



DICOTOMÍA LOCAL-GLOBAL

20
22

Diseño y diagramación

Camila Duarte Palencia
Cristian Hurtado
Nathalia Suárez Forero

Ilustración

Marla Evelin Guarín

Autores

Camila Duarte
Cristian Alejandro Hurtado
Marla Evelín Guarín
Nathalia Suárez Forero

Agradecimiento a

Cira Inés Mora Forero

Universidad Jorge Tadeo Lozano
Bogotá D.C
Noviembre 17 de 2022

Índice

1. Perfiles	3
2. Diseño social como reflejo de la resignificación de saberes populares.....	4
3. Diseño local: una mirada a la aplicación desde el diseño industrial	11
4. Bibliografía	17

Marla Guarín

Estudiante de Diseño, con enfoque artístico y crítico.



Cristian Hurtado

Arquitecto, estudiante de diseño industrial, apasionado por las artes.



Nathalia Suarez

Diseñadora industrial y arquitecta en formación. Enfocada en el diseño de producto



Camila Duarte

Estudiante de Diseño Industrial y Joyería.



DISEÑO SOCIAL COMO REFLEJO DE LA RESIGNIFICACIÓN DE SABERES POPULARES

Artículo de Nathalia Suarez y Camila Duarte

En el presente artículo se realizará una indagación de cómo el diseño social se ha visto involucrado en la cultura popular, buscando esclarecer distintas perspectivas y pensamientos teóricos, que permitan establecer las conexiones entre la cultura y el diseño como el reflejo del conocimiento colectivo propio de un contexto o comunidad tradicional y artesanal.

Es necesario reconocer la definición del término "social" a la práctica del diseño, con el fin de establecer un paralelismo en la manera como se ha aplicado en Colombia y así determinar su implementación a través de la materialización, los valores sociales y culturales de la identidad cultural desde el conocimiento de su patrimonio.



Fotografía tomada de Radio Nacional de Colombia, 2022

“Los diseñadores son los detectores de señales prometedoras en medio de un contexto cuya innovación social está desaprovechada” Manzini (2009. P. 63)

En esencia, cuando se habla de “Diseño social” se refiere al desarrollo de la práctica con un enfoque humano, es decir a la ética y la responsabilidad que tiene el diseñador con la sociedad, centrada en elaborar productos y soluciones por y para las personas de un entorno, teniendo en cuenta su realidad cultural, siendo entonces un detonador de cambios sociales en pro de mejorar las experiencias humanas (Arquetipo, 2016).

Ahora bien, los elementos que representan una identidad territorial, se encuentran definidos en lo que se denomina "cultura popular", con el paso del tiempo los sectores populares vienen creando y expresando sus gustos y deseos, determinando sus estéticas con sus ideas, creencias y cosmovisiones. Anteriormente cuando se refería al popular tomaba un tono despectivo por su mismo origen, era comprendido como algo vulgar y no podía ser relacionado con lo que se considera culto.

La sociedad colombiana relaciona a las clases altas como los dueños de la cultura y al pueblo de la incultura, porque los ellos eran quienes tenían los medios económicos para acceder y categorizar lo que podía pertenecer o representar a su “cultura” mientras que el pueblo, creaba objetos a partir de la transformación de materiales naturales que tenían disponibles en su entorno. Pero la verdad detrás de esto es que el pueblo y sus tradiciones transmitidas de voz a voz entre generaciones ha permitido su permanencia y es reconocido como elemento dador de identidad. (Universidad Católica del Ecuador, 1988).



Artesanías colombianas fueron reconocidas como Patrimonio Cultural de la Humanidad por la Unesco en 2019. - Foto: Cortesía Negocios Verdes Corpoboyacá

Se puede afirmar que a lo largo de la historia las comunidades de un territorio han dotado de significación ciertos elementos que representa su historia o creencias, esto hace que comunique un mensaje de las tradiciones interiorizadas para poder ser compartidas, entendido como patrimonio cultural. Lo anterior se define según la UNESCO en 1997, como un conjunto de saberes, tanto desde lo material como las prácticas sociales que se desarrollan en un territorio, en este se ve reflejado sus creencias, valores, mitología, entre otras. (Gamboa, 2016).

