

“Los diseñadores de alguna manera tienen la capacidad de “influnciar” el comportamiento y la psiquis de los usuarios de sus productos como “proyecciones de sus deseos”. Las respuestas objetuales pueden crear dilemas éticos que no deberían ser desconocidos por los profesionales de diseño, por los maestros de diseño y por ende por los futuros profesionales en el diseño”

**Camilo Buitrago, DISEÑO Y PRODUCTO,
Diseño, consumo e individualidad**

DISEÑO NARCOSOCIAL



Programa de Diseño Industrial
Facultad de Artes y Diseño
Teorías del diseño industrial II
Mayo 2021

PÁGINA LEGAL

EDITORIA

Laura Moya Quiroga

DIAGRAMACIÓN

Juan Felipe Bejarano Rojas
Daniel Santiago Rodríguez Cajicá

ILUSTRACIÓN

Miguel Antonio Salom
Esteban Matinez Hernandez
Paula Galindo

ARTE Y ESTILO

Laura Rodríguez
Melissa Sarmiento

CULTUDISEÑO:

Un camino hacia el diseño para la sociedad

Escrito por: **Laura Quiroga, Juan Felipe Bejarano, Daniel Rodríguez**

El diseño y la sociedad en un principio establecen una conexión muy especial, ya que, la disciplina del diseño en sí va dirigido a una sociedad específica. Es decir, se conciben objetos-productos- servicios con base a unos seres humanos que van a cumplir una acción o suplir una necesidad determinada mediada por un artefacto o un dispositivo específico. Cuando un ser humano realiza una acción para suplir una necesidad solucionada a través de un objeto o elemento determinado se crea una interacción con estos diferentes elementos creando la interfaz como lo manifiesta Bonsiepe en su libro "Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño" (Bonsepie, 1997).

Es por este motivo que los diseñadores deben pensar más allá de una usabilidad con fines comerciales, capitales u de corto tiempo de uso y así centrarse y darle mucho más enfoque a un factor determinante como lo es la sociedad, de igual forma es de gran importancia resaltar está determinada interacción entre estos dos actores; es decir los múltiples usuarios que van a interactuar con el determinado



servicio u objeto en un espacio determinado para poder solvnetar o ayudar a mitigar una problematica.

La sociedad juega un papel fundamental en este proceso de desarrollo ya que es esta la que va a sentir los beneficios y consecuencias de los objetos- artefactos- servicios que se van a utilizar e interactuar durante el transcurso del tiempo . En un mundo perfecto el diseño estaría aún más cerca a la sociedad pensando principalmente en su beneficio y su progresión; igualmente este diseño

en relación con este actor fundamental que es la sociedad genera un pensamiento y una metodología con base de un diseño social; en donde se plasman diferentes formas de ayudar a que las comunidades puedan seguir creciendo y desarrollándose en base al diseño.

Sin embargo, esto no se ve reflejado cuando se pone en práctica. Hasta el momento solo se piensa en un sistema capitalista donde se priman las necesidades de un mercado en vez de explorar más allá y poder permitirse pensar y accionar bajo el factor de sociedad, especialmente en los usuarios que conforman este grupo. Un ejemplo de esto se puede ver reflejado en el libro “Diseño Y Producto” (Solórzano et al., 2015).

Es por esto que, en la actualidad hay una dualidad importante dentro de la disciplina del diseño la cual se basa en dos posicionamientos o miradas hacia la implementación de esta disciplina. Una de ellas es dejarse llevar influenciado por el mercado y el sistema regido por un factor monetario exclusivamente de mercado. Mientras que la segunda es enfocarse y dedicarse de lleno en la sociedad para generar un mayor funcionamiento y desarrollo dentro de un contexto local.

Esta idea se ve reflejada de igual forma en el libro “Cuando todos diseñan” (Manzini, 2015), en este texto Ezio Manzini manifiesta la constante

transformación que esta sufriendo el diseño.

A su vez propone la idea de que el diseño está generando una nueva “ola de innovación social” para darle un nuevo uso al diseño y así proponer soluciones y crear significados que establezcan y construyan una sociedad sostenible.

Igualmente Manzini identifica dos tipos de diseño: el primero es el diseño difuso (que puede llevar a cabo cualquier persona) y el segundo es el diseño experto, que es una actividad de cierta manera “exclusiva” a quienes se han formado como diseñadores profesionales. Estos dos tipos de diseño que establece Manzini interactúan con la finalidad de impulsar cambios sociales importantes, significativos que contribuyen a lograr objetivos más ambiciosos en una nueva relación entre diseño, sostenibilidad y progreso.

De igual manera, uno de los factores importantes para poder crear y desarrollar esta ola de diseño social y la relación que propone Manzini es analizar el modo característico del diseño, el cual manifiesta que el diseñado-diseño debe estar regido por tres puntos claves o tres capacidades humanas (crítica, creativa y sentido práctico).

Otro escrito que se puede resaltar acerca del diseño social es el texto “Diseñar para el mundo real” de Victor

Papanek. (Papanek, 2014) En este sostiene que

El diseño debe tener una fuerte conexión con la sociedad y de la misma manera poder tener la capacidad de generar grandes e importantes cambios en el mundo a diferencia de otras disciplinas

Sumando a esto, manifiesta el poder del diseño al influir de manera positiva en la vida cotidiana de las personas haciéndola más alegre y disfrutando de su estancia dentro de ese contexto que muchas veces no es perfecto.

