

REFLEXIONES

II

REFLEXIONES EN TORNO AL PAPEL SOCIAL DEL DISEÑO

Claudia Rojas Rodríguez
Édgar Saavedra Torres
Compiladores

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
Tunja
2015

Primera edición 2015
200 ejemplares (papel)

Reflexiones en torno al papel social del diseño
ISBN 978-958-660-214-3

© Claudia Rojas Rodríguez (Comp.), 2015
© Édgar Saavedra Torres (Comp.), 2015
© De los autores, 2015
© Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 2015

Resultado de la estrategia pedagógica para el fomento de la ciencia, la tecnología e innovación "Encuentros 2013. Diseño y desarrollo social".

Gustavo Orlando Álvarez Álvarez, Rector UPTC

Comité Editorial

Celso Antonio Vargas Gómez, Mg.
Hugo Alfonso Rojas Sarmiento, Ph.D.
Fred Manrique Abril, Ph.D.
Liliana Fernández Samacá, Ph.D.
Luz Eliana Márquez, Mg.
Fanor Casierra Posada, Ph.D.
Jovanny Arles Gómez Castaño, Ph.D.
Rigaud Sanabria Marín, Ph.D.
Pablo Enrique Pedraza Torres, Ph.D.

Editora en jefe: Bertha Ramos Holguín
Coordinadora editorial: Ayda Blanco Estupiñán
Corrección de Estilo: Enrique Clavijo

Libro financiado por la Dirección de Investigaciones de la UPTC.

Se permite la reproducción parcial o total con la autorización expresa de los titulares del derecho de autor. Este libro es registrado en Depósito Legal, según lo establecido en la Ley 44 de 1993, el Decreto 460 del 16 de marzo de 1995, el Decreto 2150 de 1995 y el Decreto 358 de 2000.

Citación: Rojas, C. y Saavedra, É. (Comp.) (2015). *Reflexiones en torno al papel social del diseño*. Tunja: Editorial UPTC.

Editorial UPTC

Edificio Administrativo – Piso 4
Avenida Central del Norte
comite.editorial@uptc.edu.co
www.uptc.edu.co

Reflexiones en torno al papel social del diseño /
Rojas Rodríguez, Claudia ; Saavedra Torres, Édgar
(Compiladores). Tunja: Editorial UPTC, 2015. 190 p.

ISBN 978-958-660-214-3

1. Papel social del diseño. 2. Diseño y desarrollo social
3. Teoría social del diseño.

(Dewey 303.4/21).

Impresión

Grupo Imprenta y Publicaciones
UPTC - Avenida Central del Norte
Tels.: (0*8) 740 5626 - Exts. 2366 - 2367 - Fax 2408
imprenta.publicaciones@uptc.edu.co
Tunja – Boyacá – Colombia

CONTENIDO

PRESENTACIÓN	9
1. DISEÑO, GLOBALIZACIÓN Y CULTURA: APUNTES PARA UNA HERMENÉUTICA DEL DISEÑO <i>Adolfo León Vargas</i>	15
1.1 INTRODUCCIÓN	15
1.2 DISEÑO Y MODERNIDAD	17
1.3 APUNTES DE ANTROPOLOGÍA DEL DISEÑO	26
1.4 EL DISEÑADOR COMO ALQUIMISTA	35
2. APUNTES SOBRE EL DISEÑO Y SU CARÁCTER SOCIAL <i>Gustavo Alberto Villa Carmona</i>	49

2.1	INTRODUCCIÓN	49
2.2	EL DISEÑO Y SU CARÁCTER SOCIAL	50
3.	DISEÑO Y DESARROLLO HUMANO: UNA INTENCIÓN PERMANENTE EN EL INTERIOR DE INTERESES IDEOLÓGICOS CAMBIANTES Claudia Rojas Rodríguez	69
3.1	INTRODUCCIÓN	69
3.2	EL DISEÑO: UNA PRÁCTICA INTERDISCIPLINARIA, EVOLUTIVA Y EXPLORATORIA	71
3.3	DISEÑO Y DESARROLLO HUMANO	75
3.4	DISEÑO, DESARROLLO E IDEOLOGÍA	78
3.5	EL PROTAGONISMO DE LA EXPERIENCIA HUMANA: EL REGRESO A LOS IDEARIOS DE LOS FUNDADORES	87
4.	UNA NOCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL HABITAR Henry García Solano	95
4.1	ELEMENTOS TEÓRICOS	97
4.2	HABITAR PROVOCA TRANSFORMACIONES	102
4.3	DEL HABITAR AL DISEÑAR MEDIANTE PACTOS Y NORMAS (TÁCITOS O EXPRESOS): UNA CONSTRUCCIÓN SOCIAL	104
4.4	DISEÑAR ENTRETEJE CULTURA MATERIAL A TRAVÉS DE LAS PRÁCTICAS SOCIALES DESDE LA PARTICIPACIÓN	109

4.5	HABITAR-DISEÑAR PARA CONSTRUIR EL PRESENTE	112
5.	DISEÑO INDUSTRIAL, SU INSERCIÓN EN LATINOAMÉRICA Y SU EXPLORACIÓN EN LO SOCIAL <i>Martha Fernández Samacá</i>	117
5.1	ANTECEDENTE DE LA PROFESIÓN Y SU INSERCIÓN EN LATINOAMÉRICA	117
5.2	EL DISEÑO INDUSTRIAL, UNA PROPUESTA DEL COLONIALISMO INTELLECTUAL	124
5.3	LA REALIDAD COLOMBIANA COMO OPORTUNIDAD	126
5.4	CONCLUSIONES	132
6.	SENTIDO SOCIAL EN EL DISEÑO: ¿MUCHO CORAZÓN O POCO CUERPO? <i>Édgar Saavedra Torres</i>	137
6.1	CONTEXTUALIZANDO, DISEÑO Y OBJETIVO	137
6.1.1	Actividad creativa	139
6.1.2	Cualidades multifacéticas	141
6.1.3	Objetos, procesos, servicios y sus sistemas	142
6.1.4	Ciclo de vida	146
6.1.5	A manera de síntesis sobre diseño y objetivo	147
6.2	CONTEXTUALIZANDO, DISEÑO Y SENTIDO	150

6.2.1	Diseño, ética y sentido	151
6.2.2	A modo de síntesis sobre diseño y sentido	154
6.3	SENTIDO SOCIAL DEL DISEÑO	155
6.3.1	Una aproximación a la discusión de lo social en el diseño en Europa	157
6.3.2	Una aproximación a la discusión de lo social en el diseño en y para Latinoamérica	165
6.3.3	A modo de síntesis en las aproximaciones	171
6.4	PROBLEMATIZACIÓN DE LO SOCIAL EN DISEÑO	172
6.5	EN CONCLUSIÓN A MANERA DE HIPÓTESIS	176
	DE LOS AUTORES	183

PRESENTACIÓN

*R*eflexiones en torno al papel social del diseño es la segunda entrega de la serie REFLEXIONES, una apuesta de Taller 11, grupo de investigación en diseño y sus invitados, en pro de presentar a la comunidad académica puntos de vista producto de la actividad investigativa, que invitan a repensar el diseño y la investigación en este campo del conocimiento. En la primera entrega, las reflexiones versaron en torno a la investigación en diseño en temáticas como lo participativo, la integralidad de los procesos y los métodos, y lo sostenible, con el fin de involucrar a nuevos interesados en divulgar y contribuir a la consolidación de una comunidad que investiga y reflexiona sobre su quehacer investigativo, y, de esta manera, contribuir al desarrollo humano y social de la nación.

En esta oportunidad, el contenido está enfocado en el papel social del diseño. Los autores de cada capítulo presentan perspectivas que proponen repensar histórica, interdisciplinar y contextualmente lo

social, a fin de ampliar este debate hacia la sociedad y la disciplina del diseño en todas sus especialidades. El texto recoge las discusiones contemporáneas del contexto colombiano, y abre posibilidades para el fortalecimiento de líneas de investigación existentes, así como para la creación de otras posibles, comprendiendo lo social como elemento indispensable desde una perspectiva que integra y subsume los componentes creativos, epistemológicos, éticos y políticos del diseño.

Se presenta a continuación un breve resumen del contenido de los seis capítulos que integran este libro:

Diseño, globalización y cultura: apuntes para una hermenéutica del diseño: Propone pensar el diseño como un nuevo paradigma, tanto en un sentido epistemológico (en tanto supera la fragmentación moderna del saber y el abismo entre teoría y práctica) como en un sentido cultural (en tanto que supera la fragmentación moderna entre culturas, pero sin disolver las diferencias en una idea plana de globalización). Desde la Bauhaus, el diseño es el síntoma, pero también la señal de salida de una crisis que arranca (¿o se agudiza?) desde comienzos de la Modernidad, cuando, si bien la ciencia nos permitió alcanzar un impresionante dominio de las fuerzas naturales, también encontramos que esa misma racionalidad científica se aparta de nuestras fatigas cotidianas y es cada vez más distante y más impotente para resolver problemas acuciantes de la realidad social. Mientras no encontremos la manera de resignificar

los conceptos de teoría y práctica no podremos desmontarnos de una concepción estetizante del diseño, de un diseño deshumanizado que se mueve con ambigüedad entre la ingeniería y el arte.