Es importante que el diseño fundamentado en estudios culturales sea ponderado, esto le permitirá al diseñador implementar herramientas y metodologías que le faciliten la conexión interdisciplinar, para hallar nuevos enfoques partiendo de la relación entre comunicación y cultura. Así mismo, que exista una conciencia ética que equilibre el valor de las materialidades sociales y el respeto por sus ideales o creencias, teniendo la posibilidad de hacer una desmaterialización del objeto mismo, para reinterpretar su esencia y aplicarlo en el contexto.



Artisanos de la región del Amazonas, Laboratorios de Innovación y Diseño, de 2020

Lo ideal es que el diseñador elabore objetos con la participación de los artesanos, en un constante de saberes y técnicas que reflejen sus condiciones sociales y su entorno. Por ello es de vital importancia el reconocimiento del valor detrás de las artesanías, se convierten en la forma de materializar la historia de su territorio y por ende se entiende como reflejo de su identidad. (Universidad de Palermo, 2019).

Se puede entonces hablar de la importancia de la interdisciplinariedad desde una perspectiva colaborativa, haciendo un proceso de preservación del conocimiento cultural, desde el trabajo de las comunidades permitiéndole así, al diseñador valorar el trabajo individual o colectivo (Universidad de Palermo, 2019). Por ende, la disciplina del diseño está en un continuo cambio y que a su vez no puede desligarse del respeto a las comunidades y debe de abandonar el concepto del diseño unilateral.

Para poder mejorar las experiencias humanas desde el diseño, se debe hacer un estudio de la comunidad y las actividades que realizan, así reconocer desde su patrimonio cultural los aspectos que los representan, con el fin de lograr comunicar acertadamente un mensaje, desde las mismas pautas culturales reforzando unos imaginarios sociales. (Martínez, 2011).

Es en la segunda mitad del siglo XX, en Estados Unidos, cuando es cuestionada por primera vez la ética del diseñador, ya que el rol del diseñador estaba encargado de producir bienes masivamente, siguiendo el ritmo de la vida capitalista, donde necesariamente esos bienes estaban enfocados a suplir las verdaderas necesidades del ser humano, fue fuertemente cuestionada porque el mundo en el que estaba parado, el ritmo de producción que llevaba, no era sostenible y estaba dejando de lado a las personas, tanto en los momentos de creación, como el estudio de sus verdaderas necesidades, para solo producir e inundar el mercado de productos innecesarios (Trilnick, s.f.).

Ante un panorama en donde el diseño ignoraba los verdaderos problemas a los cuales debía dar solución, como son: el bienestar social, el exceso de productos y la contaminación ambiental; el diseñador Víctor Papanek no concebía que el diseño se desligara de su propio entorno y no potenciará el desarrollo social de la misma sociedad.

Por lo anterior, en los años 70 se introduce el término de “responsabilidad social” con la obra “Diseñar para el mundo real”, donde el canon no debía ser únicamente la novedad por la novedad y por esto inundar los mercados con productos meramente estéticos para ser adquiridos por la clase alta. Su foco debía estar en todas las clases sociales, especialmente en la clase media, la cual no disponía de objetos de calidad y a precio accesibles que mejoraran su calidad de vida; por consiguiente, la disciplina debía convertirse en una herramienta generadora de cambios que podrían verse reflejados en un cambio social. (Papanek, 1977).

Posteriormente otro teórico y diseñador argentino, Tomas Maldonado, formula una reflexión del enfoque al que el diseñador debe proyectar hoy, entendiendo el proyectar como unos pasos para proponer un plan y alcanzar algo, estando este vinculado a la realidad de un contexto debería evitar futuros fracasos. Considera que se puede llegar a desarrollar una proyección que sea compatible tanto ambientalmente y socialmente, para poder llegar a una reconstrucción de los problemas inconclusos. (Nodal, 2004) Con lo anterior, lo que buscaba incorporar al diseño, era el poder concebir desde el proyectar la conciencia de los derechos civiles, es decir que las soluciones que plantee el diseñador generen un cambio a una sociedad de carácter equitativo.

También podemos partir desde el punto de vista de Guie Bonsiepe, diseñador alemán, quien plantea el diseño industrial como una disciplina desde la “humanización de la técnica”, es decir que debe desarrollar una sensibilidad para lograr reconocer en un contexto los problemas sociales a los que debe ayudar, a crear un puente para su solución (Caló, s.f.).

A su vez reconoce las problemáticas que ha abierto la globalización desde lo político, económico, tecnológico y cultural. Comprendiendo el significado cultural como la propagación de los estilos de vida en el consumo del occidente, produciendo efecto en la percepción financiera del diseño industrial. (Nodal, 2004).

