando como referente estético y estilístico lo que producían en aquellas escuelas. Los seguí vía internet a la vez que, gracias al incondicional apoyo de mi señora madre, traía del exterior literatura al respecto que no conseguía acá. Y así fue como, mientras *mejoraba* mis capacidades de dibujo, me encontré con un texto llamado *Cómo diseñar carros como un profesional*, del periodista y escritor del sector, citado anteriormente, Tony Lewin (2003). Inmediatamente lo pedí, pues prometía ser el ABC de mi búsqueda mientras cursaba mi pregrado, lugar en que, por demás, yo no parecía tener la oportunidad de diseñar un carro.

Dicho libro, en sus dos ediciones, es un paneo sobre el estilo de vida de los diseñadores de carros, sus hábitos, costumbres, preferencias, cotidianidad, etc. En el prólogo, simplemente para empezar, Peter Horbury afirma que “diseñar carros es uno de los mejores trabajos en el mundo” y que, si bien aquel texto bocetaba con detalle de qué se

trataba la disciplina, “un misterio que no resolvería sería éste: ¿por qué demonios nos pagan para perseguir nuestro *hobby*?” (Lewin, 2003). Entre otras cosas, durante un buen tiempo esta frase sería eslogan de mi práctica docente, pero esa reflexión es para otro texto.

No solo las afirmaciones del entonces diseñador de Ford eran música para mis oídos, sino que las siguientes páginas habrían de modelar mi antiguo sueño. Después de cantidades de bocetos y modelos de carros espectaculares, aparecería una sección llamada *Diario de diseñador: una semana de trabajo*, en donde el diseñador del estudio de diseño avanzado de Jaguar en Coventry (Inglaterra), Mark Phillips, contaba lo sucedido en una semana cargada de bocetación, almuerzos en restaurantes de moda, reuniones de desarrollo de proyecto, revisión de modelos y propuestas, así como salidas de ocio en bares a los que un diseñador, en toda la extensión del canon, debería asistir. En pocas palabras, el tipo vivía *un sueño*, o más bien mi nuevo sueño.

Aunque hablo a título personal, creo que es sencillo ser seducido por ese estilo de vida y convertirlo en meta, lo que hace de esto uno de los nudos acá planteados. La pasión que estos *sueños* despiertan en quienes lo disfrutamos es sumamente fuerte y resulta fascinante experimentarla, siempre y cuando no prive al diseñador de revisar su postura política y ética, que por supuesto están estrechamente vinculadas a su perspectiva estética. Pero me da la sensación de que, por el contrario, sucede con bastante frecuencia.

Por tanto, surge la pregunta sobre qué influencia ejerce ese diseñador prototipo en el imaginario de los diseñadores latinoamericanos, pues ante dosis tan altas de emotividad representada en la pasión por un oficio y reconocimiento social –difundidas además por literatura que, más que mostrar los procesos de diseño, se centra en enseñar un estilo de vida–, es sencillo dejar de ver el contexto y más bien centrarse en cumplir el canon de éxito que está en la base de la construcción social. ¿Qué tan dispuesto está el diseñador de transporte latinoamericano a construir nuevos cánones de éxito anclados a la acción política que deviene su oficio en su contexto?

Parte 2 – Diseño para la vida tranquila

Nudo (iii). El diseñador como emprendedor

Salir a la vía pública es un hecho que representa intranquilidad en la mayoría de los bogotanos. El caos en movilidad es evidente y hay quien le atribuye a este, gran parte de la delincuencia que también les impide andar tranquilos. Vendedores ambulantes en vías peatonales, entre los carros y en Transmilenio, alimentan el caos, domiciliarios en motos cumpliendo tiempos de entrega, taxistas completando el producido del día para luego seguir con lo que les garantice vida, así como el señor solitario en su Audi yendo tarde a la oficina. Todos, de alguna manera, somos actores del caos y nuestro comportamiento en la vía es consecuencia de diversos afanes productivos que mantienen en tensión una inequidad que nos desborda. ¿Cómo acercarse a estos problemas de movilidad reconociendo que el diseño de producto y la cultura ciudadana tienen límites? Por supuesto es algo que excede lo disciplinar en diseño, pero allí es cuando surge la alternativa de operar desde lo organizacional, desde la empresa privada.

Jugar al emprendedor en el campo del diseño de transporte es algo poco común. Una de las razones está ligada a que es una disciplina muy cercana al oficio, y que este a su vez es muy costoso. Sin embargo, no es de ese tipo de emprendimiento del que quiero hablar, sino más bien del que se promueve en las esferas locales, que está más caracterizado por la sed de ser autónomo o no ser empleado y de tener entre los logros la constitución de una organización –llamada muchas veces sin claridad *empresa*. Estos puntos suelen guiar a los diseñadores –y emprendedores en general– hacia situaciones que no necesariamente generan un beneficio común, por más que logren emplear un cierto número de personas bajo su techo.

Pues bien, así es como encuentro en la reflexión sobre el emprendimiento (en diseño) una alternativa que radica en identificar la brecha que el canon del *empresario exitoso* crea entre el éxito personal y la transformación social, y la inequidad que también a partir de esta se

da. Para explicar lo anterior me permito mostrar tres pistas que pueden hacer visible el nudo.

Pista 1: Empresa como oportunidad de cambio

En los cursos de administración –e incluso en los discursos de gran cantidad de docentes y diseñadores– es común encontrarse con la expresión *inspiradora* de “no vean problemas, sino oportunidades”. Aunque resulte alentador, a mi juicio es una expresión conflictiva, principalmente porque no es claro qué tipo de oportunidades hay.

La *oportunidad de negocio*, por ejemplo, por lo general tiende a buscar un beneficio económico y particular que termina por modificar la esencia social del problema. La necesidad administrativa de eficiencia puede alejar a quien haya identificado *el problema-oportunidad* de su razón de ser: el beneficio común, lo político. Esto hace que, por otra parte, la noción de *oportunidad de cambio* tienda a no verse. Esta tiene en su naturaleza una intención completamente diferente: atacar el problema para el beneficio común y, en consecuencia, conseguir el beneficio particular económico. Por supuesto, no estoy insinuando que el empresario deba trabajar *ad honorem*, pero hay una distancia importante entre entender el dinero como consecuencia de la acción de una empresa y hacerlo como propósito de la misma; en esta puede radicar un cambio en la concepción del emprendedor.

Pista 2: La noción del mérito

El conflicto que presenta que el mérito, entendido como esfuerzo, calidad y cualidad del trabajo, sea remunerado económicamente bajo una escala un tanto difusa –en la que en ocasiones el respaldo de un título universitario también juega un papel importante–, es un factor de inequidad bastante delicado.

Un par de ejemplos: todas las mañanas cuando salgo a clase de 7:00 am. encuentro a la señora que vende jugo de naranja en la esquina de mi apartamento. Solo cuando desperté más temprano noté que ella llegaba a las 5:00 am. a instalarse para trabajar hasta el mediodía.

El otro: los celadores de mi edificio trabajan turnos de diez y catorce horas según la jornada, con derecho a veinticuatro horas de descanso a la semana, y exponen su vida argumentando tácitamente que vale menos que la del resto de habitantes del edificio.

El trabajo de estas personas, entre otros tantos, no está calificado académicamente ni es considerado potencial transformador social, como el del empresario, el visionario, el *líder* que funda una organización como Jaime Gilinski o Andrés Barreto. Aún así, el esfuerzo por ganarse la vida de la señora y del celador, así como su importancia para otros trabajadores no puede estar en duda, pero los valores que como sociedad adjudicamos a su carrera hacen que su remuneración sea mucho menor que en los otros dos casos.

Si el nuevo emprendedor/empresario sigue considerando su mérito superior al de aquellas personas, difícilmente aportará a la construcción de una sociedad más equitativa, pues seguirá viéndose enfrascado en el canon de éxito empresarial, que es marcado, entre otras cosas, por los ingresos que su acción represente, asunto que nos lleva a la tercera pista.

Pista 3: Acumulación de capital y la vida tranquila

No es secreto el índice de inequidad que presenta Colombia (Banco Mundial, 2010), ni el aumento de nuestra participación en la exclusiva lista Forbes de multimillonarios (de uno en 2002³ a cuatro en 2014⁴), quienes multiplicaron sus no despreciables fortunas hasta en casi diecisiete veces, como Luis Carlos Sarmiento Angulo. Pero lo complicado está en que el grueso de la población le apuesta a ese tipo de vida que, vendida por los medios que llegan a mayor población que la educación misma, resulta imposible para todos.

3 Luis Carlos Sarmiento Angulo con 1.1 billones de dólares, en http://stats.areppim.com/listes/list_billionairesx02xwor.htm

4 Luis Carlos Sarmiento Angulo con USD\$17B, Alejandro Santo Domingo con USD\$13.2B, Jaime Gilinski con USD\$3.4B y Carlos Ardila Lulle con USD\$2.7B, en http://www.forbes.com/billionaires/list/7/#tab:overall_header:country

En este escenario en que hay más gente queriendo ser millonaria que vivir con poco y en que el ascenso –que por cierto es finito– es matizado por la escasez de oportunidades en el entorno legal, se da una carrera en la que la gran mayoría –por más esfuerzo que haya– tiene que perder. Perder, por supuesto, no significa resignación. En nuestro caso, más bien ilegalidad, delincuencia, inseguridad; caminos para “fortunas menos virtuosas pero más posibles” (Ospina, 1996).

Claro, “yo no quiero ser millonario”, podría decir un emprendedor o un trabajador cualquiera, “apenas quiero lo necesario para *vivir tranquilo*”. Pero me pregunto si lo dirá sin sentir que, en ese mismo escenario, la única vía para garantizarse aquella tranquilidad es el dinero y la propiedad privada: dinero para la educación privada, para los carros que nos transportan protegiéndonos del otro (asunto que compete por completo a quienes trabajan en movilidad), para la salud de calidad, etc. Me pregunto si lo dirá sin sentir que, si ese dinero además viene ensalzado con el *mérito* competitivo, aquellos derrotados deberán sacar a relucir sus valores morales en la pobreza y dar cuenta de estos mientras luchan por comida para sus familias, teniéndolo a él mismo como telón de fondo, disfrutando de las garantías ficticias del dinero, que superficialmente remedan la *vida tranquila* que alguna vez experimentó –o escuchó experimentar– cuando pasó un tiempo en algún país referente del Estado de bienestar.

En conclusión, me pregunto si preferirá un futuro en que sus hijos vayan a la escuela pública en bicicleta o uno en que deban hacerlo escoltados en una molesta 4x4 hasta el colegio más costoso.