Apuntes reflexivos sobre sentido, contexto, diseño y proyecto:

Se indaga sobre las características generales de los sistemas productores más reconocidos históricamente (artesanía, arte y producción iterativa). Aunque existe interés en la producción objetual, espacial y de elementos visuales, el objetivo central de la reflexión radica en comprender si dichos productos se corresponden con las necesidades, anhelos e ideas de realidad y bienestar compartidos por las personas en una sociedad determinada. En atención a las particularidades contextuales, se estudia si los sistemas se han impuesto y sustituido radicalmente o, por el contrario, perviven y coexisten en virtud de la aceptación, del reconocimiento y del sentido simbólico-cultural que las personas descubren en ellos.

Diseño y desarrollo humano, una intención permanente en medio de intereses ideológicos cambiantes:

Este documento expone, desde los intereses ideológicos que han prevalecido en el diseño de cada época, la variabilidad inminente en sus enfoques, tendencias, prácticas y escenarios de influencia, y, en contraste, su notable permanencia por definirla materialidad de los objetos no solo desde la perspectiva humana, sino también desde la intención social y cultural que les da origen y los enmarca. La reflexión,

sin ninguna pretensión de rigurosidad histórica, visibiliza ese permanente interés del diseño por el desarrollo humano y social, que lo ha venido consolidando como una disciplina con capacidad de analizar y resolver problemas de la sociedad y, por tanto, como una fuente de lucro social y de progreso.

Una noción de la construcción social del habitar: Reflexiona acerca de una nueva dimensión del actuar de la profesión del diseño industrial, sobre cómo el diseño renueva su acción hacia la construcción social del territorio, mediante soluciones proyectuales y de diseño acordes con las necesidades básicas reales de los grupos sociales que lo habitan. Al renovar la mirada del diseño, para no dirigirla solo al sector industrial dominante, hacia el consumo, aparecen diversos tipos de diseño industrial, como es el caso del diseño industrial social, que interviene para crear un nuevo lenguaje de cultura material. Al observar los fenómenos del territorio, el diseñador contextualiza su actividad a través de los planes, programas o proyectos de carácter colectivo, como es el caso de la propuesta del plan de desarrollo de un territorio y de sus formas de participación e inclusión, bajo un enfoque interpretativo del habitar-diseñar, que el plan de desarrollo propugna para una equidad social, espacial y cultural, con el fin de transformar los modos de vivir, apropiar y usar el territorio.

Diseño industrial, su inserción en Latinoamérica y su exploración en lo social: Esta reflexión busca dar un sentido social al diseño industrial, como alternativa de ocupación laboral en la realidad latinoamericana; por esto configura un antecedente de la profesión, para comprender su inserción en el sector empresarial, y profundiza en las oportunidades que el contexto colombiano ofrece para el trabajo del diseñador. Se descompone en tres ítems: primero, una retrospectiva de la génesis del diseño industrial como profesión y de su inserción en la sociedad colombiana; segundo, el diseño industrial como una propuesta académica de colonialismo intelectual, y tercero, una comprensión de la realidad colombiana como oportunidad de trabajo para atender problemas de colectivos sociales en donde se requiere de profesiones proyectuales.

Sentido social en diseño: ¿mucho corazón o poco cuerpo?: Es una propuesta para contextualizar lo social en el diseño, con el ánimo de formular e interpretar una hipótesis sobre el sentido social en esta disciplina, sin invalidar o cuestionar la producción de discursos sobre lo social desde una base subjetiva. Se propone como ruta, entre otras, un abordaje investigativo basado en el análisis crítico de los discursos escritos (y los topoi generales y específicos que subyacen) sobre lo social en diseño, y, a partir de esto, construir, refinar y conformar una hipótesis que sirva como guía a otros, que con sus interpretaciones la renueven, confirmen, complementen, rechacen, desechen o retomen.

Se espera que cada uno de los capítulos aporten a la reflexión de lo social en el diseño, de su historia y su filosofía, y que, en particular, a estudiantes, profesionales y académicos del campo del diseño y afines les posibilite contextualizar dicha reflexión desde fuentes locales, saberes y conocimientos propios, para dar respuesta a necesidades humanas en contextos particulares, como el colombiano y, en un sentido más amplio, el latinoamericano.

1

DISEÑO, GLOBALIZACIÓN Y CULTURA: APUNTES PARA UNA HERMENÉUTICA DEL DISEÑO

Adolfo León Grisales Vargas

1.1 INTRODUCCIÓN

Diseño y filosofía se han ido aproximando bastante últimamente. Por ejemplo, Otl Aicher (2001) define el diseño, más que como un determinado campo disciplinar y profesional, como una cierta manera de ser, como una manera completamente nueva de enfrentar la cuestión de nuestro conocimiento del mundo y nuestras tareas de intervención y transformación de él; como si,

hasta cierto punto, se pudiera decir que el diseño constituye un nuevo paradigma que reemplaza el clásico enfoque epistemológico; Aicher acude sobre todo a la filosofía de Wittgenstein, y afirma, provocativamente, que *la verdad es el uso*. Más recientemente, Richard Buchanan, apoyado en Aristóteles, define el diseño desde la retórica, y al diseñador, como un humanista; sostiene la sugerente tesis de que “lo que se necesita para reducir la confusión que existe entre productos, métodos y propósitos del diseño, hasta llegar a un patrón inteligible, es una nueva concepción de la disciplina como una empresa humanística, reconociendo la dimensión inherentemente retórica de todo el pensamiento del diseño” (2005, p. 1). Hace poco, James Wang (2013) reivindicó *la importancia de Aristóteles para el pensamiento del diseño*, sosteniendo que su filosofía nos permite reivindicar el diseño como una actividad en sí misma racional; Wang se refiere a la manera como Aristóteles define la *techne*, una forma de racionalidad fundada en el hacer, destacando que es entendida como una forma de saber y una forma de ser, es decir, tiene tanto implicaciones epistemológicas como éticas. Y hace poco escuchaba al profesor mexicano César González sostener que, en contra de la concepción de Buchanan del diseño como retórica, habría que entenderlo más bien, desde Habermas, como acción comunicativa; según González, al entender el diseño como retórica se caería de nuevo en una concepción puramente estetizante, desestimando que, según él, lo propio del diseño no es tanto la ornamentación o lograr que los objetos

sean sugerentes o convincentes, sino establecer propiamente una acción comunicativa; la objeción de González parte de considerar una concepción estética de la retórica, la cual es más bien propia de la modernidad ilustrada y, en realidad, se aleja del concepto humanista y clásico de la retórica, que, más que el arte de hacer discursos adornados, es el arte de hacer discursos pertinentes en función de contextos específicos.

Lo que se plantea a continuación va en la línea que aproxima diseño y filosofía, con el propósito de fondo de pensar el diseño como un nuevo paradigma, tanto en sentido epistemológico (en tanto supera la fragmentación moderna del saber y el abismo entre teoría y práctica), como en sentido cultural (en tanto que supera la fragmentación moderna entre culturas, pero sin disolver las diferencias en una idea plana de globalización).

1.2 DISEÑO Y MODERNIDAD

El tema del Seminario Internacional de Diseño, Colombia-2013, *Investigación e innovación con impacto social*, recoge una preocupación creciente en nuestros días: ¿cómo lograr una investigación que no solo haga avanzar las fronteras del conocimiento, sino que resulte pertinente y significativa?; se trata de una preocupación tan legítima que resulta extraña la necesidad de tener que recordarlo, de tener que insistir en ello, pero lo cierto es que, en efecto, hay una ruptura,

un hiato, pues la investigación científica ha venido a constituir un dominio relativamente autónomo que responde a sus propias dinámicas, y no necesariamente coincide con las demandas reales de la vida. Lo paradójico de esta situación es que el fundamento de esta ruptura fue precisamente el que permitió el impresionante avance de la ciencia y la técnica desde inicios de la Modernidad, y por tal fundamento me refiero a la manera como desde entonces hemos definido un par de conceptos claves: teoría y praxis.

Sobre la base de la distinción entre teoría y praxis se ha montado toda una clasificación y jerarquía valorativa de los saberes, donde en la cúspide hemos ubicado aquellos que son puramente teóricos, es decir, aquellos que hacen abstracción de toda singularidad sensible, de toda determinación y limitación cultural, histórica y lingüística, y que por lo tanto producen un conocimiento de alcance universal, y en la parte más baja aquellas formas del saber referidas a lo concreto, y cuyo alcance nunca puede ser más que limitado a la situación particular. Sobre esta base hemos diferenciado entre filosofía, ciencia, técnica y arte. En general, el saber de la praxis lo hemos entendido como menos valioso, desde una perspectiva epistemológica, en tanto que en el mejor de los casos sería una simple aplicación del saber teórico. Muchas cosas han ocurrido, sin embargo, que nos han puesto a dudar sobre el sentido de esta manera de valorar y clasificar el conocimiento: la ciencia nos ha descubierto cosas increíbles, pero estamos amenazados por una

crisis ambiental de proporciones inimaginables, vivimos guerras interminables y devastadoras, cada vez hay más hambre y más miseria; para algunos, por ejemplo Heidegger, esto es consecuencia directa de nuestra manera moderna de pensar y hacer ciencia.