También Víctor Papanek afirma que se debe diseñar para la realidad, es decir, que se deben concebir las ideas y diseños teniendo en cuenta el contexto ambiental social, político y económico del momento en el cual se está realizando el proceso.

Ahora bien, se puede realizar un paralelo y una asociación del diseño social con otros movimientos al interior de la disciplina. Para esto se puede mirar el texto "Hablemos del diseño industrial" donde se manifiesta que el diseño inclusivo puede

tener una amplia relación con el diseño social, ya que los dos movimientos tienen como finalidad la transformación de un contexto al cubrir y atender las necesidades de la población en riesgo a la que se está diseñando. (Garzón et al., 2016)

En este texto, también se afirma que al momento de realizar y ejecutar el diseño social se debe tener en cuenta el rol del usuario (lo que siente, piensa y cuestiona); de igual forma se debe tener una inclinación y una objetividad con lo que piensan las poblaciones a intervenir donde se trate de integrar los conceptos de su realidad para no invadir las creencias y culturas que posee la sociedad, ya que cada una de estas es completamente diferentes a la otra.

Igualmente existe otro concepto que se puede agregar a este tema como lo es el diseño local. Al realizar el paralelo con el diseño social se puede ver como los dos buscan dentro de un contexto local se pueden utilizar sus recursos disponibles para realizar la intervención sin la necesidad de recurrir a recursos externos para completar su tarea. (Garzón et al., 2016)

Por lo anteriormente mencionado, la disciplina del diseño está en una constante evolución, obteniendo una expansión tanto estructural como cognitivamente y así se debe empezar a crear nuevos pensamientos de esta rama del diseño, para



poder ver esta disciplina desde otras perspectivas.

De igual forma debe realizar y emplear un acercamiento sobre esta visión y estos argumentos acerca de esta rama social, teniendo un papel determinante e influyente en una sociedad determinada. Así mismo se pretende establecer diferentes espacios donde se creen vínculos especiales y en ellos se puedan crear cuestionamientos y procesos de pensamiento y de desarrollos sociales y culturales, donde se priorice el bienestar de la sociedad sin que elementos externos puedan interferir o interrumpir en el accionar y el objetivo del diseñador.

En conclusión, el diseño es un área

que necesita estar muy cercano a la sociedad y a las necesidades que tienen los individuos. Sin embargo, como se vio a lo largo del texto, eso solo se queda en la teoría ya que, el sistema capitalista genera que haya un distanciamiento y que se planteen dualidades entre el diseño y la sociedad en cuanto si enfocarse en lo que quiere la sociedad y enfocado a mejorar la funcionalidad de un producto o si dejarse llevar por el mercado y el sistema mundo capitalista. Razón por la cual, los autores abordados plantean las evoluciones que ha tenido el diseño y los retos en cuanto a empezar a plantear un diseño para la vida real, basado en las necesidades y en la sociedad pero a la vez que pueda aportar grandes cambios y entrar en mayor contacto con otras áreas.

REFERENCIAS

CULTUDISEÑO

- Trilnick, C. (15 de Enero de 1971). IDIS. Obtenido de <https://proyectoidis.org/victor-j-papanek/>
- Bonsiepe, G. (1995). Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño. Ediciones Infinito Buenos Aires.
- Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Madrid, España: Experimenta Editorial.
- Augusto Solórzano, M. d. (2015). Diseño y producto. Número 2, Plancha para imprenta. Programa Editorial.
- Papanek, V. (2014). Diseñar para el mundo real. Nueva York, USA.: Pollen edicions.
- Garzón, J. C. (2016). Hablemos de diseño industrial . Bogotá, Colombia.: Universidad Jorge Tadeo Lozano

FUTUROS DEL DISEÑO ALREDEDOR DE LA NARCOCULTURA

- Bauman Zygmunt, (1998), Modernidad líquida, Prologo pág. 7 - 20. Capítulo 1: Emancipación pág. 21 - 58.
- Buitrago, Juan Camilo (compilador), 2015 DISEÑO Y PRODUCTO, Cap. Diseño, consumo e individualidad, pág 47 - 89.
- Calabrese. O (s.f), La era neobarroca, Madrid, Ediciones Cátedra.
- Eagleton .T (2000), La idea de Cultura, Buenos Aires, Paidós.
- Rincon. O (2009), Narco.estética y narco.cultura en Narco.colombia. Nueva Sociedad (22) Universidad de los Andes, Facultad de artes y humanidades (2019) Narcoestéticas, proyecto de investigación y creación de periodismo, arte y antropología. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Lqp13PLHonE>

REFERENCIAS

NARCOTRANSPORTE

- Marx, K. (1867). El Capital. Alemania, Hamburgo.
- Rincón, O. (2009, Agosto). Narco. estética y narco.cultura en narco.ombia. Nueva sociedad. Recuperado de nuso.org
- Roman, D. (2005) El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos.
- Bonsiepe, G. (1985) El diseño de la periferia: debates y experiencias.



**“el capitalismo es
la raqueta
legitima de la
clase dominante”**