De forma similar, Jorge Frascara, un diseñador gráfico argentino, concibe que el papel del diseñador tiene el deber de entender las dinámicas sociales, culturales y ecológicas, que generan conflictos dentro de un contexto y para ello la participación interdisciplinar le permitirá dejar de pensar únicamente en la producción del objeto per se, sino cómo estos pueden concebirse como medios para impactar de forma positiva a las necesidades específicas de una población. (Frascara, 2006).



Artesanos del Pacífico presentes en nueva plataforma de Artesanías de Colombia, tomado del diario del Diario Occidente

Es claro que el diseño social debe involucrar al individuo y su cultura, su razón de ser es diseñar para las personas, teniendo en cuenta características culturales que sean útiles en la vida diaria, aplicando saberes y técnicas que reflejen sus condiciones sociales y su entorno, resaltando las formas, objetos, colores y texturas que se identifiquen con las raíces culturales de la comunidad.

Este concepto lo desarrolla el profesor Marco Antonio Sandoval Valle, en su escrito "Diseño social y cultura", donde indica lo siguiente:

"(...) una parte se encuentra la visión del mundo que adquieren los individuos -se reconozca o no- asumida a través de símbolos, conocimientos, creencias, prejuicios, convicciones; por otra parte se encuentra, cómo estas son ejecutadas, y se les da forma o vida por medio de las acciones humanas; desde la perspectiva la cultura facilita la articulación del sistema social; la cultura posibilita la existencia del diseño, y este, como actividad eminentemente social, despliega el carácter de significados, conceptos y evocaciones a través de prácticas que también conforman cultura."



Importancia de los artesanos de Pasto, Fotografía por Jaime del Río para la revista Vanguardia

El diseño tiene implícitos rasgos sociales y ayuda a configurar pensamientos sobre los individuos, quienes adquieren la visión del mundo por medio de símbolos, conocimientos ancestrales, creencias, convicciones que se van materializando por los hombres, determinando la cultura y articulando el sistema social y a su vez posibilita la existencia del diseño social, el cual por medio de sus conceptos también conforman cultura.

Efectivamente el diseño social es un reflejo de la cultura popular, ya que se encuentran íntimamente relacionados el diseño-cultura-sociedad, así como lo manifiesta el profesor Marco Antonio Sandoval Valle, es intrínseca esta relación, en donde el diseño reproduce características culturales, por medio de objetos que al hombre los identifican, se familiarizan, siendo este parte de su vida cotidiana y de existencia de su cultura.

El diseñador debe ser consciente de la responsabilidad que tiene, ya que por medio de sus diseños sociales impacta a toda una comunidad, de manera positiva o negativa, con sus obras permite mantener tradiciones culturales y es su obligación reconocer los aportes que dan las comunidades a sus trabajos, reconocimientos no solo económicos, sino de autoría y respeto por el valor cultural que las mismas representan.

Otra mirada que podemos tener del primer acercamiento a un diseño social responsable, parte desde la propuesta de Papanek, ya que pone al diseñador en un desafío contra la postura del mercado de sobreproducción de productos inútiles, haciendo que sus opciones sean "limitadas". Esto nos lleva a pensar que, para lograr el triunfo de un diseñador socialmente responsable o su trabajo tenga mayor impacto en una sociedad, debe abrirse paso por fuera de las reglas convencionales establecidas por el mercado, de la mano de otras disciplinas que comparten los mismos objetivos, establecer conexiones con otras profesiones que permitan el acercamiento y la comprensión de las comunidades de una manera responsable y acertada; para así, desde un trabajo colectivo hallar nuevas perspectivas o campos de acción que realmente favorezcan y puedan ser apropiados por las comunidades.

Podría decirse que se establecen organizaciones colaborativas, dadas por una participación voluntaria y libre, a quienes deseen romper con el tejido o red social cerrada, la cual tradicionalmente reconoce únicamente a los habitantes de un contexto a ser los únicos que puedan intervenir o preservar sus saberes desde los procesos dados por la individualización.

Por ello la idea de colaboración ha entrado para darle una solución a la crisis que se enfrenta la percepción de las tradiciones en el mundo contemporáneo, teniendo dos objetivos principales: poder generar unos resultados desde la práctica o desde al hacer juntos (diseñadores y artesanos) y de esta manera construir el valor cultural producidos por el diálogo y el intercambio de saberes dados por el compartir ideas/ proyectos para poder generar un cambio en las maneras de vivir de una comunidad.