En medio de este panorama nos encontramos con un campo disciplinar extraño, el diseño, que no sabemos muy bien dónde ubicarlo en esta escala jerárquica: ¿es arte, es ciencia, es técnica? Hemos dado todas las respuestas posibles, se ha dicho que es alguna de estas tres, o se ha dicho que es una conjunción de las tres. Vista superficialmente su historia encontramos que, primero, la formación de los diseñadores ocurría en espacios muy similares a la de los artistas, pertenecía a la esfera de lo que llamamos educación no formal. La Bauhaus y la Escuela de ULM eran algo más parecido en Colombia al Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) que a una universidad. Hoy, sin embargo, el diseño ha entrado a la universidad e incluso encontramos programas doctorales (para Otl Aicher era absolutamente inconcebible, en los años sesenta, algo como un doctorado en diseño).

No hemos sabido muy bien cómo resolver la tensión, casi contradicción, entre teoría y práctica en lo que tiene que ver con el diseño; decir que es un saber teórico-práctico es muy insuficiente, hay mucho de resignación en ello. Quiero exponer a continuación algunas ideas que nos permitan entender esta relación entre teoría y práctica de otro

modo. Creo que el diseño, desde sus inicios más específicos con la Bauhaus, es el síntoma, pero también la señal de salida de una crisis que arranca (¿o se agudiza?) desde comienzos de la Modernidad, cuando, si bien alcanzamos un impresionante dominio de todas las fuerzas naturales que transforma completamente nuestras vidas, gracias al conocimiento científico, paradójicamente encontramos que esa misma ciencia se aparta de nuestras fatigas cotidianas y es cada vez más distante y más impotente para resolver problemas acuciantes de la realidad social. La intuición que me orienta es la de que el diseño nace en el abismo, en la ruptura abierta, en la distancia moderna entre teoría y práctica. Pienso que mientras no encontremos la manera de resignificar los conceptos de teoría y práctica no podremos desmontarnos de una concepción estetizante del diseño, de un diseño que se mueve con ambigüedad entre la ingeniería y el arte. Al respecto me parece significativa la manera como se suele descalificar la teoría del diseño; para muchos, tal teorización no le corresponde a los diseñadores, sino a los filósofos o a los antropólogos; se dice, por ejemplo, que el diseñador es diseñador cuando diseña, ante lo que yo creo que tal lema se puede plantear de otra manera, para dar con la pregunta adecuada: yo diría que el diseñador diseña porque es diseñador; con este giro la pregunta recae en comprender qué significa ser, pensar, vivir como diseñador. En fin, en el camino de buscar esa resignificación de los conceptos de teoría y práctica es que propongo una hermenéutica del diseño, cuyo propósito, entonces, es hacer una especie de deconstrucción

histórico-hermenéutica del diseño, desde la perspectiva de la forma de definirse y darse la relación entre teoría y práctica.

De otro lado, ha sido frecuente que el diseño se asocie con los procesos de industrialización y modernización; así, por ejemplo Heskett (1985), en su historia del diseño, remonta sus orígenes a la revolución industrial, y a partir de esta asociación se ha pensado el diseño como contrario a modos de producción artesanales. Es cierto también que más o menos desde los años setenta se ha reivindicado en Latinoamérica la idea de un diseño propio, arraigado en nuestra idiosincrasia, y más recientemente, incluso muchos han defendido la idea de que el diseño debe ocuparse de recuperar y preservar saberes ancestrales y modos de producción artesanales, cuyas raíces se remontan a tradiciones y culturas particulares. Hoy, para muchos el diseño es la punta de lanza en los procesos de globalización, y se lo ve por tanto como un potente factor de disolución de las diferencias culturales.

Pero es necesario hacer una precisión para diferenciar modernización y globalización. Nos equivocamos al pensar que la globalización no es más que la plena realización de los ideales de la Modernidad; hay una diferencia sutil, pero definitiva y que resulta clave para abordar la pregunta por el papel del diseño hoy. Lo que se conoce como Modernidad impone una concepción valorativa y jerárquica de las culturas que culmina en la cúspide de la civilización, cuyo

modelo por excelencia es la propia cultura occidental (europea). Esta concepción valorativa implica diferenciar entre culturas que son, digamos así, más verdaderas que otras y que, curiosamente, lo son precisamente por haber realizado más plenamente la esencia de lo humano por el camino de superar los prejuicios que imponen la tradición y la cultura, es decir, por haber alcanzado la Ilustración, la Razón, por ser cosmopolitas, por no ser etnocéntricas.

En tal sentido, lo que ocurre hoy, en tiempos de posmodernidad y globalización, pareciera la final imposición de una única cultura global, la occidental, que liquida todas las demás culturas, y desde esta perspectiva, entonces, la globalización no sería más que la plena realización de la modernidad. Sin embargo, globalización y modernización son cosas diferentes. Visto desde la perspectiva de la cultura, es significativo que precisamente la globalización se caracterice, entre otras cosas, por la explosión de las reivindicaciones de la diversidad cultural; podría decirse incluso que el reverso de la globalización es el multiculturalismo. Creo que lo que ocurre en la posmodernidad es que precisamente se disuelve la concepción valorativa y jerárquica que impuso la modernidad, y al disolverse tal concepción se nos muestra en toda su riqueza la diversidad cultural. Lo que desaparece es, pues, la idea de una cultura superior o más verdadera; hay una nivelación y relativización del valor y el sentido de las culturas, y al decir esto no estoy queriendo negar lo que todos sabemos: que la globalización se caracteriza como un proceso

acelerado de homogeneización que amenaza con disolver toda singularidad cultural, pero la imposición de esta única cultura mundial ya no se puede sostener sobre los supuestamente nobles argumentos y creencias de la modernidad, cuando se justificaban las empresas colonialistas sobre la excusa de expandir los ideales más altos de la humanidad, de sacar a los “salvajes” del estado de “barbarie” y traerlos a la civilización, de “humanizarlos”. En este nuevo escenario el diseño tiene que replantearse su relación y su función respecto de la tensión generada entre globalización y multiculturalismo.

En ese paso de la modernidad a la globalización es importante destacar otro aspecto; esa concepción valorativa y jerárquica de las culturas, propia de la modernidad, se corresponde con una determinada concepción del tiempo y del espacio, en la que se le concede primacía al tiempo como criterio esencial y ordenador de la experiencia, como fundamento último de la coherencia discursiva del pensar. En nuestros días, en cambio, asistimos a un desplazamiento de esa primacía del tiempo; ahora, cada vez más, nos percatamos de la esencial espacialidad de nuestra experiencia; el espacio se asume cada vez más como criterio desde el que se define una nueva coherencia del pensar y una nueva forma de ordenar la experiencia.

Hay algo bien paradójico en el diseño: es indudablemente un producto de la modernidad, pero es como que no terminara por encajar en ella, y es como si más bien hubiera jugado un potente

papel en la superación de la modernidad. Pienso que no es gratuito el papel protagónico que cada vez más juega el diseño en nuestros días; bien pudiera decirse que uno de los rasgos que definen el nuevo paradigma que emerge se muestra precisamente en la creciente importancia del diseño. Cuando se nos revela como insuficiente nuestra manera de entender y oponer teoría y práctica, cuando se relativizan las culturas y por todos lados se reivindican las diferencias, cuando hace crisis una manera enteramente abstracta de pensar, fundada en la idealidad del tiempo, y asistimos a una nueva forma de pensar volcada hacia lo singular, hacia la sensibilidad, hacia el espacio, ahí se nos muestra en toda su verdad el diseño. Las formas bajo las cuales hemos entendido el diseño hasta ahora, sin ser equivocadas, sí podría decirse que han sido muy parciales: no es falso que haya jugado un papel clave en los procesos de industrialización y modernización, tampoco es falso verlo como un mediador, como un factor de humanización por el camino del arte, como quiso la Bauhaus, ni es equivocado entenderlo como un tercer tipo de ciencia (de lo artificial) con un método propio, ni tampoco es erróneo pensar que en el diseño se articulan teoría y práctica, o que se conjugan arte, ciencia y tecnología; pero todas estas definiciones son muy parciales y dejan abierta una pregunta decisiva por lo que podríamos llamar los *fundamentos antropológicos* del diseño. Hasta ahora, con diversos matices, podría decirse que toda reflexión teórica sobre el diseño se ha centrado en cuestiones de tipo epistemológico y metodológico, pero poco se ha explorado la cuestión acerca del

sentido del diseño, acerca de cómo encaja el diseño cuando lo vemos en una perspectiva histórica y antropológica de largo alcance (valga decir, hermenéutica), es decir, cómo encaja el diseño en los esfuerzos que hacemos siempre los humanos por darle sentido a la existencia. Ya decía que es innegable que el diseño es un producto de la modernidad, pero habría que preguntar a qué impulsos humanos profundos corresponde el diseño; es en este sentido en el que hablo de una *hermenéutica del diseño*.