Así es como se hace posible, sin siquiera dudarlo, que el emprendedor –o trabajador cualquiera– inicie su marcha hacia el éxito que garantiza y acumula, convencido de aportes a la sociedad que, contrario a lo que su ingenuidad le permite ver, perpetúan colaterales como la inseguridad, la violencia, la ilegalidad e incluso los problemas de movilidad que son causados por los afanes *produccionistas* tanto de quienes buscan acumular más (eficiencia = ganancia) como de quienes buscan apenas un sustento comercializando lo que el container de la semana les provea, que, por demás, seguirán impidiéndole tener una

vida tranquila. Por esta razón consideramos que el nuevo emprendedor –y ojalá el trabajador promedio, aunque seguro acá tiene menor injerencia- debe apuntarles a organizaciones que redistribuyan capital y trabajo, cuestiones que explicaré a continuación desde nuestro piloto, Creatorio.

Parte 3 – Alternativa

Creatorio como piloto

Reconociendo las paradojas antes enumeradas del diseño de transporte global, los retos que los cánones de éxito del diseñador le presentan y la dificultad que significa continuar alimentando una economía del crecimiento y la acumulación de capital desde la empresa privada, en Creatorio hemos pretendido echar a andar un proyecto basado en (1) *Diseño para una cultura de la movilidad* -que nos permite actuar en el campo que nos apasiona haciendo una revisión constante de nuestras prácticas- y en (2) *Diseño para la vida tranquila* –que consideramos fundamental para subsanar los problemas de movilidad creados por los afanes de producción propios de la compleja contemporaneidad local que vivimos.

Por eso los nodos antes enunciados son adoptados por Creatorio para su agencia en la movilidad de la siguiente manera:

1. El carro no es un fin. Aún no se ha hecho y es probable que nunca se haga, pues el producto central desde la perspectiva industrial de la organización son los vehículos de tracción humana y asistidos, y los colectivos, pero si se diseñaran carros, sería fundamental comprender el por qué y para qué con relación a nuestro contexto. Hasta ahora, no hay razones para diseñar más. Sin embargo, no se dejan de hacer ejercicios de índole conceptual que se acercan más a lo que la creación puede aportar, epistemológicamente hablando, que a la creatividad para lo productivo. Estos, por demás, alimentan

la complejidad de una pasión de antaño que sentimos sana para no perder el gusto por el oficio.

2. El estilo de vida del diseñador debe ser llamado a consideración, pues su impacto social y ambiental resulta insostenible. Esto no quiere decir renunciar al disfrute de un gran número de placeres estéticos o vivenciales que ya nos son naturales, pero sí entrar en un estado de conciencia que alerte sobre los puntos en que estos puedan afectar el bienestar común. Quienes pertenecemos hoy a Creatorio nos movemos en transporte público, bicicleta o caminando, no tenemos carro, vivimos cerca a nuestros lugares de trabajo y estudio y procuramos revisar constantemente nuestra ciudadanía con sentido político.
3. El emprendedor y futuro empresario no debe verse como ejemplo de éxito en la forma tradicional. Por tal razón en Creatorio propendemos por la redistribución del capital, del trabajo y, por consiguiente, del mérito. Primero, dándole prioridad a contratar más personas por salarios equitativos (redistribución del capital) –correspondientes a un estilo de vida en revisión-, que lleven a todos a trabajar jornadas más cortas (redistribución del trabajo); esto para recuperar la vida familiar y social, la diversión y el *pensar*, asuntos que consideramos tan importantes como el trabajo. Y segundo, en cuanto al mérito, reconociendo que desde los distribuidores hasta los productores, pasando por quienes cumplen tareas de servicios generales, tienen el mismo mérito en que un producto de la organización resulte impecable como el equipo de diseño. Consideramos que somos todos interdependientes. Por supuesto, esto también debe verse reflejado en salarios equitativos. A mayor cantidad de personas beneficiadas equitativamente, menores afanes productivos y, en alguna medida, menor será el impacto en movilidad.

Esto, entre otras cosas, hace parte de un modelo de trabajo para la transición. En Creatorio hay conciencia de la complejidad de trans-

formación inmediata, pero la convicción del actuar político nos ha llevado a un modelo que permita la adopción de un estilo de vida de sus integrantes que les garantice *bienestar* –en la búsqueda de nociones cercanas al *buen vivir*– para que puedan pensar y, en consecuencia, trabajar por la transición en comunidad y en sociedad. Este marco es la base de un piloto hacia la configuración de *empresa* en el sentido político y ciudadano de la palabra.

Referencias

- Autoplus (19 de 02 de 2009). *Auto Plus Digital*. Obtenido de: <http://www.autoplusdigital.com.ar/nota-6575-1-contacto-en-brasil-fiat-fcc-ii>
- Banco Mundial (2010). *Banco Mundial*. Obtenido de: <http://datos.bancomundial.org/indicador/SI.POV.GINI>
- Car Design News (24 de 06 de 2015). *Youtube*. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=snOm8zwo0lc>
- Castoriadis, C. (2007). *Democracia y relativismo, debate con el MAUSS*. En: R. d. M.A.U.S.S (Ed.) Madrid: Editorial Trotta S.A.
- El Tiempo* (06 de 09 de 2010). Obtenido de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento-2013/CMS-7894602>
- Fiat (2010). *Fiat Mio*. Obtenido de: <http://www.fiatmio.cc/en/>
- Giucci, G. (2007). *La vida cultural del automóvil*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Lewin, T. (2003). *How to design cars like a pro* (1 ed.) St. Paul, Minnesota: Motorbooks International.
- Lewin, T., & Borroff, R. (2010). *How to design cars like a pro* (2 ed.) Minneapolis: Motorbooks International.
- Ospina, W. (1996). *Colombia: el proyecto nacional y la franja amarilla*.
- Sabogal Salazar, C. (2010). *Acá se diseñan trancones bonitos*. 2º *Encuentro Internacional de Movilidad Sostenible ASIMUS*. Bogotá: CID Universidad Nacional de Colombia.
- Sabogal Salazar, C. C. (2011). *Acá se diseñan trancones bonitos*. *Segundo Encuentro Iberoamericano de Movilidad Sostenible ASIMUS*. Bogotá.

Wikipedia (25 de junio de 2012). Recuperado el 08 de agosto de 2014, de: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Fiato_FCC_Adventure&oldid=57307228.

Young Marketing (11 de octubre de 2013). *Young Marketing*. Obtenido de: <http://www.youngmarketing.co/millennials-en-colombia/>

MESA IV : HISTORIOGRAFÍAS

El gusto como un factor determinante en el ejercicio crítico del diseño*

Juan José Cadavid Ochoa**

* “El texto de esta ponencia incluye apartes del artículo que, con el mismo título y del mismo autor, fue publicado en la revista Anagramas Vol 14, N.º 27, pp. 89-100- ISSN 1692-2522. Julio-diciembre de 2015/250 Medellín, Colombia.”

** Diseñador gráfico con experiencia en el sector textil, confección, diseño y moda; especialista en Intervención Creativa, Colegiatura Colombiana; magíster en Estudios Humanísticos, Universidad EAFIT; estudiante de doctorado en Humanidades, Universidad EAFIT. Institución Universitaria Salazar y Herrera. Escuela de Artes - Diseño Gráfico.
Grupo de investigación: Código. Proyecto de investigación en curso: Currículo transmedial, una alternativa para la formación en artes.
E-mail: subdirecciondecreatividad@colegiatura.edu.co

Resumen

Esta ponencia es resultado parcial de la investigación en curso “Currículo transmedial, una alternativa para la formación en artes”, y da cuenta de algunas revisiones y reflexiones de orden teórico realizadas en procura de construir un marco referencial y conceptual sobre el cual se soporte una construcción pedagógica y didáctica específica para la educación artística. A partir de algunas reflexiones gadamerianas y de otras discusiones contemporáneas en torno a la idea de juicio estético, se propone entender el papel del gusto en el ejercicio valorativo en los procesos evaluativos y, por tanto, críticos de las disciplinas del diseño entendidas como un saber-hacer comunicacional. Para lograrlo se realiza una lectura hermenéutica de diferentes textos de referencia procurando establecer un distanciamiento conceptual con algunas concepciones modernas y racionalistas que pretenden definir las disciplinas del diseño como prácticas dependientes de métodos en los que el gusto carece de potencia objetiva y debe ser normatizado, para construir así una propuesta con pretensiones científicas.

Palabras clave

diseño, gusto, juicio subjetivo, método.

El devenir del gusto, la historia del olvido de un concepto

Esta reflexión pretende explicar cuál es el papel y la importancia del gusto como factor determinante del diseño y, por tanto, como soporte crítico estético de conocimiento artístico; para ello se puede afirmar en principio y como presupuesto fundamental, que el gusto es un concepto que implica un juicio.

Originalmente el concepto proviene del verbo de raíz latina *sapere*, que significó poner en práctica el sentido del gusto y, por tanto, tener juicio, o tener la capacidad de comprender y diferenciar lo bueno de lo malo en las vivencias de los hombres. Tal capacidad convierte a la

humanidad en una especie con sapiencia, es decir, que a través del gusto las personas tienen la facultad de conocer. El gusto en un sentido estético ha sido un concepto importante frente al cual se ha reflexionado en diferentes épocas; el pensamiento alrededor del gusto se ha ocupado de la relación emotiva y racional de los individuos frente a una experiencia, en tanto esta produce un saber y un sabor, es decir, permite experimentar grados de satisfacción con o sin interés.