Pero para generar ese impacto el co-diseño requiere de herramientas específicas: iniciando por el compromiso colaborativo implícito, luego crear procesos que sean acorde al territorio y a las comunidades con quienes se trabaja, reconocer que se parte de experiencias y de los intereses de la comunidad, explorar ideas que faciliten su empoderamiento y aceptación dentro de la misma comunidad.

Esto quiere decir que a partir del co-descubrimiento, la co-ideación y la co-implementación facilitarán un impacto social deseado. (Dávila, 2020). Por consiguiente, se requiere de una conectividad continua y dinámica donde no existan barreras que limiten o aislen el trabajo de investigación de la organización colaborativa de su contexto.

El diseñador deberá asumirse como mediador y propiciador, aportando desde su creatividad la diversidad de lugares o puntos de vista para proponer algo novedoso y reconocer que todo es un proceso abierto, es decir que nunca van a llegar a estar completamente finalizados, sino por el contrario pueden sufrir modificaciones y está estrechamente vinculado al tema de la gestión.



El trabajo entre artesanos y diseñadores permite que la industria nacional tenga nuevas propuestas. Mauricio Moreno / EL TIEMPO

Podemos observar algunos referentes del trabajo colaborativo que han realizado diseñadores y artesanos colombianos, para analizar cómo sus proyectos han trabajado realmente en un proceso de co-diseño y que aportes les deja a las comunidades con las que se trabaja.

Una de las apuestas más conocidas es el “laboratorio de diseño e innovación” y “Proyecto diseño Colombia”, estos permiten establecer unas conexiones directas entre artesanos y diseñadores para desarrollar y crear nuevas propuestas artesanales que le permitan a los artesanos expandir la variedad de productos (intercambio de saberes como lo es la técnica y conocimientos antropométricos) y conectarse con otros artesanos de Colombia, para hacer un intercambio de saberes de técnicas y darle una nueva perspectiva a productos tradicionales, como lo es la talla de madera para realizar mascaritas de toro miura para el Carnaval de Barranquilla, pero se reemplaza la aplicación de color manual tradicional, por la técnica de barniz de pasto tradicional de Pasto, para darle vida. Esta conexión permite la renovación de sus productos y por ende captar el interés del mercado, se convierten proyectos sostenibles en el tiempo, sin tener que alejarse de las tradiciones o conocimientos ancestrales y permitiéndoles de igual manera unos ingresos económicos.



Proyecto identidad, diseñado por Adriana Londoño en colaboración con artesano Miguel De La Cruz de Pasto.

Así mismo encontramos la empresa Galería Mutta, la cual tiene como objetivo principal poder visibilizar la artesanía colombiana alrededor del mundo y cómo estas piezas cuentan una historia desde las experiencias de vida de las comunidades que las realizan.

Como ejemplo encontramos la semana de diseño en Milán, un proyecto llamado “IDENTIDAD” el cual parte del trabajo colaborativo con un artesano experto en el mopa. Para el desarrollo la diseñadora, Adriana Londoño se sumerge en la tradición de la ciudad de Pasto y de la mano con artesanos, estuvo trabajando y dialogando para observar y comprender la realización del enchapado en tamo y observando aspectos naturales propios de su territorio.

Dentro de este espacio de diálogo, se dio paso a un intercambio de saberes o una mezcla de técnicas entre las tradicionales que le permitía el enchapado y técnicas contemporáneas, como lo fue la impresión 3D. De esta manera, el proyecto nace bajo la inspiración del Volcán Galeras y los cultivos que se encuentran en la parte baja o a los pies del volcán y una manera de referirse a Pasto como una colcha de retazos para poder crear curvas y texturas en el diseño de unos bancos. Fue un paso de lo simbólico a lo material artesanal.

En síntesis, el “Diseño social” es entendido como detonador de cambio y reflejo de la cultura popular que se materializa por medio de diseños creados por la tradición, ya que desde tiempos ancestrales los sectores populares expresaban sus deseos y preferencias de acuerdo con sus ideas, creencias y cosmovisiones.