Hay una pista muy importante para esta deconstrucción-reconstrucción histórica, una clave simbólica: piensen ustedes en la renovada importancia que ha ganado Leonardo da Vinci en nuestros días como una especie de referente que define al diseñador. Ya es casi un lugar común pensar el diseño como punto de cruce entre arte, ciencia y tecnología, así como lo es pensar en la particular imbricación que se da entre teoría y práctica, y es justo entonces cuando nos viene la imagen de alguien como Leonardo. Creo que es una pista acertada y valiosa, pero ahora, en este intento por pensar los fundamentos antropológicos del diseño, propongo ampliar un poco la mirada hacia otro personaje, contemporáneo de Leonardo, que me parece que nos daría otras claves fundamentales: me refiero a Paracelso. Hasta ahora lo más frecuente ha sido pensar al diseñador como un Prometeo o como un hijo de Apolo, lo que propongo es pensar al diseñador como un alquimista, como un sacerdote de Hermes.

1.3 APUNTES DE ANTROPOLOGÍA DEL DISEÑO

Quiero proponer una definición muy amplia de diseño: el diseño es el arte de relacionar, y a lo que me refiero no es a un tipo particular de relaciones, sino a una cierta manera de conocer y actuar, una manera de pensar, una actitud; es decir, el diseñador no es tanto alguien que sabe establecer cierto tipo de relaciones entre determinados objetos o ideas, sino alguien cuya forma de pensar se caracteriza por su carácter relacional. Se trata, pues, de un pensamiento que opera fundamentalmente a partir del establecimiento de relaciones, que parte del principio y apunta al horizonte de que todo está relacionado, de que hay una semejanza, una similitud íntima entre todas las cosas; de modo que diseñar significa descubrir y crear ese lazo de relación íntima de las cosas con las demás. Por eso el pensamiento relacional del diseño es eminentemente metafórico y analógico, en contra de un pensamiento puramente abstracto o de un pensamiento calculador; es también un pensamiento fundamentalmente espacial, antes que temporal, pero no en el sentido de que prescinda del tiempo, sino más bien en tanto que espacializa el tiempo, disuelve la linealidad progresiva de nuestra idea del tiempo en la imagen de un presente donde todo es contemporáneo. Afín con esto, se trata de un pensamiento que opera con imágenes, pero de nuevo hay que aclarar que no en el sentido de que este pensar imaginativo se oponga al pensar discursivo; no se trata, por ejemplo, del desplazamiento del libro por la imagen, sino de una forma espacializada del discurso

y de la palabra. En tal sentido, es algo parecido a lo que ocurre en la comparación entre poesía y prosa; también la poesía es una forma espacializada de la palabra.

En suma, definir el diseño como el arte de relacionar es definirlo como una forma de actuar y de pensar que se caracteriza por su condición metafórica, por partir de la espacialidad como trasfondo ordenador de la experiencia y por establecer también espacialmente (imágenes) la coherencia del pensar. Lo que hace siempre un diseñador es crear metáforas, esto es, tejer un entramado de relaciones espaciales, cuyo propósito último es el cuidado, es levantar la casa y preservar abierto el espacio en el que es posible la existencia. En tal sentido, lo propio del diseño es la comunicación, pero siempre que esto no se entienda en un sentido antropocéntrico e instrumental, y se lo entienda más bien como la tarea de crear, buscar y preservar la comunicación de todo con todo. Por una concepción antropocéntrica del diseño y la comunicación quiero decir que no es solo que el diseñador comunique algo con sus creaciones, sino que su tarea consiste en cuidar que no se quiebre la comunicación; también las cosas comunican, también las cosas hablan, entre ellas y con nosotros; el diseñador debe aprender a hablar con ellas, debe aprender a escuchar lo que las cosas dicen. Por lo mismo diría que la actitud más propicia para abordar un problema de diseño es partir de la idea de que las cosas están vivas, de que tienen su propio espíritu, carácter, personalidad, de que no están ahí solo para

servirnos, sino también para acompañarnos, y la tarea consiste en cómo crear nuevas amistades o restablecer amistades rotas, entre nosotros y las cosas o entre las cosas mismas; y de nuevo, al igual que el poeta, que no se sirve del lenguaje, sino que lo libera para que se muestre en su verdad, también la tarea del diseñador es desocultar. El diseñador no es Prometeo, no es un Titán, es más parecido a Cupido, es propiamente Hermes.

Hay que aclarar, sin embargo, que el propósito de este pensamiento relacional no es el mero juego vacío de la relación por la relación misma (en buena medida así se podría caracterizar una concepción estetizante y formalista del diseño). La finalidad, el *telos*, el sentido de este relacionar es valorar, juzgar, decidir, y esto a su vez solo es posible en función de un determinado ideal ético y político, de un ideal de humanidad, de una Utopía. Sin esta orientación al juicio y a la decisión, el diseño pierde toda potencia práctica y deviene en un juego meramente formal. Digamos entonces que definir el diseño como el arte de relacionar es una definición parcial que describe la dimensión formal del diseño, aún habría que completar esta definición indicando la dimensión de contenido, su sustancia, que no es otra cosa que lo que está implicado en términos de juicio, valoración y decisión. Así entonces, de la definición formal, según la cual el diseño es el arte de relacionar, pasamos a la definición de fondo, según la cual el diseño es el arte de decidir, juzgar y valorar.

Se me podría objetar, con razón, que ambas definiciones son muy amplias, que no dan cuenta de lo singular del diseño, que servirían también para describir rasgos generales de otras artes y ciencias, que no solo los diseñadores tienen que tomar decisiones, también los jueces, y cada campo científico, disciplinar o profesional siempre involucra un margen de decisiones; además, la decisión se refiere a un rasgo esencial de la condición humana. Heidegger, por ejemplo, dirá que comprender e interpretar son *existenciaríos*, es decir, modos esenciales bajo los que se realiza la existencia humana. Pero comprender e interpretar no es otra cosa que decidir, de modo que en últimas lo que afirma Heidegger es que la existencia humana está atravesada por la permanente e ineludible exigencia de decidir; ser humanos significa siempre tener que tomar alguna decisión. Otro filósofo alemán, Odo Marquard, dice que siempre hacemos una cosa en lugar de otra. Todos los actos de nuestra vida, desde los más triviales hasta los más decisivos, nos exigen interpretar una situación determinada y tomar una decisión. En tal sentido, de mantener la definición amplia que acabo de ofrecer habría que concluir que *todos somos diseñadores*. Y al decir esto no quiero negar la singularidad del diseño, sino replantear la manera de preguntar por ella, de tal modo que se amplíe la mirada meramente epistemológica y se lo ponga en la perspectiva de una cuestión antropológica.

Una rápida revisión a la historia del diseño nos muestra que hay un momento en el que la pregunta por la singularidad del diseño

se enfoca en cómo diferenciarlo de la artesanía; hay otro momento en el que la pregunta es por establecer los límites del diseño con el arte; otro en el que la pregunta es por cómo establecer los límites con la técnica, cómo diferenciar al diseñador del ingeniero, y hay también un momento en el que se pregunta qué tipo de ciencia es el diseño; Herbert Simon hablará de unas *ciencias de lo artificial*. Pues bien, con la definición que acabo de proponer es como si la pregunta de fondo ya no fuera por lo singular que diferencia al diseño del arte, de la ciencia y de la tecnología, sino por lo singular que diferencia el diseño de la misma existencia humana. Si ser humano significa tomar siempre alguna decisión, y si acabo de definir el diseño como el arte de decidir, juzgar y valorar, ¿en qué se diferencia lo que hace un diseñador de lo que hacemos todos los seres humanos todo el tiempo? Lo que me interesa dejar en claro es que el diseño representa, más que un interesante problema epistemológico y metodológico, un problema antropológico, y mientras esto no se entienda y se asuma nos moveremos entre los extremos de concepciones estetizantes y tecnicistas del diseño.

También Buchanan define el diseño en función de la decisión y desde una perspectiva antropológica, humanista: "el diseño se ha convertido en un arte de deliberación esencial para crear en todas las fases de la actividad humana" (2005, p. 34), y sostiene que "el humanismo esencial del diseño se encuentra en el hecho de que los seres humanos determinan lo que deben ser el tema, los procesos y

los propósitos del diseño. Estos no los determina la naturaleza, sino nuestras decisiones” (p. 52); dice además que:

el diseño es el arte de darle forma a los argumentos sobre el mundo artificial o creado por el ser humano, argumentos que pueden llevarse a las actividades concretas de la producción en cada una de estas áreas, con resultados objetivos que al final son juzgados por los individuos, los grupos y la sociedad (p. 53).