En un veloz recorrido histórico pueden ubicarse los planteamientos centrales en cuanto al gusto estético a finales del siglo XVIII y principios del XIX, en estos períodos algunos pensadores se preguntaban si este era una facultad o una capacidad, es decir, si el gusto era connatural al ser humano o más bien dependía de condiciones culturales. Al mismo tiempo se cuestionaba el carácter racional o la condición sensible de tal concepto, en importantes textos como *Sobre la norma del gusto*, de Hume (1757) en el que escribió: “es natural el que busquemos una norma del gusto, (a) una regla con la cual puedan ser reconciliados los diversos sentimientos de los hombres, (b) o al menos una decisión que confirme un sentimiento y condene el otro” (Hume, 1989, p. 27). También fueron importantes las reflexiones escritas en *El ensayo sobre el gusto*, de Gerard (1759/1992); *La crítica del juicio* de Kant (1790/1995); *Los placeres de la imaginación*, de Addison (1991), *La investigación sobre el origen de nuestras ideas de belleza y de virtud* de Francis Hutcheson (1992), entre otros trabajos teóricos que estructuraron un sustrato filosófico estético que permite entender el fenómeno del gusto (juicio) en términos modernos y, por tanto, desde fundamentos objetivos. Dichos textos categorizaban la belleza y la fealdad en el arte y en la naturaleza como extremos de los que se ocupaba la estética, pero permitiendo al mismo tiempo dilucidar una ruta hacia planteamientos de orden subjetivo, en tal sentido se puede sintetizar diciendo que el gusto para los empiristas está definido por las sensaciones y los sentimientos que despierta en un individuo una vivencia o experiencia estética. Así, estos teóricos realizan una separación entre las características objetivas de lo bello y la noción subjetiva que depende de apreciaciones del gusto. Los planteamientos

filosóficos alrededor del juicio estético en el siglo XVIII son contenidos por Schiller en *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (Sobre la educación estética del hombre) y *Über naive und sentimentalische Dichtung* (Sobre la poesía ingenua y sentimental) entre 1785 y 1795.

En el siglo XIX el interés por la reflexión estética decae y en el XX el pensamiento de Gadamer y en especial su trabajo estético contenido en *La actualidad de lo bello* (1991) y en *Verdad y método* (1977), redimensiona en términos hermenéuticos la discusión sobre el gusto, poniendo la condición subjetiva del juicio estético en una estrecha relación con las condiciones sociales, políticas, económicas, es decir, con las construcciones antropológicas colectivas, particulares y generales de la condición humana. El pensamiento hermenéutico supera y salda la dicotomía objetividad-subjetividad al plantear una necesidad analítica relacional en la que los individuos construyen su capacidad de juicio en relación con fenómenos culturales externos a ellos mismos y siempre en condiciones sociales, es decir, de manera intersubjetiva.

Es importante señalar que no podría hacerse una discusión alrededor del concepto del gusto sin mencionar el trabajo de Pierre Bourdieu *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto* (1979), un proyecto teórico que busca comprender cómo los sujetos sociales se diferencian produciendo clases sociales y estilos de vida, desde las distinciones que hacen, por ejemplo, a partir de los juicios que determinan qué es lo bello y qué lo feo, lo exclusivo y lo vulgar, y lo sabroso y lo insípido.

A partir de estas reflexiones encontradas principalmente en Gadamer y Bourdieu, y de otras discusiones contemporáneas, se propone entender el papel del gusto en el ejercicio valorativo en los procesos evaluativos y, por tanto, críticos de las disciplinas arte y del diseño actual. Para lograrlo hay que desprenderse de la concepción moderna y racionalista que pretende definir al diseño como una práctica anclada y dependiente de un método en el que el gusto –un concepto con una carga altamente subjetiva– carece de potencia objetiva y debe, como dijo Hume, ser normatizado, para construir así

una propuesta con pretensiones científicas del diseño; esto implica que se debe interrogar y argumentar cómo el concepto del gusto afecta distintos momentos procesuales de algunas de las estructuras proyectuales heredadas del discurso positivista.

Hacia una hermenéutica del gusto

En torno al gusto hay que entender que este es un fenómeno estrechamente relacionado con la moda, pues esta es la plataforma social que contiene y generaliza al concepto del gusto, es decir, ya no como una condición individual extraída de cualquier influencia contextual, sino todo lo contrario, como el resultado de ciertas conexiones y acuerdos sociales dominantes. Pero paradójicamente la moda –que según la Real Academia de la Lengua Española¹ puede definirse como el uso o la costumbre que está en boga durante algún tiempo, o en determinado país –implica un modo (modus) o en francés *mode*, es decir, una forma particular y dinámica de hacer las cosas, una manera cambiante insertada en el todo permanente del comportamiento social. La sociedad generaliza el concepto de gusto, instalando un acuerdo, un convenio, un modo dominante que se hace moda y continuamente es remplazado.

La moda entonces se caracteriza principalmente por imponer como norma aquello que todo el mundo hace en un período de tiempo y en un lugar determinado, regulando de manera caprichosa y aleatoria cosas, formas de vida y comportamientos que igual podrían ser de muchas otras formas. Esto porque los grupos humanos pueden tener diferentes formas de pensar, determinadas por las situaciones

1 Moda. F. 1. Uso, modo o costumbre que está en boga durante algún tiempo, o en determinado país, de manera especial en los trajes, telas y adornos, sobre todo los recién introducidos. | 2. Conjunto de la vestimenta y los adornos de moda. | 3. Estad. Valor que aparece con mayor frecuencia en una serie de medidas. | de ~. LOC. ADJ. Que en un momento determinado goza de destacada aceptación. U. t. c. loc. adv. | pasar, o pasarse, algo de ~. LOCS. VERBS. Perder actualidad o vigencia. V. día de ~, tienda de ~s. Modo. 1. 'Manera'. Cuando va seguido de una oración adjetiva, esta puede ser introducida por en (el) que o como: «Echo de menos el modo en el que yo vivía» (Tiempo [Esp.] 29.1.90); «Era un hombre corpulento, a juzgar por el modo como había distendido el somier» (Azancot Amores [Esp. 1980]).

vividas y la pertenencia a grupos desde donde se construyen sistemas de valores no solo distintos, sino también cambiantes.

Tales visiones del mundo, o cosmovisiones, determinan modas que constituyen por sí mismas una generalidad empírica. En tal sentido se crea una dependencia social a la que es difícil sustraerse; para Kant este es el punto esencial, aunque sobre la moda considera que es “mejor ser un loco en la moda que contra la moda, aunque por supuesto sea también una locura tomarse las cosas de la moda demasiado en serio”² (Gadamer, 2000, p. 69).

Puede decirse siguiendo a Gadamer que el gusto condiciona las modas, las determina, pero no se somete a ellas, ya que es por sí solo una capacidad de discernimiento sensible, espiritual, y en este sentido es posible decir que el buen gusto es aquel que se acopla o encaja con la línea que propone cada moda, adaptándose a sus variaciones. De manera contraria, el gusto es aquel que adapta las exigencias de la moda a un criterio propio, de tal forma que mantiene cierta distancia con el fenómeno de la moda o la asume de manera mesurada, sin seguir las imposiciones de las tendencias y creando un propio estilo, esto es, conservando un punto de vista que estructura un gusto propio el cual adopta aquellas propuestas que caben en él, moldeándolas en su molde. En este sentido la moda es una construcción empírica, es decir, que surge de la experiencia social, pues tiene un sentido comunitario en el que se vuelven generales los juicios particulares, mientras que el gusto no pretende hacer coincidir juicios y, por tanto, no podrá existir un desacuerdo con él, pues el gusto permite oposición y riña, pero no implica generalidad. Kant en *Kritik der Urteilskraft* dice que ante las imposiciones tiránicas de la moda el gusto permite conservar la libertad, “En ello estriba la fuerza normativa que le es propia, en que se sabe seguro del asentimiento de una comunidad ideal. La idealidad del buen gusto afirma así su valor en oposición a la regulación del gusto por la moda” (Gadamer citando a Kant, 2000, p. 70).

2 Gadamer citando a Kant (*Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*) en *Verdad y método*.

La importancia y la supremacía del gusto sobre los fenómenos de la moda radica en que este construye una manera propia de conocer el mundo, de interpretarlo y de reconstruirlo. Pero no de manera arbitraria o sin referente alguno, es más bien la capacidad de juicio reflexiva que constituye una manera de apropiación particular e individual de lo general, es decir, con referencia a un todo, de tal forma que sea la manera adecuada en un contexto determinado.

El gusto siempre está en relación con un todo, pero este todo no implica un objetivo o una finalidad, simplemente actúa como marco referencial frente al cual se tiene cierto sentido o inclinación desbordando los límites del juicio de lo que es bello tanto en la naturaleza como en el arte, y de la condición decorativa de las cosas, abarcando el amplio ámbito de las experiencias, las costumbres y las convivencias. Al constituir y determinar estilos de vida, el gusto procura modos referenciados y diferenciados de relacionarse con el mundo y, por tanto, permite que el ejercicio creativo pueda insertarse de manera efectiva o no en una esfera o ámbito social determinado.

El gusto está inevitablemente conectado con condicionamientos de distinción y diferenciación que se relacionan con distintas condiciones existenciales, esto es, primero, de las condiciones de unión, entre las que a manera de ejemplo se pueden enunciar los matrimonios, las amistades, las alianzas, entre otras; y segundo, de las condiciones de división tales como las incompatibilidades, rupturas y luchas, condiciones que están en la base de la estructura social y que determinan las jerarquías y clasificaciones que son inscritas en los objetos culturales, en las instituciones y en el lenguaje. Así, los encuentros y las tensiones de la vida y, por tanto, del orden social se inscriben progresivamente en las mentes de las comunidades de manera paralela a la posibilidad de formar un gusto, en tanto acto del conocimiento o fruto cotidiano de un proceso intelectual. Estas dos posibles miradas –no excluyentes– de formación del gusto permiten que los individuos den cuenta de actitudes que implican distinciones mecánicas y al mismo tiempo se rebelen contra las dinámicas automáticas de las rutinas sociales en una suerte de paradoja de la formación de distinción o de juicio

estético. Bourdieu en *La distinción*, refiriéndose a las formas en que se ha entendido el concepto del gusto, plantea la imposibilidad de un único sentido unidireccional, y propone un enfoque sistémico fenomenológico en el que las relaciones de enclasmiento y las condiciones de existencia producen más que una explicación, una posibilidad de crítica social del criterio selectivo.

El ejercicio del diseño es intersubjetivo, construye miradas diversas del mundo, propone nuevas maneras de relacionarse y de ser, por eso está siempre presto al cambio y es susceptible de interpretarse en múltiples sentidos, dependiendo del contexto en que aparece. Que su carácter sea intersubjetivo implica que el concepto del gusto tiene injerencia no solo en el ejercicio crítico, sino también en el creativo siendo uno de los factores que influyen en los proyectos estéticos, es decir, en aquellas construcciones humanas que propician y permiten tener experiencias sensibles. Este es el factor bajo el cual subyacen los cánones estéticos que son definidos en una sociedad por un grupo de personas, evidenciando los criterios, la información y el conocimiento que posee el diseñador para crear propuestas seductoras y exitosas. El gusto es, de acuerdo con lo expuesto, un factor que puede ser valorado y a partir de él se abre un campo de estudio y crítica del arte y el diseño, pues es un componente ineludible de su saber-hacer.