Los diseñadores deben tomar en cuenta que la cultura popular es un elemento fundamental, en cuanto a fuente de inspiración, se debe valorarla y aplicarla en cada uno de sus trabajos, ya que de esta manera se contribuye a conformar la imagen de una colectividad y en el proceso de diseño incorporar lo universal y lo nacional. La cultura popular no se debe limitar a su conservación como elemento del pasado, por el contrario, es necesario incorporar al presente y proyectarla al futuro, para lo cual el diseño juega un papel muy importante, obligando al diseño a incorporar contenidos de diversas áreas.

Diseño social como reflejo de la resignificación de los saberes populares

Bibliografía

- Malo-González, C. (1988). Cultura popular y diseño. Universidad-Verdad, (3), 19-30.
- Diseño, artesanía e identidad , Angela mararía Guzmán Donsel y Felipe García Quintero , Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.
- Bastidas, A., & Martínez, H. R. (2016). Diseño social: Tendencias, enfoques y campos de acción. Arquetipo, (13), 89-113.
- Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social, 22.
- Frascara, J. (2006). La desmaterialización del diseño: un nuevo perfil del diseño de comunicación. Actas de Diseño, 1, 17-20.
- Maldonado, T., & Bonsiepe, G. (2004). 2 textos recientes: proyectar hoy: diseño, globalización, autonomía. Nodal.

Webgrafía

- Gamboa, F. A. (Mayo de 2016). Diseño como estrategia de visibilización del patrimonio cultural de una comunidad en contexto. Obtenido de Festival Internacional de la imagen: http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/FELIX_AUGUSTO_CARDONA.pdf
- Martínez, H. R. (11 de agosto de 2011). Qué es el diseño social. Obtenido de Foroalfa: <https://foroalfa.org/articulo/que-es-el-diseño-social>
- Trilnick, C. (s.f.). Victor J. Papanek. Obtenido de IDIS: <https://proyectoidis.org/victor-j-papanek/>
- UNESCO. (s.f.). Patrimonio cultural. Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>
- Universidad Católica del Ecuador. (Diciembre de 1988). Cultura popular y diseño. Obtenido de <http://universidadverdad.azuay.edu.ec/>
- Universidad de Palermo. (s.f.). Relaciones de complejidad e identidad entre artesanía y diseño. Obtenido de Universidad de Palermo: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?cv=1&id_articulo=16278
- Caló, J. (s.f.). EL ABORDAJE DE LA DIMENSIÓN SOCIAL EN EL DISEÑO INDUSTRIA. Obtenido de Universidad nacional de La Plata - Facultad de Bellas Artes : http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/40733/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Sandoval, M. (s.f.) Diseño social y cultura <https://foroalfa.org/articulos/pdf/diseño-social-y-cultura-2.pdf>
- Esteban, P (11 de junio de 2022). La santandereana Adriana Londoño llevan lastécnicas artesanales a la semana de diseño en Milán. <https://www.vanguardia.com/entretenimiento/tendencias/la-santandereana-adriana-londono-lleva-las-tecnicas-artesanales-a-la-semana-del-diseno-en-milan-JF5304319>

Diseño local: una mirada a la aplicación desde el diseño industrial

Bibliografía

- Shedroff, N. (2009). Localization: the power of local is buying local really the best? En *Design Is The Problem* (2.a ed., pp. 240-248). Van Duuren Media.
- Donzel, A.-M., & García, F. (Eds.). (2010). La identidad en el diseño y el diseño de la identidad. En *Diseño, artesanía e identidad. Experiencias académicas locales del diseño artesanal en Colombia y El Salvador* (1.a ed., pp. 15-21). Axis Mundi.
- Torres Fernández, I. (3 2016). Diseño crítico : de la transgresión a la autonomía.
- Kostovic, C. (2009). Ideas that matter, open your hearth give blood. En J. M. Aguilar, *MX Design Conference* (págs. 56, 57). Ciudad de Mexico: Universidad Iberoamericana.
- Martínez de la Peña, C. A. (2009). ¿Cómo se puede acercar el diseño y la información a las personas ciegas, con base en los fundamentos del diseño para todos? En J. M. Aguilar, *MX Design Conference 2009 Impacto Social del Diseño* (págs. 20-24). Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.
- Molokwane, S. (2009). Design for social construct & economic growth in the 21st century. En J. M. Aguilar, *MX Design Conference 2009 Impacto Social del Diseño* (págs. 32-35). Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.
- Alastair Fuad-Luke (2009) *Design Activism, beautiful strangeness for a sustainable world*