Sin embargo, la manera como Buchanan entiende la esencial dimensión humanista del diseño no es, a mi juicio, lo bastante radical, sigue suponiendo una distinción clara entre lo natural y lo artificial, y por lo mismo incurre en una visión antropocéntrica e instrumental del diseño; a despecho suyo me parece que la idea de Buchanan deriva en una visión tecnicista del diseño. Aunque suene extraño, lo que propongo ahora es una concepción antropológica, pero no antropocéntrica; estoy proponiendo definir el diseño en función de rasgos profundos de la condición humana y no solo como un tipo de conocimiento y acción respecto del mundo tecnificado, del mundo artificial. Hay un par de ideas que tal vez puedan dar alguna luz sobre lo que quiero decir: Peter Sloterdijk (2002) sostiene que el hombre no hace la técnica, sino que la técnica hace al hombre; Heidegger (1966), por su parte, en su famosa Carta sobre el humanismo, dice que el lenguaje es la casa del ser, y en esa casa habita el hombre, y dice también que el hombre es el pastor del ser. Sloterdijk, apoyado en las ideas de Heidegger, habrá de diferenciar entre dos modalidades de la técnica: alotecnología y homeotecnología; la

primera caracterizaría nuestra manera moderna, antropocéntrica, de asumir la técnica desde el propósito de instrumentalizar, controlar, someter, dominar los fenómenos, ponerlos servilmente a nuestro servicio; la homeotecnología, en cambio, sería propia de las formas arcaicas de la técnica, pero también de las que se están abriendo paso ahora en la posmodernidad, y se caracterizaría por su orientación ya no al control y al dominio, sino a la colaboración, la participación y, sobre todo, el cuidado. En suma, creo que la visión humanista del diseño que propone Buchanann todavía corresponde a una concepción alotecnológica del diseño, y lo que yo propongo con mi visión antropológica del diseño se correspondería más bien con una concepción homeotecnológica. Pero la pregunta que planteé arriba sigue abierta: ¿si todos somos diseñadores, qué es entonces lo propio de este campo disciplinar y profesional llamado diseño?

Es claro que el diseño como tal es un producto de la modernidad, que solo empieza a perfilarse como un dominio disciplinar y profesional relativamente autónomo a partir de la Bauhaus; pero la pregunta es si el diseño se explica como un campo disciplinar completamente nuevo, referido solo a unas condiciones económicas y técnicas, o si podemos encontrar a la base del diseño algún impulso humano fundamental que se ha expresado y realizado en otros momentos sin llamarse diseño y sin implicar todo lo que hoy implica. También el arte, en el sentido que tiene hoy para nosotros, es una invención de la modernidad; el arte corresponde a eso que Gadamer denomina

la conciencia estética; es a partir del siglo XVIII que ocurre la estetización del arte, es decir, solo a partir de entonces aparecen un tipo de objetos que tienen la misteriosa propiedad de ser obras de arte. E. Gombrich (1995), en su muy conocida Historia del arte, inicia diciendo que el Arte, con mayúscula, no existe, que se trata de un invento reciente, que en cambio lo que sí encontramos desde tiempos de las cavernas son personas que bailan, cantan, pintan, etc. Antes de que las artes se identifiquen conforme a un único principio, la belleza, y se diferencien así de las artes mecánicas y utilitarias, eso que llamamos obras de arte simplemente estaba integrado a la vida (los museos solo nacen en correspondencia con una concepción estética del arte). Buena parte de la reflexión filosófica sobre el arte en el siglo XX ha estado dedicada a cuestionar dicha estetización, en tanto que nos impide comprender el verdadero sentido y justificación del arte, en tanto que habría reducido el arte a un juego formal, sin relación con el conocimiento, con el pensamiento y con lo que los seres humanos hacemos para darle sentido a la existencia. Gadamer (1991), en La actualidad de lo bello, se propone mostrar lo insuficientes que resultan las categorías estéticas para comprender el arte y su sentido en la existencia humana, y entonces indaga por lo que denomina los fundamentos antropológicos del arte, que identifica: juego, símbolo y fiesta; básicamente, lo que sostiene Gadamer es que el arte está relacionado, como fundación y origen, con la manera como los seres humanos crean un espacio común, un tiempo propio, una comunidad.

Al hilo de esta misma historia habría que decir que el diseño nace en el mismo contexto de la conciencia estética, por ello arrastra la misma sospecha de que se trata de un mero juego formal, más fácil de justificar que el arte, en tanto que relacionado con los procesos económicos y productivos, pero ello nos ha impedido también, como en el caso del arte, abordar la pregunta por sus fundamentos antropológicos. En el campo del diseño la crítica de la conciencia estética ha estado marcada por la discusión respecto de si el diseño es arte o no, pero de ese modo no se ha llegado al fondo del asunto. En el campo del arte la crítica de la conciencia estética condujo a una liquidación de las categorías estéticas clásicas, tales como belleza, genio y obra. Joseph Beuys dirá "todo hombre es un artista"; Arthur Danto (1999), "cualquier cosa puede ser arte"; Andy Warhol, "en el futuro todos seremos famosos por al menos quince minutos". Pero en el campo del diseño la pregunta por sus fundamentos antropológicos sigue abierta. Tal vez uno de los conceptos prometedores en este camino es el énfasis reciente en la relación entre diseño y creación, pero esta pista hay que tomarla con cuidado porque con facilidad se instala de nuevo en una concepción estetizante. Por ejemplo, es claro que no debe entenderse en el mismo sentido del genio, tampoco debe entenderse en el sentido de lo absolutamente novedoso opuesto a toda tradición (ahí se esconde el concepto clásico de la experiencia estética).

La pregunta clave para pensar los fundamentos antropológicos del diseño sería: ¿dónde podríamos buscar el diseño antes de que, en la

modernidad y al hilo de la conciencia estética, se constituya como un campo disciplinar y profesional autónomo? Y no estoy apuntando a esa idea que pondría a Dios como el primer diseñador, esa idea sigue siendo afín a la conciencia estética, justamente lo que propondrá el romanticismo, con la idea de genio que recoge de Kant, es que el artista es como un pequeño dios.

1.4 EL DISEÑADOR COMO ALQUIMISTA

En el apartado anterior inicié afirmando que el diseño se define, desde la forma, como el arte de relacionar, y desde el contenido, como el arte de decidir, juzgar y valorar. Ahora bien, tomar decisiones y juzgar acertadamente eran tareas que en la Antigüedad y en la Edad Media estaban confiadas al sabio, cuya virtud, la sabiduría, la define Aristóteles como phronesis, prudencia. Y la capacidad del sabio residía no en ser erudito (que también lo era), sino en que todo su saber estaba orientado a la praxis, a la acción; era en quien se confiaba que tomara las mejores decisiones, porque tenía experiencia, podríamos decir hoy, porque tenía mucho mundo (ganado de diversas maneras, o por haber leído mucho, o por haber viajado mucho o por conversar con muchas personas, etc.) y por eso podía considerar las cosas desde diversas perspectivas (todavía hoy decimos “poner las cosas en perspectiva”), porque tenía también una particular y fina sensibilidad, una intuición penetrante que le permitía conocer las honduras, las rugosidades y brillos del

alma humana. La figura del sabio desaparece en la modernidad, digámoslo así, despedazada y (mal) repartida entre el hombre de ciencia, el filósofo profesional y el artista (técnico), y el trasfondo de esto es la escisión abrupta e insalvable entre las esferas de la teoría y la práctica. Valga recordar que es solo a partir de la modernidad que la práctica se entenderá como subordinada a la teoría, como una simple aplicación mecánica de la teoría; a su vez, la teoría se entenderá de manera puramente formal, como un cierto tipo de saber que hace abstracción de toda singularidad sensible. Desde la Antigüedad y hasta, prácticamente, el Humanismo renacentista, la teoría fue entendida, antes que como una característica del conocimiento válido, como una manera de ser, digamos que como un rasgo del carácter, una manera de vivir, y, en consecuencia, cabría decir que era la teoría la que estaba subordinada a la práctica.

En ese despedazamiento que ocurre a inicios de la modernidad no queda nada parecido al sabio, que era la encarnación viva del saber. El conocimiento deja de ser entendido como un rasgo del carácter y, ya como ciencia, se convierte en algo así como una empresa anónima a la que contribuyen científicos anónimos. Quedó la esperanza de que el filósofo fuera en la modernidad el equivalente al sabio de la Antigüedad, pero también la filosofía devino en un campo científico autónomo y profesional: aparece el profesor de filosofía, la filosofía se vuelve un campo disciplinar hiperespecializado. Por un momento, en el Romanticismo se pensó que tal vez no era el filósofo, sino

el poeta y el artista los verdaderos herederos del sabio antiguo, pero también el arte devino un dominio cerrado y autónomo, desconectado de la vida.

Ante este panorama, lo que sostengo es que el diseño nace en relación con el vacío dejado por la desaparición de la figura del sabio, y que no pudo ser llenado ni por el científico, ni por el filósofo, ni por el artista. El diseño nace en relación con la desgarradura abierta por la separación y oposición entre teoría y praxis; en consecuencia, diré que el antecesor del diseñador no es ni el ingeniero, ni el artista, ni el artesano, sino más bien el alquimista, el prototipo de sabio medieval que opera no solo con ideas abstractas, sino que busca en este mundo, debajo de las piedras, la piedra filosofal. Por ahora no estoy en condiciones de demostrar históricamente este vínculo que propongo entre diseño y alquimia, lo planteo más bien como algo provocativo, aunque no descarto que siguiendo esta clave se pueda escribir de otra forma la historia del diseño. Hecha esta precisión, de que no sostengo una tesis histórica, quiero mostrar con algo más de detalle esas pistas que me llevan a conectar diseño y alquimia.