Volviendo a las definiciones de gusto, en el *Diccionario* de la Real Academia de la Lengua Española³ se dice que gusto es el “Placer o deleite que se experimenta con algún motivo, o se recibe de cualquier cosa”. Por tanto, el nivel de placer provocado y experimentado en la contemplación de una propuesta de diseño podría ser evaluado. Otra acepción del concepto gusto dice que es la “Facultad de sentir o apreciar lo bello o lo feo”; tal afirmación implica determinar qué es bello y qué es feo, por lo que tal facultad tendrá que ser analizada contextualmente, pues tanto la belleza como la fealdad dependen de múltiples factores que varían en cada cultura, en cada región geográfica, en el tiempo y en las sociedades en que se inscriben tales

3 Significados tomados del *Diccionario* de la Real Academia de la Lengua Española.

juicios estéticos. Esto nos hace volver sobre la reflexión acerca de la moda, pues son los grupos humanos, cada vez más influenciados por las dinámicas del mercado, quienes al conformar comunidades llegan a acuerdos y definen para ellos qué es bello y qué no lo es. Hoy tales grupos se insertan en la sociedad del espectáculo,⁴ esto implica que el concepto del gusto en la actualidad ya no solo depende de modas que son fruto de convenciones creadas por sociedades y micro-sociedades, sino que tales maneras estéticas de juzgar el mundo son impuestas por grandes multinacionales que procuran direccionar el gusto general de acuerdo con sus intereses económicos. Asistimos en este escenario a la desvalorización del carácter individual del gusto, a su masificación y, por tanto, a la inversión jerárquica en la que la moda direcciona al gusto, creando de manera paradójica un escenario global de mal gusto, o por lo menos de un gusto estandarizado y desechable. Pero también al surgimiento de propuestas subversivas de todo tipo que procuran la creación de relaciones estéticas diferentes a las producidas en serie, propuestas que son capaces de leer contextos, culturas y diferencias, que logran que la oposición constituya una forma de construcción de estilos y definición marginal de nuevos gustos. Hoy aunque se hable de aldea global, las comunicaciones sean masivas y la información del planeta esté al alcance de todos, es posible seguir reconociendo las diferencias y desde estas crear asociaciones, colectividades que constituyen subculturas fundadas en lo particular, en *lo menor*, como diría Lumman, grupos sociales que generan maneras, formas diferentes de comportamiento y de percepción del mundo, *modus* que pueden identificarse y entenderse como estilos y que son susceptibles de crítica y evaluación desde el entendimiento de las condiciones frente a las que se revelan y aquellas que retoman como fuente y sustrato de sus propuestas.

4 Nombre que el movimiento artístico de vanguardia La Internacional Situacionista daba a las relaciones societales contemporáneas que desde mediados del siglo XX son definidas por la cultura capitalista occidental.

La metodología proyectual y la injerencia del gusto

En los procesos de creación artística y de diseño es posible identificar etapas y operaciones, pasos que determinan a su vez los criterios de evaluación del proyecto. Los juicios de efectividad, eficacia, pertinencia, alcance, impacto y funcionalidad, entre otros, guardan una estrecha relación con la estructura de lo que se ha llamado en diferentes áreas metodología proyectual, y en otras metodologías de investigación-creación, pero en este tipo de propuestas metodológicas no es posible reconocer con claridad la injerencia del gusto en tanto factor que condiciona y afecta al proceso y al resultado final. Por tal motivo es importante evidenciar las diferentes formas en que el gusto, entendido como se ha explicado antes, incide en algunas fases –si no en todas– del proceso creativo, y finalmente cómo este criterio puede ser entendido de manera independiente para permitir construir un fundamento reflexivo que permita desarrollar una práctica valorativa del arte.

La imbricación del gusto en el ejercicio valorativo de las artes se puede evidenciar al analizar una posible estructura procesual de un proyecto artístico dividido, para efectos de este análisis, en tres etapas que, aunque se organizan de manera lineal pueden variar en su orden, dependiendo de las características del proyecto, o darse de manera simultánea.

En la primera etapa o de estructuración del problema, las distintas operaciones metodológicas dejan de lado un factor determinante e influyente en lo que se refiere a la definición y el análisis de un problema, pues generalmente no se tiene en cuenta al *agente*, nombre con el que el filósofo Javier Echeverría definiría a personas, máquinas, grupos, instituciones o empresas que realizan alguna acción, y, por tanto, se puede decir que crean, que hacen, que ponen en acción el potencial creativo. Los agentes incluyendo a las máquinas y a los computadores, tienen unos presupuestos o conocimientos previos que les son indispensables para definir un enfoque, una dirección preconcebida –aunque no desarrollada– del proyecto y a partir de estos realizar la labor artística; estos constructos teóricos, reflexivos

y prácticos les permiten analizar de manera diferente las mismas acciones, condicionando los resultados a las diversas formas de ver problemas axiológicos. El agente es parte del acontecimiento artístico, está inmerso en la acción y la afecta de tal forma que la distancia valorativa no es posible, pues quien observa, ve una acción que en cierta medida es producida por él mismo, convirtiéndose –el agente– en una variable dinámica del problema por definir y de todo el proyecto; así, se puede decir que la estructuración de un problema implica un *modus* y, por tanto, un gusto; es así como en determinados momentos históricos y en contextos socioculturales particulares es posible identificar tendencias y focos problemáticos generalizados; cabe aclarar que no son los problemas en sí mismos los que se pueden enmarcar en una moda particular, sino más bien los enfoques o maneras en que estos se abordan.

En segunda etapa se debe entender que las operaciones, construcciones o acciones son el resultado del modo en que el agente hace algo y, por tanto, esas realizaciones reflejan las maneras particulares de entender el mundo o lo que es lo mismo: los gustos de los agentes. Pero en este punto también se proyecta y diseña, es decir, estas operaciones son al mismo tiempo de orden cognitivo y se dan en el mundo de las ideas. También es posible entender la acción realizada por el agente como un acontecimiento sensible, estético, que se produce como emoción y que afecta al hombre tanto desde las formas perceptibles biológicas, como desde la alteración de sus estados emocionales y espirituales. Estas condiciones creativas que permiten la acción del diseño y la relación con lo creado son posibles en tanto quien crea es un ser social que ha desarrollado un lenguaje o unas formas particulares de proyectarse creativamente frente a esa comunidad en la que se inscribe. Por tanto, la acción creativa es un acto ya no simplemente subjetivo, sino más bien intersubjetivo, una acción que parte de un *modus* particular, es decir, de un gusto individual que es construido dentro de una estructura societal que permite la consolidación de un lenguaje o estilo y que busca a la vez afectar el gusto de otros, en consonancia con estos, o rompiendo la tendencia

del momento intentando ser un punto de quiebre y de partida para la consolidación de una nueva moda.

También en esta etapa Bonsiepe incluye una operación evaluativa y en tal sentido puede decirse que cualquier ejercicio valorativo realizado a un proyecto de diseño que propone cruces continuos de retroacción social, histórica y contextual, tendrá que hacerse desde la teoría de los sistemas, de modo que ningún componente puede ser evaluado de manera independiente, sino con relación a todas las variables dentro de la estructura sistémica. De tal forma que la evaluación tenga por objetivo determinar la fiabilidad, la funcionabilidad, la robustez, la eficacia, el impacto y las formas de producción, es decir, se ocupe de la revisión de la coherencia entre el proceso y sus efectos, pero estos criterios son insuficientes si no se analiza la pertinencia del diseño con relación al contexto del que surgen y al que afecta.

Hay que aclarar que la evaluación no determina juicios absolutos, sino que es cuestión de grados, de valores relativos de diferente tipo que en conjunto determinan el nivel de importancia o de efectividad de la propuesta. Hay que abandonar el enfoque maximizador, remplazándolo por otro de orden axiológico en el que valores básicos, epistémicos, técnicos, económicos, militares, ecológicos, políticos, jurídicos, sociales, religiosos, morales, estéticos, formales y culturales tejen la complejidad evaluativa.

Se puede decir que la evaluación tiene una función validadora, esta es posible gracias al uso de valores intersubjetivos, es decir, compartidos, de modo que, independientemente del agente concreto que evalúe el proceso investigativo, la valoración realizada sea válida. En este punto es importante afirmar que la evaluación no procura la unificación de criterios, o el logro de un consenso, pues la intersubjetividad se funda en formas de la racionalidad deliberativa y genera disenso; esto no le resta validez a la propuesta valorativa, sino que permite que los juicios efectuados se den desde diversidad de gustos y se evite la imposición de un criterio único y subjetivo.

Los procesos de evaluación al ser realizados por múltiples agentes y cada vez más desde diferentes disciplinas, están sujetos al cambio valorativo pues, aunque sea en instancias sucesivas de evaluación, los resultados finales han de haber superado diversas cribas axiológicas, que no suelen ser exclusivamente epistémicas o técnicas. Pues bien, cada agente evaluador dentro de este sistema multi-agente promueve sus propios valores, y al hacerlo impregna los subsistemas de valores de los restantes agentes. (Echeverría, 1998, p. 189).

Los agentes evaluadores en muchas ocasiones no son personas, sino grupos, comunidades del conocimiento, esto porque en la contemporaneidad es difícil que una sola persona contenga la pluralidad de virtudes requeridas para realizar o evaluar un proceso completo de diseño.

Los criterios de valoración varían constantemente en función de los contextos, las disciplinas, las épocas y las situaciones concretas en que actúan. Incluso los valores internos o epistémicos surgen y se renuevan en momentos históricos concretos.

En lo que respecta a la tercera etapa, esta puede ser entendida como el resultado de las decisiones tomadas en las dos anteriores. En ella se plantea al mismo tiempo la finalización del proceso proyectual y la materialización de un producto evaluable con relación a la finalidad con que fue creado o usabilidad práctica y sensible, es decir, fáctica y estética. Con relación al gusto puede decirse que el impacto que genere la propuesta y su permanencia en las apetencias estéticas, deseos y afectos de aquellos a quienes se dirige, validarán o no el diseño nuevamente en una dinámica social e intersubjetiva.