Primero, una breve reconstrucción del argumento: partí de la afirmación de que el diseño nace en relación con el vacío dejado por la desaparición de la figura integradora del sabio; bajo esta denominación, en la Antigüedad se incluían tanto a filósofos como a poetas, alquimistas, místicos, etc., y de este conjunto he querido

destacar dos personajes emblemáticos para el diseño: Leonardo da Vinci y Paracelso. La figura de Leonardo (artista, ingeniero, científico) ha sido ya más o menos explorada como modelo del diseño, y hoy no genera grandes controversias, máxime cuando cada vez gana más fuerza la idea de entender el diseño como punto de cruce del arte, la ciencia y la tecnología; pero yo propongo ahora desplazar la mirada hacia otro personaje que considero también un posible modelo para entender el diseño: Paracelso, médico y alquimista, considerado además por muchos en su tiempo como un mago, el que por fin habría logrado transmutar la piedra en oro.

Leonardo (1452-1519) y Paracelso (1493-1541), contemporáneos, se ubican en lo que Khunn llama un mismo paradigma o, en palabras de Foucault (2007), ambos pertenecen a la episteme preclásica. Si nos resulta más familiar y cercana la relación con Leonardo es porque damos por descontada la relación del diseño con el arte y con la técnica, pero esa es precisamente la razón por la que ahora prefiero volver los ojos sobre Paracelso, porque nos permite pensar el diseño desde otra perspectiva que no sea la del arte, sino, como lo dice Gilbert Durand (1999), la del saber humanístico por excelencia, la medicina; pero no cualquier medicina, sino específicamente la medicina alquímica homeopática (forzando un poco las tesis de Durand, podría decirse que en el conjunto de los saberes humanísticos, como la filosofía, la antropología o la historia, la medicina viene a ser el equivalente del diseño). Paracelso fue

un personaje polémico y contradictorio en su tiempo; aunque fundamentalmente se le reconoce como médico, como alguien que abrió el camino a la medicina moderna, decir apenas que fue médico es poco, porque también fue alquimista, místico, astrólogo, mago; es famoso por haber revolucionado la medicina, por haberla sacado del estancamiento escolástico; también en su tiempo fue muy reconocido porque se decía que, por fin, había logrado la trasmutación del plomo en oro.

Esta episteme preclásica se caracteriza porque en ella el criterio central ordenador del saber y la experiencia es la semejanza. Dice Foucault:

Hasta finales del siglo xvi, la semejanza ha desempeñado un papel constructivo en el saber de la cultura occidental. En gran parte, fue ella la que guió la exégesis e interpretación de los textos; la que organizó el juego de los símbolos, permitió el conocimiento de las cosas visibles e invisibles, dirigió el arte de representarlas. El mundo se enrollaba sobre sí mismo: la Tierra repetía el cielo, los rostros se reflejaban en las estrellas y la hierba ocultaba en sus tallos los secretos que servían al hombre (2007, p. 26).

Piensen, por ejemplo, en algo que se ha trivializado entre nosotros: el horóscopo; en realidad, los horóscopos y la astrología medieval respondían a una particular cosmovisión, que hoy llamaríamos holista; todo estaba conectado, todo se reflejaba y duplicaba en

todo, por eso era posible ver nuestro destino en las estrellas, pero a la vez cada uno de nosotros era pensado como un pequeño cosmos. La clave de todo conocimiento estaba en encontrar la semejanza que conectaba una cosa con otra, sus vínculos de familiaridad con lo demás. La medicina homeopática parte del mismo principio, lo semejante cura lo semejante. Este juego infinito de semejanzas corresponde a lo que Gilbert Durand denomina, para esa época, una "nueva concepción de ciencia", que se opone al racionalismo de la vieja ciencia aristotélica, según la cual:

Se dirigía a todo 'animal racional' y el saber era el reparto igualitario de todo esfuerzo 'humanista' por adquirirlo. En la nueva ciencia, el científico, para saber y operar según los verdaderos principios, debe ser también más que un philosophos, debe ser un adepto, iniciado en el secreto cósmico por la mediación del poder de toda organización, de toda 'escritura', de toda 'signatura': el propio Hermes, el Andrógino primordial en quien se realiza la coincidentia oppositorum [...], entre lo visible y lo invisible, y que permite así la 'magia natural' de la semejanza (Durand, 1999, p. 183).

En tal sentido, se trata de una ciencia que también parte de la idea de un cosmos ordenado conforme a principios, como la ciencia moderna, pero no se trata de principios meramente racionales abstractos, sino que se muestran en la propia materialidad y realidad del mundo, y entonces es necesario saber interpretar sus huellas, sus signos, las formas bajo las que se revelan, bajo las que se hace visible lo invisible. Se trata pues, sostiene

Durand, de una nueva ciencia que frente al mero racionalismo y al desinterés objetivo que implicaba la vieja ciencia, opone un interés pragmático, un interés subjetivante:

Se pide a la astrología, a la magia, a la alquimia, a la medicina [...] que operen concretamente [...] el hecho singular (y por ello único, maravilloso) se convierte en el centro del interés del conocimiento. La ciencia es el saber de los hechos concretos, de las miriabilia (Durand, 1999, p. 182).

En otras palabras, la alquimia, esta ciencia hermética (de Hermes) que opera conforme al principio de semejanza, es una ciencia que, a diferencia de la moderna, no desconecta lo particular de lo universal, no escinde la teoría de la práctica; no hace, pues, abstracción de la rica diversidad de lo real sensible, ni hace abstracción de la relación que las cosas sostienen con nosotros y entre ellas.

Foucault señala respecto de la episteme preclásica, fundada en la semejanza, que su referente fundamental es la hermenéutica; las ciencias desplegadas bajo esta episteme se refieren todas a un conjunto de "conocimientos y técnicas que permiten que los signos hablen y nos descubran sus sentidos" (Foucault, 2007, p. 38). También Durand considera la hermenéutica como referente central de esta episteme, pero da un paso más para pensarla, más que como una forma de ordenar el saber y la experiencia, como una concepción del mundo que hunde sus raíces en una figura mitológica arcaica: Hermes, y en la tradición gnóstica del hermetismo.

Entiendo que tal vez haya perplejidad ante lo que propongo: el diseñador, un alquimista, un mago; pero debo destacar que esto no se debe entender como algo negativo, por el contrario, es la manera como propongo conectar una profesión muy nueva con los saberes más arcanos de la humanidad. Al indagar en la etimología de la arquitectura, Eduardo Subirats dice que el "arquitecto es el creador que de alguna manera está ligado a un orden primario de las cosas" (1989, p. 134); pienso que exactamente lo mismo se puede decir del diseñador, y ahí, en ese vínculo con el orden primario de las cosas, se muestra su relación con el alquimista. Al rastrear la etimología del término diseño encontramos pistas interesantes; reproduciré una cita extensa de Subirats sobre esta etimología, que a su vez la toma del arquitecto brasileño Vilanova Artigas. Según Artigas, habría un intercambio etimológico de significados entre diseño y designio:

Los significados de designio y diseño estuvieron unidos otrora bajo una y la misma voz. En el Diccionario de Autoridades, del siglo XVIII, todavía se recuerda, a este respecto, que la palabra deseño había significado en castellano antiguo voluntad y decisión. En la lengua francesa, el significado independiente de las voces dessin y desseigner, es decir, el dibujo y la acción de dibujar, tan sólo se separa del término dessein y désigner, o sea de designio o el acto de proyectar o de tener un designio, a partir del siglo XVII. Ambas voces remiten, por otra parte, a la palabra italiana disegnarre y disegno (o también dissegno y designo) que, hasta el siglo XVI, conservaban el doble significado de propósito, designio, y de dibujo, modelo

o retrato. Únicamente en inglés, la palabra design (en el siglo XVI también *dessing* o *dising*) conserva ambos grupos de significados, el de criterio y decisión y el de diseño.

La unidad de ambos sentidos se remonta, finalmente, al latín, a la voz *designare*, que significaba trazar y delinear, y, al mismo tiempo, *designar*, ordenar, disponer. Por otra parte, también la palabra alemana *Zeichen*, y las formas emparentadas *zeichnen*, *bezeichnen*, etc. significaron históricamente el dibujo y el diseño, pero también el designio, la influencia divina o la voluntad sobrenatural. Bajo este último sentido se emplea, en la literatura religiosa del siglo XVI, una asociación que recuerda también a la proximidad semántica de designio y destino [cabe recordar que Paracelso es alemán y precisamente de esta época, del siglo XVI].

[...] En su tratado *L'idea de pittori, scultori ed architetti*, de 1607, Zuccari definió el concepto de un disegno interno equivalente a lo que llamaba 'forma espiritual', siguiendo con ello la tradición platónico-aristotélica. Esta forma interior, al mismo tiempo, era la representación de un plan divino. 'Dios -escribe este tratadista-, habiendo creado al hombre en su bondad a su imagen y semejanza (...), quiso además conferirle la facultad de formar en sí mismo una representación interior intelectual para que por medio de ella conociera todas las criaturas y formase en sí mismo un mundo nuevo'. El diseño es identificado, en definitiva, por Zuccari, con 'il segno de Dio in noi'" (Citado por Subirats, 1989, pp. 132-133).