Un cambio en el juicio de valor del gusto

Los cambios valorativos se asocian a la noción del bien, pero este concepto tanto en ciencias naturales como en humanas e inclusive en el arte (entendido aquí como parte de las humanidades) tiene un carácter ambivalente, y en tal sentido se puede decir que el ser humano no tiene solo la capacidad de crear sino también de destruir, por eso algunos bienes axiológicos, por ejemplo, en la actividad mi-

litar, son males para los valores básicos: la victoria, la fuerza, la mayor capacidad destructiva están dispuestos o su acción va en contra de objetivos humanos, generalmente llamados enemigo. En tal sentido los valores deben identificarse con claridad dentro del contexto de la acción misma del diseño y ser juzgados tanto hacia el interior como hacia el exterior. Desconocer el impacto del diseño por fuera de ellos mismos ha implicado consecuencias como la reducción de la sostenibilidad del planeta, implicando muchas veces desarrollos que están en contra de la vida.

No solo hay que evaluar los efectos positivos y negativos, por parte de, y para los agentes, sino también para y por los pacientes, es decir, para los objetos o personas sobre las cuales se ejerce la acción proyectiva del diseño.

Como criterio general, se puede decir que será mejor aquel diseño que tenga la capacidad de integrar diversos sistemas de valores y gustos, a veces opuestos y en conflicto, de modo que la satisfacción de todos y cada uno de ellos sea exigible, aunque sea en un cierto grado. Esto no significa que exista algo así como un diseño bueno que aporta ventajas y uno malo que solo produce perjuicios, sino que desde el comienzo del proceso creativo mediante el cual se proyectan las ideas, se pueda comprender la ambivalencia, la complejidad que vive en el centro mismo del conocimiento en el campo del diseño.

Referencias

- Addison, J. (1991). *Los placeres de la imaginación y otros ensayos de The Spectator*. Madrid: Visor.
- Bonsiepe, G. (1993). *Del objeto a la interface*. Buenos Aires: Infinito.
- Bonsiepe, G. (1993). *Las 7 Columnas del Diseño*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.
- Bourdieu, P. (2012). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- D., H. (1989). *Sobre la norma del gusto*. Barcelona: Ediciones Península.
- Echeverría, J. (2002). *Ciencia y valores*. Madrid: Destino.
- Echeverría, J. (1998). *Filosofía de la ciencia*. Madrid: Akal.

- Gadamer, H. (2000). *Verdad y Método*. Madrid: Ediciones Sígueme.
- Gerard, A. (1992). *El ensayo sobre el gusto*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Hutcheson, F. (1992). *Una investigación sobre el origen de nuestra idea de belleza*. Madrid: Tecnos.
- Kant, E. (1995). *Crítica del juicio*. Madrid: Espasa Calpe.
- Kant, E. (1990). *Observaciones acerca del sentimiento de lo bello y lo sublime*. Madrid: Alianza.
- Schiller, F. (1990). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Anthropos.

MESA IV : HISTORIOGRAFÍAS

Surizonte: Una aproximación a la marginalidad creativa que no conoce academias

Camilo A. Angulo*

- * Diseñador industrial de la Pontificia Universidad Javeriana (1993); diseñador gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (1996), magíster en Educación de la Pontificia Universidad Javeriana (2006), profesor invitado en North Carolina State University (2013), estudiante de doctorado en Diseño y Creación, de la Universidad de Caldas (2014-2018). Con experiencia de diez años en el diseño de piezas promocionales, productos para el hogar, stands para ferias, empaques y asesorías de imagen corporativa para medianas empresas. A partir de 2005 se ha desempeñado como profesor universitario en diseño.
E-mail: camilo.angulo@utadeo.edu.co

Resumen

El presente documento narra un ejercicio académico que realizaron dieciocho estudiantes de la asignatura Teoría de Diseño [grupo 03] del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, durante el primer periodo académico del año 2014. Dicho ejercicio de clase tenía como propósito acercar a los estudiantes al contexto periférico que rodea la universidad y sus habitantes. Estos intereses permitieron que se relacionara con el tema denominado Historiografías, que fue propuesto por la mesa temática número 4 de la II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial, Bienal cuyos intereses dialógicos giraron en torno al concepto de “Pensar el diseño del Sur”.

Palabras clave

artefactos urbanos, ciudadano creador, diseño del Sur, marginalidad, recursividad, sentido común.

La asignatura Teoría de Diseño es la bisagra académica que articula la Fundamentación Básica y la Específica en el interior del Plan de Estudios del Programa de Diseño Industrial tadeísta. Uno de los principales objetivos de dicha asignatura es presentar a los estudiantes un marco amplio sobre las tres Rutas de Talleres de Proyectos [Objeto, Interacción, Contexto] que pueden escoger a lo largo de su formación y sobre lo cual van construyendo su perfil profesional. La tercera opción, denominada Ruta de Contexto, se caracteriza por estudiar los hábitos, actitudes y comportamientos de grupos socioculturales, para que a través de acciones de diseño se pueda contribuir a la mejora de la calidad de vida de estos grupos humanos. Como una primera aproximación a este tipo de proyectos, en clase los estudiantes hicieron una pequeña investigación sobre las complejidades de los territorios

de los grandes asentamientos urbanos y su relación con la periferia, específicamente sobre el diseño de los puestos de trabajo informales.

Esquema metodológico

Dado que el objetivo del ejercicio académico fue aproximar a los estudiantes con el contexto circundante de la Universidad, se planteó desarrollar un estudio descriptivo que diera cuenta de los detalles y conductas determinadas del fenómeno seleccionado. También se trabajó una aproximación a una metodología cualitativa que permitió practicar con el desarrollo de interpretaciones.

Fases:

- Búsqueda y caracterización de referentes, fuentes y autores.
- Entrevista semi-estructurada hecha a vendedores ambulantes del centro de Bogotá.
- Registro fotográfico.
- Aproximación a un análisis de contenido.
- Visualización de la investigación, resaltando las características desde la visión de contexto.
- Conclusiones preliminares.

Reflexión

Don Arnulfo es un padre de familia colombiano que ha cumplido 40 años de edad y las circunstancias de la vida le permitieron estudiar hasta 10º grado de bachillerato, su estado civil es casado y el grupo familiar lo completan tres hermosos hijos. Como todas las mañanas don Arnulfo madruga antes que la ciudad despierte y los rayos de la mañana interrumpen la oscuridad de la noche para disponerse a acompañar a su familia en la organización de las actividades diarias, luego se dispone a salir a su trabajo como vendedor ambulante e informal del sector de Unilago en el norte de la congestionada ciudad de Bogotá. Su desempeño laboral se especializa en vender dulces, paquetes, panadería, pastelería y un rico café, para calmar el hambre

de los transeúntes que pasan de afán frente a su puesto y que seguramente han embolatado el desayuno y no alcanzarán a almorzar. Como él mismo lo dice, trabaja con el mejor diseño de carro ambulante de la zona de Chapinero;¹ este sistema es un diseño propio y autónomo que se caracteriza por ser fácil de transportar y situar en los andenes, también tener muchos compartimentos para guardar la mercancía y satisfacer las dos necesidades principales de un puesto ambulante, esto debido a que cumple con unas actividades de almacenamiento y exhibición, así como de caja registradora, porque como un trato especial él ha aprendido a guardar las monedas para tener siempre cambio para dar vuelto a sus clientes.



Fotografía 1. Por los estudiantes de diseño industrial Jorge Rubio y Sebastián Velásquez.

Así como el caso de don Arnulfo, existen muchos colombianos de bien que buscan día a día conseguir el sustento diario para la familia trabajando en un contexto particular como lo son las calles de las ciudades modernas, ofreciendo variedad de mercancías a

1 Wikipedia: Chapinero es la localidad número dos del Distrito Capital de Bogotá. Se encuentra ubicada al nororiente de la ciudad. Está subdividida en tres grandes sectores: Chapinero (barrio), el Lago y el Chicó. Junto a las localidades de Santa Fe, La Candelaria y Teusaquillo, Chapinero es una de las localidades tradicionales de la ciudad. Esta localidad, en buena parte está compuesta por zonas de reserva (cerros orientales). Sus cursos fluviales más destacados son el río Arzobispo, en el que desemboca el San Francisco, y la quebrada El Virrey, que forma parte del sistema del río El Salitre, desembocando en el Bogotá. En la segunda mitad del siglo XX su orientación cambió de residencial a comercial, sufriendo asimismo notables cambios demográficos.

los transeúntes en un mercado no regularizado en donde estos consumidores buscan satisfacer unas necesidades inmediatas a un bajo precio al tiempo que hacen alguna diligencia, sin necesidad de tener que desviarse a una tienda o un centro comercial. Esta actividad hace que estos vendedores ambulantes con sus puestos se conviertan transitoriamente en parte del mobiliario urbano incidiendo directamente en sus dinámicas. Que esta forma de supervivencia cumplan o no las normas políticas (policiales) de convivencia, impuestos y manejo del espacio público no es el tema de nuestra discusión, así que nos permitimos obviarlo. Desde nuestro interés y en este ejercicio particular como estudiantes de diseño, buscamos más bien conocer y acercarnos un poco a los procesos creativos que no han sido fruto de la academia pero que inundan la vida cotidiana de las ciudades, nos centramos en los puestos ambulantes informales que han sido construidos por los propios dueños, en donde aplican como metodología de creación solo el sentido común, debido a que no tienen la menor idea de lo que es un proceso de diseño, un estudio de ergonomía o usabilidad, un desarrollo de planos, un estudio de materiales y resistencias, una propuesta administrativa del presupuesto o un estudio de mercadeo. Lo anterior debido a que durante el transcurso de las vidas de nuestros protagonistas lo más cerca que han estado de una universidad son sus esquinas detrás de los muros, en donde seguramente han tratado de vender dulces o paquetes a los estudiantes y profesores de esos centros de conocimiento.

Por tanto, priorizando la vida de los ciudadanos del común más que las políticas sociales, he acompañando a mis dieciocho estudiantes del grupo 3 de la asignatura de Teoría de Diseño del programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano: Victoria Duque, Aura Ferreira, Carol Flórez, Lina Flórez, Nicolás Gómez, Paola Herrera, Daniel Machado, Mario Murcia, Daniel Novoa, Luisa Paipa, Diego Pérez, Laura Pulido, Jorge Rubio, Andrés Solano, José Suárez, Raúl Tamayo, Juan Vargas y John Velásquez, para que durante el primer semestre del año 2014 indagáramos sobre algunos temas periféricos del diseño del Sur, el cual se relacionaba con el tema propuesto por la II Bional

Tadeísta de Diseño Industrial. Para cumplir con esta tarea académica, en primera instancia hicimos una etapa de investigación bajo una metodología de análisis de contenido propuesto por el profesor Klaus Krippendorff, que nos permite generar unas reflexiones desde algunos textos significativos. En este proceso descubrimos escritos relacionados con el tema, como son: *El Vivir bien Andino*; *The Idea of South (a journey through the souths of the world)* por Kevin Murray; *Si el Sur fuera el Norte* por Josef Estermann; *Epistemologías del Sur*, de Boaventura de Sousa; *Re-emerger: el retorno del este global y del Sur global* de Walter Mignolo; *Para un pensamiento del Sur*, de Edgar Morin; *Tre modi di vedere il sud*, de Franco Cassano; *Teoría desde el Sur*, de Jean y John Comaroff; *Souther Theory*, de Raewyn Connell, entre otros.

Posteriormente, y partiendo de este marco conceptual, comenzamos a trazar un horizonte de trabajo que apuntaba a dinámicas y pensamientos del Sur, algo que quisimos denominar “Surizonte”. Concepto trabajado desde los lineamientos y metodologías de la Ruta de Contexto propuesta por el plan de estudios del programa de diseño industrial tadeísta, que en dos de sus propósitos invita a “preguntarse sobre la pertinencia, la profundidad y el impacto que tiene la implementación de acciones de diseño con relación a los grupos humanos y a sus formas de vida” y también “acerca del dimensionamiento de proyectos propuestos desde la fundamentación de la innovación social” (Programa de Diseño Industrial, UJTL), propendiendo por un(a) estudiante de diseño industrial que reconozca, comprenda, interprete, abstraiga, proponga y represente circunstancias espacio-temporales propias de entornos locales. Bajo estos parámetros enmarcamos el trabajo de campo en las calles de la ciudad de Bogotá, para buscar abrir un diálogo con aquellas personas de la sociedad marginadas tanto del diseño como de las academias, pero que se atreven a construir artefactos urbanos que les permiten trabajar y sobrevivir, ejercicio que el grupo denominó “Diseño extraordinario realizado por ciudadanos ordinarios”.

Como una segunda etapa, antes de salir y alejarnos de las aulas físicas de la Universidad nos propusimos redactar conceptos de lo que

hasta ese momento nos permitía entender el diseño del Sur, término acuñado por los profesores del programa Fernando Álvarez² y Alfredo Gutiérrez³ durante un almuerzo en el año 2013 (porque curiosamente el origen de este concepto no se dio en el interior de un aula de clases, fue otra conversación informal entre colegas). Algunos estudiantes de los grupos de trabajo propusieron unos textos cortos, dándole relevancia al diálogo de múltiples miradas; a continuación se compilaron los siguientes párrafos:

- Los estudiantes Laura Pulido y Daniel Machado escribieron “... el diseño del Sur es aquel diseño que quiere trascender e impactar su entorno, pretendiendo siempre ser un factor de cambio para la sociedad, ofreciendo un desarrollo con horizontalidad, para generar victorias alcanzadas por los integrantes del grupo involucrado, como todo un diseño en comunidad, llevando esto a fundar una esperanza originada por escenarios de reflexión...”
- Por su parte, en el grupo de Jorge Rubio y John Velásquez entienden el pensamiento del Sur “... como un diseño enfocado en individuos, no en series, ni masas, como un proceso más humanizado (...) en la mayoría de casos implementa la fuerza, pero son diseños que implican rebeldía y una creatividad mecánica, también se debe comprender como una actividad cultural que ha pasado de generación en generación”.
- Y tomando como base el texto de Edgar Morin,⁴ los estudiantes Aura Ferreira y Diego Pérez opinaron que “... desde el pensamiento del Sur también se destacan las cualidades del Norte,

2 Fernando Álvarez: diseñador industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (1996); magíster en Pedagogía de la Tecnología, de la Universidad Pedagógica Nacional (2003).

3 Alfredo Gutiérrez: zootecnista, Universidad de La Salle (1991); especialista en Docencia Universitaria, Universidad Militar Nueva Granada (2007); magíster en Estudios de Género, Mujer y Desarrollo, Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia (2012).

4 Edgar Morin: filósofo y sociólogo francés (1921). Manifiesta que la innovación presupone una cierta desorganización y relajamiento de tensiones estrechamente vinculados con la acción de un principio reorganizado.

porque es un diseño que acepta las heterogeneidades, es consciente de que existe una unidad en el mundo y que cada individuo posee ciertas características que lo hacen único. No es un diseño egoísta, sino que tiene en cuenta la diversidad de pensamiento, necesidades, contextos de los usuarios y se convierte en un diseño para la comunidad”.

Para afrontar la etapa de trabajo de campo, volvimos a leer al profesor Krippendorff⁵ y retomamos su premisa en donde, palabras más o palabras menos, propone que la creatividad es una facultad de todo ser humano que le permite adecuar su entorno. Esto nos incentivó para aventurarnos a buscar ciudadanos comunes que sin estudios previos de artes o diseño se han atrevido a proponer la creación o adaptación de artefactos urbanos. Para esto, usamos las herramientas metodológicas y representacionales aprendidas en el módulo de contexto, como: observación y descripción del contexto, identificación de la actividad, registro de desplazamientos, comportamientos, frecuencia y horarios, registro fotográfico y conclusiones preliminares. Lo anterior nos arrojó una cantidad de datos interesantes que intentamos interpretar desde nuestra experiencia, aunque al fin y al cabo solo eran cifras, entonces batallando contra nuestro cronograma de trabajo que ya expiraba (pensamiento científico) decidimos darnos un tiempo más para poder realizar algunas entrevistas semi-estructuradas a un grupo específico de vendedores(as) ambulantes de alimentos en el centro de Bogotá, y a la postre, ese resultó ser uno de los momentos más valiosos del proceso, porque logramos conectarnos con la dimensión humana y percibir la problemática desde nuevas perspectivas; al parecer se creó algo como una interdependencia con la periferia inacabada que se caracteriza por cierto mestizaje creativo, lo que podemos relacionar con Santos (2009), cuando propone una convivencia entre el diseño cultivado en la universidad y el “silvestre” de los grupos marginados no académicos.

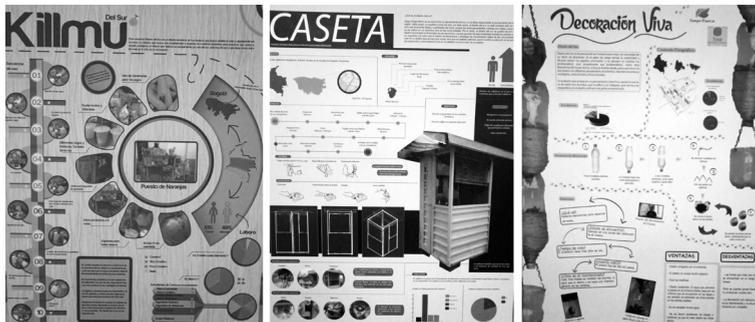
5 Wikipedia: profesor de cibernética, lenguaje y cultura de la Escuela de Comunicación en la Universidad de Pennsylvania, Filadelfia.

Como etapa final, se registró el ejercicio de campo en un formato de infografía⁶ de tamaño medio pliego (50 x 70 centímetros) que exponía la forma como los estudiantes de cada grupo habían interiorizado el tema, con la implícita intención de evidenciar sus interpretaciones personales, experiencias y afectaciones, dando lugar a la construcción de su perfil profesional con responsabilidad social.



Infografías. Fotografía 2 “Todos diseñan”. Fotografía 3 “Surgimiento del diseño y pensamiento global”. Fotografía 4 “S’lijwas-Carhue”.

Un ejercicio de registro desde la perspectiva de la ruta de contexto, de los estudiantes de diseño industrial de la asignatura Teoría de Diseño del primer periodo de 2014.



Infografías. Fotografía 5 “Kilmu”. Fotografía 6 “Casetas”. Fotografía 7 “Decoración viva”.

Un ejercicio de registro desde la perspectiva de la ruta de contexto, de los estudiantes de diseño industrial de la asignatura Teoría de Diseño del primer periodo de 2014.

6 Wikipedia: La infografía es una representación visual de los propios textos, en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y/o sonidos. La infografía nació como un medio de transmitir información gráficamente.

In conclusiones

A manera de unas inconclusiones, porque esperamos que este no sea un punto final y más bien podamos seguir profundizando sobre estas inquietudes con más estudiantes, docentes y externos a la academia que se sumen a estos diversos espacios de reflexión, uno de los descubrimientos fue encontrar una coincidencia entre las conclusiones expuestas por los estudiantes en clase con el concepto “rebeldías creativas” propuesto por el escritor De Sousa, en donde al presentarse una inatención o falta de preocupación por parte de los encargados de diseñar respuestas ante las necesidades sociales, las poblaciones desfavorecidas han tenido que resolver sus problemas cotidianos utilizando como única herramienta el sentido común. Por otro lado, fue interesante ver que los estudiantes, desde un pensamiento crítico, reflexionaban sobre la existencia de otras metodologías distintas a las tradicionales en diseño, las cuales podemos asociar con múltiples formas de pensamiento en los sures (el Caribe, Latinoamérica, África, Australia, Asia, sur de Europa) que les permiten abordar estos proyectos que tienen características de tejidos sociales y estructuras generadas desde la colaboración de conocimientos, de una manera menos mecánica, con otro manejo del tiempo-espacio, así como otras formas de producción que sean más acordes con la industria local, en nuestro caso específico respecto a la autogestión cooperativa y adaptabilidad en contexto. Para terminar, este ejercicio nos invitó a salir de los muros de la academia para poder reflexionar sobre ella y nuestro compromiso social en un país como Colombia.

Participantes

Programa de diseño industrial, Facultad de Artes y Diseño, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia. Grupo de estudiantes (año 2014): Victoria Duque, Aura Ferreira, Carol Flórez, Lina Flórez, Nicolás Gómez, Paola Herrera, Daniel Machado, Mario Murcia, Daniel Novoa, Luisa Paipa, Diego Pérez, Laura Pulido, Jorge Rubio, Andrés Solano, José Suárez, Raúl Tamayo, Juan Vargas, John Velásquez.