En conclusión, ¿qué se puede ganar para el diseño con el develamiento de esta relación con la alquimia? Hay varias cosas que quiero

destacar: una, que todos somos diseñadores, y es por lo tanto en función de este supuesto que el diseño debe indagar por lo más propio y singular de sí; dos, el diseño es el arte de relacionar, el arte de valorar, comparar, juzgar y decidir, orientado por una finalidad, por un sentido, por un ideal de humanidad, por una utopía (creo que en toda propuesta de investigación en diseño es necesario preguntarse a qué utopía, a qué ideal de humanidad responde). Visto desde una perspectiva epistemológica y metodológica, esta comparación con la alquimia tiene un propósito muy definido: reivindicar que el diseño es, mucho más que un cierto campo disciplinar y profesional, el anuncio de un nuevo paradigma. Edgar Morín habla del paradigma de la complejidad, y Capra, del paradigma de la ecología profunda; creo que no sería equivocado también llamar a este nuevo paradigma el paradigma del diseño. Otl Aicher, me parece, dio pistas claves cuando lo definió como una forma de pensar, prácticamente como una filosofía; también Buchanan y Margolin van en la dirección correcta cuando lo asocian al humanismo y a la retórica, pero no dejan de ser categorías de una epistemología clásica moderna para pensar un nuevo campo que lo rebasa.

Hoy el diseño, si bien, por supuesto, viene de una línea que inicia en la Bauhaus, gana un renovado vigor porque, digamos así, llegó a su tiempo y tenemos que entenderlo desde otros referentes. Y en este nuevo tiempo, que muchos ven con desconcierto y pesimismo, también se anuncia una nueva manera de habitar y una nueva

técnica; esto es, una nueva manera de relacionarnos con todo y con todos. Así, por ejemplo, y me apoyo para esto en las ideas de Heidegger y de Sloterdijk, de una concepción alotecnológica, de una concepción de la técnica fundada en la fuerza, en la violencia y en la dominación, vamos pasando (todavía con dificultades) a una concepción homeotecnológica, a una concepción de la técnica fundada en la cooperación, en el cuidado, en la seducción. De un cosmos mecánico, de una tierra tomada como simple depósito de materiales, estamos tratando de reencantar el mundo, de restablecer nuestra amistad y diálogo con todas las cosas y con todos los seres.

De manera apretada quiero sintetizar lo que he querido presentar. Hay dos ideas centrales: una, he querido hacer visible, al lado de la figura de Leonardo da Vinci, emblemática para el diseño, la figura de Paracelso, el médico alquimista, y dos, desde una perspectiva simbólica he sostenido la idea de que el diseñador es más un Hermes que un Prometeo. Debe quedar claro que no he pretendido contraponer la figura de Paracelso a la de Leonardo, no pongo en duda el carácter modélico de Leonardo, la idea ha sido más bien rescatar la figura del alquimista, para complementar ese modelo; sucede que cuando ponemos la mirada solo en Leonardo, con facilidad se destaca más el carácter prometeico del diseñador. Cuando propongo mirar también a Paracelso quiero destacar el carácter hermético-hermenéutico del diseñador.

El diseñador no es solo inventor, ingeniero, científico y artista, es también mensajero, es traductor, intérprete; su tarea es crear y preservar el mutuo entendimiento; su virtud es la astucia y el ingenio, antes que la fuerza, porque su propósito no es someter y controlar, sino seducir y convencer. El diseñador es alquimista, pero entendiendo que el alquimista no es alguien que apenas busca cómo llenarse de oro, lo que él persigue es la fórmula para transmutar la materia bruta en algo noble, lo que es equivalente a cómo hacer de un amasijo de carne, sangre y huesos un ser humano; en eso reside la magia y el secreto de la piedra filosofal. Nadie duda de que el diseñador es un creador, pero para que esto tenga algún significado hay que tener presente que la máxima creación, la única que al final vale la pena y que es el fundamento de cualquier otra, es la creación de uno mismo; esto lo tenía claro Paracelso, quien lo expresa en uno de sus principios, que modificaré levemente: Únicamente un hombre virtuoso puede ser un buen diseñador.

REFERENCIAS

Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.

Buchanan, R. (2005). Retórica, humanismo y diseño
Seminario: El diseño y la filosofía de la cultura. México:

Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco.
Disponible en: <http://www.mexicanosdisenando.org.mx/articulos.php?maxart=12&artipo=1&src=all>

- Danto, A. (1999). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós.
- Durand, G. (1999). *Ciencia del hombre y tradición. El nuevo espíritu antropológico*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (2007). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo XXI.
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- Gombrich, E. (1995). *Historia del arte*. Barcelona: Garriga.
- Heidegger, M. (1966). *Carta sobre el humanismo* (2.ª ed.). Madrid: Taurus.
- Heskett, J. (1985). *Breve historia del diseño industrial*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Sloterdijk, P. (2002). El hombre operable. Notas sobre el estado ético de la tecnología génica. Madrid: *Revista Sileno*, (11).
- Subirats, E. (1989). *El final de las vanguardias*. Barcelona: Anthropos.
- Wang, J. (2013). The Importance of Aristotle to Design Thinking. Massachusetts Institute of Technology. *Design Issues*: 29(2).

2

APUNTES SOBRE DISEÑO Y SU CARÁCTER SOCIAL*

Gustavo Alberto Villa Carmona

2.1 INTRODUCCIÓN

El presente documento da continuidad a una serie de reflexiones sobre el diseño, los sistemas productores y el impacto que tienen

* Otros proyectos han estado relacionados con el tema aquí propuesto, el más reciente fue la ponencia "El proyecto. Constitución de la realidad cultural", presentada en el IV Seminario Internacional de Investigación en Diseño (SID4) y Segundo Encuentro Nacional de Semilleros de Investigación en el año 2012, en el cual se aborda el significado del proyecto, como concepto integrador, y su capacidad de erigir escenarios culturales complejos.

sus productos en los sustratos socioculturales. En el año 2006 se publicó el artículo "Diseño, sistema productor de sentido" (Villa, 2006); en él, el autor presentó el diseño como pieza fundamental en los sistemas de producción, indicando que para corresponder con las expectativas de las comunidades la actividad proyectual debía introducir estrategias que le permitieran impactar positivamente los sustratos culturales. En el documento se reconocía la participación activa, determinante, de los actores que en la actividad del diseñar se involucran, estos son: diseñadores, productores y público. El interés suscitado por el tema motivó la participación en el proyecto de investigación "Incidencia del diseño en el contexto regional. Objetos, mensajes y espacios anteriores a 1950", realizado por el Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, de la Universidad de Caldas, entre cuyos resultados* se cuenta el documento "Diseño de objetos en la colonización de Caldas" (2007), en el que se examinaban nuevos tópicos de interés en la comprensión de los objetos como la estética funcional y el universo simbólico reflejado en dichos constructos.

2.2 APUNTES SOBRE DISEÑO Y SU CARÁCTER SOCIAL

La dinámica irrefrenable de la economía, aunada a la cada vez más extensa dimensión tecnológica, evidencia el aspecto progresista que, desde mediados del siglo XIX, modificó las estructuras en las que se soportaron los valores que históricamente se vincularon a la

cultura en Occidente. En un lapso relativamente corto se instauró, como señala Norberto Chaves (2002), una auténtica “Cultura de la inestabilidad”, en la que los individuos allegaron a sus respectivos contextos los fundamentos de la ruptura y la transformación como algo connatural a su acontecer social. En relación con la constitución de la cultura material, los hábitos o modelos empleados por los estamentos encargados de la producción fueron los primeros en ser afectados o modificados; así, el trabajo especializado que realizaron durante largos siglos la artesanía y el arte fue impactado y sustituido paulatinamente por el advenimiento del poder mecánico e industrial, que señaló, a ritmos diferentes, los presupuestos de desarrollo de países como Alemania, Inglaterra y Estados Unidos. Sobre esta época, señala Penny Sparke (2010), el diseño desempeñó, en el marco de la vida moderna, un papel importante en las sociedades que se transformaban vertiginosamente. Gracias a la actividad proyectual, las necesidades y deseos se pudieron satisfacer merced a los objetos, materiales e imágenes visuales introducidos en el mercado, contribuyendo de esa manera a definir el carácter de los consumidores, cuyos valores, al menos algunos de ellos, gravitaban sobre el poder mercantil.