Referencias

- Angulo, C. (2014). *Nuestra brújula apunta al Sur*. Recuperado el 2014 de: Agosto de 7, de Foroalfa: <http://foroalfa.org/articulos/nuestra-brujula-apunta-al-sur>
- Chulalongkorn University (2013). *Vivir bien, From Latin America to Asia, Learning from our roots*. Bangkok: Focus on the Global South.
- Comaroff, J., Comaroff, J. (2013). *Teoría desde el Sur: o cómo los países centrales evolucionan hacia África*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- De Sousa Santos, B. (2009). *Una epistemología del Sur: La reinención del conocimiento y la emancipación social*. México: Siglo veintiuno.
- Gutiérrez, A., y Angulo, C. (2013). Diseño del Sur, hacia nuestro lugar en las cartografías del diseño contemporáneo. *Bienal de diseño, FADU*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Mignolo, W. (2000). *Local Histories/Global Design: Coloniality, Subaltern Knowledges, and Border Thinking*. New Jersey: Princeton University Press.
- Programa de Diseño Industrial, UJTL. (s.f.) *Documento Ruta de Contexto*. Recuperado el 13 de junio de 2014, de: http://www.utadeo.edu.co/files/collections/documents/field_attached_file/documento_de_ruta_contexto.pdf
- Raewyn, C. (2007). *Southern Theory: The global dynamics of knowledge in social science*. Allen & Unwin.
- Wikipedia (s.f.) *Arturo Escobar*. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de: [http://en.wikipedia.org/wiki/Arturo_Escobar_\(anthropologist\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Arturo_Escobar_(anthropologist))
- Wikipedia (s.f.) *Boaventura de Sousa Santos*. Recuperado el 15 de mayo de 2014, de: http://es.wikipedia.org/wiki/Boaventura_de_Sousa_Santos
- Wikipedia (s.f.) *Klaus Krippendorff*. Recuperado el 16 de mayo de 2014, de: http://en.wikipedia.org/wiki/Klaus_Krippendorff

MESA IV : HISTORIOGRAFÍAS

De creadores a transformadores creativos. Relacionando el diseño sistémico con el nacimiento de fenómenos sociales

Daniela Restrepo Ortiz M.*

* Diseñadora Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana. M. Sc. en
Eco-Design del Politecnico di Torino (Italia).
E-mail: daniela.restrepo.ortiz@gmail.com

Resumen

Durante la II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial llevada a cabo en octubre de 2014 bajo el eje temático Diseño del Sur, se presentó la ponencia “Trans-Diseñando-Nos: de Creadores a Transformadores Creativos” en la mesa “Tensiones Sociales”. El presente texto reflexivo narra el enfoque que motivó el diálogo a lo largo de dicha ponencia, resaltando la importancia del creativo como gestor de soluciones frente a conflictos sociales. Busca generar un colectivo de discusión en torno al rol que puede asumir el diseño dentro de una comunidad cuando se hace una lectura tanto del imaginario de su contexto (en este caso, el imaginario del Sur) como de los elementos que lo caracterizan y diferencian de otros en el mundo. A través de una serie de casos se verá cómo esto es llevado a la práctica en Sudamérica y el Caribe por equipos multidisciplinares que trabajan integralmente en el área de la innovación social.

Palabras clave

colectivo, cultura, diseño sistémico, innovación social, integración.

De creadores a transformadores creativos. Relacionando el diseño sistémico con el nacimiento de fenómenos sociales

Existen lenguajes propios del Sur que emergen como resultado de un tejido rico de historias, mundos sagrados y sangre ancestral. Quizás allí hay mensajes que no han sido escuchados y en los cuales se encuentra la respuesta a muchos de los cuestionamientos de los practicantes del diseño. Esta disciplina tiene el potencial de volver sus ojos al pasado no solo para re-inventar sino para transformar el futuro reencontrándose con lo más auténtico y natural de su ser y entendiendo su responsabilidad como parte de un todo: la humanidad (Hawken, 2007). ¿Qué pasaría si el diseñador despertara ante la posibilidad de crear una nueva cultura que parta de todo esto? Se habla de la relación que puede tener el diseño con la innovación social

y se plantean casos de estudio exitosos alrededor del mundo, pero no se mencionan aún herramientas que permitan aterrizar todo ello al contexto suramericano (Pauli, 2010). La búsqueda por una adaptación continúa y se hace más urgente, especialmente en dicho sector.

Actualmente existen alrededor del mundo grupos que varían desde asociaciones comunitarias hasta reconocidas organizaciones internacionales, enfrentando problemas como la destrucción del medio ambiente, el abuso del fundamentalismo del libre mercado, y la pérdida de culturas indígenas. Aunque estos grupos no comparten una ideología unificadora, un líder particular o el respaldo de los medios o la política, están generando una transformación profunda en la sociedad (Hawken, 2007). Así mismo los patrones económicos han venido evolucionando y, por si fuera poco, los desarrollos tecnológicos (especialmente en computación e informática) se expanden rápidamente a lugares a donde nunca antes se había llegado.

El mundo del diseño se ha convertido en un dinámico y retador campo en donde las barreras que antes planteaban los distintos perfiles profesionales, comienzan a borrarse. Es común ver hoy equipos de trabajo integrados por profesionales de distintas áreas, en especial en el ámbito de la innovación y el emprendimiento social (Heller, 2014).

Rol actual del diseñador: ¿Dónde se ubica hoy el diseñador?

Esta es una época en la que los diseñadores están llamados a ejercer total flexibilidad. Se espera que puedan trabajar ya sea en el desarrollo de empaques de un producto cosmético, hasta en el diseño de interiores de un carro lujoso o inclusive a desarrollar la última generación de aplicaciones Web para dispositivos electrónicos (Lawrence, 2004). Los proyectos de diseño hoy se gestan dentro de equipos que cambian con rapidez, disolviéndose y reformulándose según el conocimiento y la experticia de la temática y de cada quién. Hoy día el proceso de diseño muestra la necesidad de trascender las diferentes disciplinas y cada vez es más común encontrar nuevos híbridos de trabajo colaborativo en proyectos creativos (Manzini, 2007).

Podría entonces decirse que los diseñadores no ocupan un lugar particular: están en capacidad de ocupar espacios en distintas comunidades prácticas; moverse y transformarse entre ellas, comunicarse con otras con la misma fluidez y autoridad. Personificar múltiples prácticas es el sustento de la creatividad y la innovación. Es aquello que les permite pensar más allá de los confines disciplinarios para crear así nuevas culturas, se trate de objetos, ideas o percepciones del mundo (Lawrence, 2007).

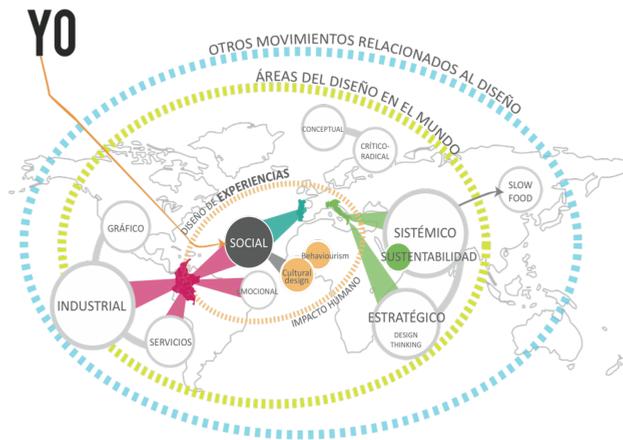


Figura 1. Mapa que representa geográficamente el recorrido experimentado por una diseñadora colombiana que busca reflejar los puntos de influencia y las tendencias actuales hacia las cuales se direcciona su práctica del diseño. (Imagen de Daniela Restrepo Ortiz).

Trans-diseñar: un sentido que emerge en el diseño

Según Cheryl Heller (2014), directora del programa “Diseño para la Innovación Social” en el New York School of Arts (Nueva York, Estados Unidos), el diseñador tradicional o clásico es un creador individual con una única visión y experticia. Cada uno plantea su visión de lo que el mundo necesita. Si bien este rol visionario ha sido siempre un componente de lo que el Diseño significa, se ha llegado a un punto en donde el poder de un solo individuo para resolver los conflictos que la humanidad enfrenta, es ilusorio (Heller, 2014).

Los diseñadores están evolucionando cada vez más pasando de ser creadores a transformadores creativos (Heller, 2014). Por tanto, necesitan gran flexibilidad y habilidades sociales para crear redes estratégicas y sentirse cómodos trabajando con otros profesionales. No se trata solo del diseño de productos, se trata así mismo del diseño y creación de modelos de innovación, estrategias, herramientas, plataformas y sistemas para el desarrollo de comunidades sostenibles. Los distintos saberes pueden efectivamente trabajar en conjunto y el diseño, pensado a través de valores integrativos como la cooperación, la conservación, la calidad y la asociación, puede convertirse en un motor de cambio (Manzini, 2007).

El diseño hoy debe ser capaz de considerar y evaluar las capacidades en términos de sensibilidad, competencia y negocio (Manzini, 2007): factores que permiten que las personas exploten su potencial usando sus habilidades de la mejor forma posible para alcanzar resultados óptimos. Este acercamiento implica la introducción de dos conceptos clave que el diseñador Ezio Manzini (2007) llama capacidad (en cuanto a los roles de las personas) y activación de soluciones (en cuanto a la relación entre los sistemas tecnológicos y el alcance de un bienestar humano). El primero se enfoca en la posibilidad que cada persona tiene de obtener resultados usando sus propios recursos y soluciones, lo cual lleva al segundo concepto: una transición hacia el bienestar de un individuo.

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente por Heller y Manzini, podría decirse entonces que el ejercicio del diseño enfrenta un nuevo camino: trans-diseñar. Un panorama en el que el concepto re-diseño o co-diseño se queda corto. Este será un panorama en donde el creativo irá “más allá de” e incluso, “a través de” para generar en su comunidad un impacto demostrable y medible.

La verdadera emisión cero: Creación de nuevas culturas

Ezio Manzini es un estratega de diseño italiano y uno de los principales expertos en diseño sostenible y diseño para la innovación social. Como fundador de la red DESIS (diseño para la innovación social hacia

la sostenibilidad), su trabajo en los últimos 30 años ha girado en torno a cuatro premisas: 1) trabajar a pequeña escala, 2) de manera abierta, 3) localmente y 4) de manera conectada (Manzini, 2007).

Manzini plantea entonces lo que podría ser la base del nuevo modo de hacer diseño (pero también de concebir las relaciones humanas): el diseñador cambia su punto de observación y se vuelve lector de fenómenos humanos: de comportamientos. Las personas no serán entonces vistas como portadoras de necesidades sino de capacidades. “Nos ocupamos de observar la sociedad cuando y donde nacen organizaciones que inventan modos de ser o hacer y que por lo tanto son el fruto de un momento creativo que se transforma entonces, en fruto de un momento de emprendimiento” (Manzini, 2007, p. 102).

Al hablar de organizaciones Manzini se refiere a grupos de personas que se unen para vivir juntas y compartir servicios. Personas que se organizan estratégicamente creando relaciones entre ciudad y campo. Colectivos que desarrollan iniciativas de movilidad inteligente o que incluso diseñan soluciones de vivienda comunitaria. Estos casos dan como resultado una emisión cero en cuanto a que se organizan los componentes de un sistema (sus entradas y salidas) para no generar residuos ni en recursos físicos ni en recursos humanos (Bistagnino, 2009). Algunos de estos casos hacen evolucionar de cierta manera las capacidades de emprendimiento de las personas haciendo que estas se conviertan en potenciales ideas de negocio: se pasa de una comunidad creativa primogénita a algo que se podría considerar empresa (Manzini, 2007).

Casos de estudio

La innovación social se encuentra lejos de soluciones restringidas por tecnologías o convenciones sociales y, por su parte, el diseño como actividad creativa le ofrece diferentes tipos de acercamiento haciendo posible su aplicación en un amplio espectro de experiencias comunitarias (Bistagnino, 2009), como las que se describirán brevemente a continuación. Estos dos casos de estudio (de los cuatro presentados

en la ponencia de la II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial) fueron tomados no solo del contexto colombiano sino también del contexto centroamericano. Una serie de acciones se dieron y generaron como resultado proyectos que cambiaron y seguirán cambiando la calidad de vida de cientos de personas. Es importante destacar que algunos de los gestores detrás de estas historias no son diseñadores, pero la manera en que estratégicamente vincularon sus conocimientos con otras ramas del saber y la manera en que emplearon su instinto creativo para solucionar diversos desafíos, los hace dignos de ser estudiados.

Integral Heart Foundation (Antigua, Guatemala)

Fundada en 2009 por el irlandés Mick Quinn y su esposa española Débora Prieto, esta organización sin ánimo de lucro busca crear líderes conscientes a través de un plan de patrocinio y de diversos programas educativos que incluyen el desarrollo mental, corporal, espiritual y emocional del ser humano. La aplicación del pensamiento crítico y del Programa de Educación Integral está creando posibilidades para cambiar cultura desde el interior hacia el exterior (Quinn, 2010). Dicha transformación la alcanzan cuando enseñan a sus alumnos a pensar por sí mismos.

Además de su carácter conformativo y constructivo, la teoría integral enseña competencias individuales y habilidades sociales y anima la toma de responsabilidades no solo para el individuo sino para otros (Wilber, 2007). De esta iniciativa surgieron tres programas principales que hoy benefician a más de mil personas de comunidades vulnerables de Antigua: el Programa de Educación Integral dirigido a los estudiantes de escuelas distritales de la región; el Programa de Energía solar dirigido a padres, madres o adultos cabeza de familia con el fin de enseñar la aplicación de métodos de recuperación y reutilización de energía solar; y finalmente, el Plan Padrino dirigido a la población extranjera que desee contribuir con becas de estudiantes o aportes económicos dirigidos al mantenimiento de la fundación.

El valor que en este caso plantea la teoría integral es su capacidad para asociar los distintos componentes de un sistema. Es la capacidad

de entender que cada partícula, pensamiento o ser, es el ambiente mismo. Lo que se hacen unos seres a otros se refleja en el planeta Tierra tanto como lo que se le haga al planeta se verá reflejado en las enfermedades y carencias padecidas por la humanidad (Hawken, 2007).

Life Jam (Italia-Portugal-Colombia)

Life Jam es una marca social creada en 2012 por tres jóvenes diseñadoras colombianas. Empezaron su recorrido como diseñadoras industriales concentradas en el desarrollo de producto. Después direccionaron sus estudios hacia la eco-compatibilidad, enfocándose en el diseño de ciclos cerrados conformados por procesos productivos sistémicos. Con el paso del tiempo aplicando estas metodologías entendieron que para ser sostenibles y vivir en equilibrio con el medio ambiente, un practicante del diseño debe enfocarse en el actor principal de cada proceso: los seres humanos.



Figura 2. Logo símbolo de la marca Life Jam Talks diseñado por la co-fundadora e ilustradora de la red Liliana Pérez Rojas (2014).

Life Jam Network es una red de agentes de cambio que unen fuerzas para diseñar y cocrear nuevas formas de interacción humana. Busca participar activamente en procesos de vida y promover cambios sostenibles en el desarrollo de comunidades. Life Jam Network colabora con otros grupos cuyos ejes temáticos son similares y complementarios

como la innovación social, la innovación para la sostenibilidad, las iniciativas de transición e impacto, el diseño emocional y la educación no convencional.

Life Jam Network también busca establecer alianzas especiales con colegios, universidades, compañías privadas, organizaciones sin ánimo de lucro, fundaciones y agentes gubernamentales que compartan perspectivas similares y que estén dispuestos a co-desarrollar proyectos abiertos en temas y áreas de interés común. A continuación puede verse un ejemplo de cómo el análisis de dimensiones humanas desde diferentes áreas puede usarse para diseñar estrategias que lleguen a innovar dentro del panorama de los fenómenos sociales. El siguiente es un esquema del primer Plan de Desarrollo para una Humanidad Sostenible (PDHS) que Life Jam desarrolló para la Financiera de Desarrollo Territorial creada por el gobierno colombiano (FINDETER).



Figura 3. Diagrama de representación del Plan de Desarrollo Humanidad Sostenible diseñado por Life Jam para FINDETER, en el cual se evidencian las relaciones que los distintos actores del sistema tendrán en las estrategias creadas.

Andrea Giraldo, Liliana Pérez Rojas y Daniela Restrepo (2014).

Alcances de la teoría sistémica

En el diseño sistémico las oportunidades de innovación son concebidas e interpretadas desde una visión holística de la realidad,

entendiendo los sistemas industriales como sus similares naturales (Bistagnino, 2009) desde el punto de vista de los flujos de materia, energía e información que se dan entre los distintos actores involucrados en el ciclo de vida de un sistema, producto o servicio.

Al igual que en los ecosistemas naturales, en aquellos que son industriales se crean relaciones de interdependencia entre todos los elementos y actores (vivos e inertes, humanos y no humanos) que viven en un espacio y tiempo determinados (Bistagnino, 2009). En la visión sistémica del diseño lo que entra y sale de un proceso en el sistema se puede cuantificar y describir cualitativamente (por ejemplo, cantidad de agua usada en un proceso de inyección de plásticos) (Bistagnino, 2009). Sin embargo, para construir un futuro más sostenible se deben adaptar las tradicionales habilidades de expertos a la transformación de sistemas complejos a gran escala.

“Soluciones innovadoras a problemas complejos pueden crearse cuando distintos actores son capaces de compartir conocimientos, aprender juntos y desarrollar acercamientos colectivos” (Hemmati & Whitfield, 2003, p. 6). La teoría de sistemas y el diseño sistémico se pueden utilizar para proyectar experiencias que despierten en los seres humanos la necesidad de conectar eficazmente y relacionarse con los demás.

Conclusiones

Las prácticas contrastantes del legado del Sur de hecho se vuelven satisfactorias, porque son la combinación de habilidades prácticas y teóricas, con posibilidades estéticas que le otorgan valor y sentido a lo creado. Pero un acercamiento disciplinario que se autoimplementa con tal libertad no le apunta a ningún tipo de unidad, por lo cual no genera ninguna nueva evolución. El conocimiento existente y propio del Sur no puede ser ignorado porque la creación de nuevos conocimientos se desarrolla a partir de este mismo. Cuando se han trascendido las disciplinas se llega a una perspectiva original e individual desde la cual pueden crearse fenómenos únicos y potencialmente innovadores.

Cuando los conflictos sociales empiezan a entenderse como una unidad y no como el reflejo de aspectos independientes e aislados que no pueden resolverse colectivamente, y cuando se logren apropiar y conectar elementos propios que se desprendan de una tradición, se creará una nueva cultura y allí se hará una diferencia.

“De abajo somos, hijos del sol, nativos, crisol de razas, tercer-mundistas, culturas aborígenes, colonizadas, pueblos originarios, indígenas, inmigrantes...” (Anónimo, 2014)

Referencias

- Bistagnino, L. (2009). *Design Sistemico – Progettare la sostenibilità produttiva e ambientale*. Bra, Italy: Slow Food Editore.
- Hawken, P. (2007). *Blessed Unrest*. London: Penguin Books.
- Heller, C. (2014). *Leadership Skills in Design for Social Innovation*. Recuperado el 10 de julio de 2014, de: <http://www.slideshare.net/DSISVA/leadership-skills-in-design-forsocialinnovation>
- Hemmati, M. (2003). *Capacity Building For Sustainable Development Partnerships; A Template for Stakeholders, Governments, and Agencies*. London: Stakeholder Forum.
- Koestler, A. (1967). *Some general properties of self-regulating open hierarchic order (SOHO)*. Recuperado el 15 de agosto de 2014, de: <http://www.panarchy.org/koestler/holon.1969.html>
- Lawrence, R. (2004). Housing and Health: From Interdisciplinary Principles to Transdisciplinary Research and Practice. *Futures*, 36 (4), 487-502.
- Manzini, E. (2007). *Design per la sostenibilità ambientale. Diseño para la sostenibilidad ambiental*. Milán, Italia: Zanichelli.
- Pauli, G. (2010). *La economía azul - 10 años, 100 innovaciones, 100 millones de empleos*. México D. F, México: Metatemas.
- Quinn, M. (2010). Recuperado el 3 de agosto de 2014, de: <http://www.integralheartfoundation.org>

Studio Place (s.f.) *En Sudamérica*. Recuperado el 17 de agosto de 2014, de: <http://www.weareplace.com/project.php?id=36>

Wilber, K. (2007). *The Integral Vision: A Very Short Introduction to the Revolutionary Integral Approach to Life, God, the Universe, and Everything*. Boston: Shambhala Publications Inc.



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

ESTE LIBRO EDITADO POR LA
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ
JORGE TADEO LOZANO
SE TERMINÓ DE DIAGRAMAR
EN EL MES DE NOVIEMBRE
DE 2016

Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño. Memorias de la II Bienal Tadeísta de Diseño Industrial, es una selección de ponencias presentadas por profesionales y académicos del diseño industrial que reflexionan sobre el concepto Diseño del Sur. Los textos que componen la presente publicación reúnen una puesta en común e intercambio de experiencias, prácticas y estudios del diseño, desde lugares y saberes alternos o no tradicionalmente validados. Igualmente conforman un interesante panorama sobre otras formas, o mejor “formas otras”, de creación y producción del campo del diseño y su relación con problemáticas actuales.



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

www.utadeo.edu.co