Ahora bien, la generación de bienes materiales y sus correspondientes alcances simbólicos son una constante en la historia; atados a las particularidades contextuales, los objetos(naturaleza multívoca) se revisten de significaciones que son compartidas o cuestionadas

por la comunidad; dicha condición permite superar la primaria consideración de los sistemas productores como los encargados de trazar, únicamente, las rutas de propuesta y materialización de diversos bienes, y atiende de manera más consciente al interés compartido por el grupo en lo que respecta a la creación y distribución de conocimientos e, igualmente, a sus maneras particulares de interactuar, con lo cual estos se designan como sistemas productores de sentido. Un sistema productor de sentido opera sobre el resultado de la sinergia constituida entre cuatro tipos de particularidades: primera, topológica (geográfica); segunda, temporal (época); tercera, demostrable-tangible, argumentos y fenómenos verificables a través de la ciencia; cuarta, imaginaria-intangible, es decir, las construcciones gregarias o las creencias particulares con que se reviste de contenido simbólico cada fenómeno. Así, estos sistemas establecen lazos que unen a los individuos en torno de las ideas de realidad sobre las cuales existe consenso general en el grupo.

La condición descrita es connatural a cualquier modelo proyectual. Cabe destacar que, de manera independiente al sistema imperante, la facultad efectora, como característica humana, ha provisto los artefactos que componen la cultura material, en la que junto a los actos prácticos aparece el ejercicio intelectual que dota de discurso y define al sistema, permitiéndole sustentarse como diferente, bien como artesanía, arte o producción industrial. Al considerar la continuidad en la historia de las acciones efectoras

se puede establecer que la producción ha fungido como constante; esta generó los objetos que luego fueron ubicados bajo diversas variables o categorías, por tanto, gracias a dicha condición siempre habrá objetos. En todo caso, lo que tiende a cambiar es el sistema que los produce; sin embargo, la transición no es casual, es más bien un asunto progresivo en el que los sistemas se solapan, sobre todo en regiones como la latinoamericana, por lo cual no es extraña la coexistencia de productos provenientes de sistemas opuestos.

Ahora bien, la aceptación de los postulados de cada sistema productor por el fabricante (diseñador, artista, artesano) y el público es lo que admite dilucidar el carácter de la producción e, igualmente, tender hacia su conservación o superación; allí juega un papel importante el fenómeno de ruptura argumentado por Chaves. Por ejemplo, desde el Renacimiento, como señala Dussel (1984), la acción técnica e instrumental del artesano se diferenció del ejercicio liberal del artista, quien en cumplimiento de un acto propio pudo expresar la totalidad del mundo en una obra; por su parte, el artesano presentó una parte en relación con otras partes, en un propósito constructor de objetos que pueblan el mundo. En lo que respecta a la intención efectora y a la actividad del pensamiento que les rige, se demuestra un alejamiento en el que el arte obra en relación con lo ontológico, en tanto la artesanía lo hace en cumplimiento de una función social, a partir del conocimiento expresado en el trabajo especializado o en el saber

hacer. Como sistemas, ambos atienden al complejo engranaje social; ello incluye las condiciones políticas, las expectativas de desarrollo, las tradiciones y el acceso a los beneficios que traen consigo el reconocimiento y la valoración de las comunidades; en ese sentido, la percepción generalizada de la artesanía, como la pervivencia de la manufactura que se transparenta sobre los materiales que tímidamente se transforman, no se compadece con su realidad. Para Sennett, el artesanado "Representa la condición específicamente humana del compromiso" (2008, p. 32), que sustentada en la práctica no se limita al aprendizaje y repetición de destrezas instrumentales porque, en esencia, se ha autoimpuesto la obligación de realizar bien su oficio por el simple hecho de hacerlo bien. El artesano adquiere responsabilidad con el saber, lo que en innumerables ocasiones quedó limitado a la fabricación, con lo cual se minimizan sus aportes a la esfera del conocimiento humano.

Aun así, el distanciamiento artesanía-arte no se revela tan notorio ni dramático como sí lo fue en la época del modernismo europeo el revés que sufrieron estos sistemas de producción al enfrentar el avance de la sistematización industrial. Como se consignó en el texto "Cualificación en diseño. Entre la proyección y la fabricación":

La oposición connatural a la transformación no se basó exclusivamente en la desconfianza que nacía en las diferentes agremiaciones respecto de los avances materializados en la máquina o, a una defensa empeñada en dar continuidad exclusiva a los procesos procurados tradicionalmente por la

figura del taller; la oposición al dominio mecánico y su capacidad alienante fue alimentada por las diversas variaciones que en el contexto activo de la Europa modernista, impactaron sobre los conceptos de hombre y mundo, acepciones instituidas y sustentadas desde los primeros años del humanismo (Villa, 2011, p. 74).

Se puede entrever que la producción basada en la implementación tecnológica organizó un sistema en el cual lo humano, aspecto fundacional de sus antecesores, se vería seriamente afectado. Joan Costa (2009) argumenta que la era del humanismo en el Renacimiento fue la fusión del arte, la ciencia y la técnica; ello dio origen al diseño; es decir, el diseño no es la suma de estas, sino que nace como disciplina en el contexto que a partir de ellas se activa en la modernidad; esta aseveración encuentra sustento en planteamientos como los expresados por Miquel Mallol Esquefa (2008), para quien el ejercicio proyectual ha dependido en gran medida de la instrumentación, pero en ello no se agota; el servilismo o funcionalismo exacerbado no puede ser su única alternativa, ya que, como actividad humana, debe buscar un sentido que permita trascender dicha condición.

Ahora bien, los productores deben conocer la verdad que rige los modelos proyectuales desde los cuales desarrollan sus acciones; asimismo, el caudal objetual debe coincidir con las expectativas de las comunidades. En el caso del diseño, por ejemplo, la crítica de su naturaleza estimula el ejercicio reflexivo sobre la actividad, y al mismo

tiempo permite comprender los límites disciplinares inherentes a sus disquisiciones teóricas y el impacto que sus productos tienen en el cumplimiento de los objetivos del proyecto que trata de fortalecer. Para que esto sea posible se requiere comprender qué es el contexto inmediato y el papel que juega en la aceptación de un modelo de producción que, sin ser el único, alcanza mayor relevancia frente a los demás. Sobre este tema, William Ospina Toro (2010) señala que ha sido ampliamente determinada la relación existente entre el contexto y la acción proyectual, en la que el diseño se presenta como una actividad relativa, dejando atrás sus pretensiones de absoluto; de este modo, el diseño se articula al entorno en el que se desarrolla, vincula al usuario con la comunidad e, igualmente, a las características que lo definen como parte preponderante de la cultura. Así, descifrar el contexto, la esencia de una sociedad, impele descubrir el sentido que se refleja en las acciones y las producciones que en ella se dan. Indudablemente, el acercamiento a la realidad contextual de la comunidad significa ver más allá de la apariencia homogeneizada que en la actualidad se difunde; en este sentido, escribe el autor:

Determinar con claridad el tipo de esencia de la sociedad, con la intención de especificar los sentidos que los objetos poseen en relación con el proyecto, no es para nada sencillo, implica analizar, en primera instancia, la mezcla de ideas instauradas, impuestas y que descansan en los estados de necesidad que se presentan en las corrientes de la moda, las tendencias, la economía y las ideologías dominantes (Ospina Toro, 2010, p. 108).

Siendo así, toda actividad se inscribe en un contexto, y sus postulados, métodos y resultados entregan algo más que los valores de cambio o de uso. Sobre las construcciones objetuales se erigen alternativas simbólicas, reflejo de los anhelos cotidianos del colectivo que deben corresponder con las ideas de bienestar, progreso y desarrollo; esta coincidencia descubre los niveles de aceptación y apropiación de las personas, de las bondades que el sistema productor oferta, de modo que la selección de unas u otras descubre las maneras particulares de entenderlas a través de su utilización y en los alcances simbólicos que llegan a tener, en otras palabras, su sentido. Sobre este aspecto, en el texto *Diseño, sistema productor de sentido* (Villa, 2006) se indica que la consulta por la apropiación que en los últimos años se ha hecho del diseño en la geografía inmediata descubre el valor que, en relación con los otros sistemas, ha alcanzado. Por ello es necesario examinar su vinculación con las producciones artísticas y artesanales.

Retornando a los argumentos de Enrique Dussel, se reconoce que las sociedades industriales coinciden mayoritariamente con la dinámica de ruptura y de movilidad; sus construcciones se rigen por criterios de máxima tecnología y de mano de obra altamente calificada, por la mutación acelerada, por el mercado expectante y por la obsolescencia programada de los objetos. En contraposición, lo que los integrantes de algunas comunidades tradiciones esperan de un producto artesanal es que su función, su modo de utilización, se traduzca de forma simple, similar a como lo hacen los materiales

incorporados en su elaboración, e, igualmente, que posean cierta pericia para vencer el tiempo, que no se encuentren regidos por la moda y, por tanto, que la inversión económica se transforme con los años en una construcción afectiva, bien porque en ella se funden tradiciones o porque se pueda legar; un constructo superviviente en el tiempo que puede seguir siendo utilizado.

De acuerdo con lo referido de la relación entre el diseño y su escenario contextual, proceden elementos simbólicos que expresan componentes que hacen parte de la cultura. Como señala Llovet, citado por Ospina Toro: "Es difícil pensar que se puedan crear objetos o diseñar mensajes gráficos en una sociedad industrializada y altamente organizada a nivel de conexiones simbólicas, que puedan hallarse exentos de toda vinculación contextual" (2009, p. 45). De este modo, los sistemas productores deben atender al universo simbólico que se instaura en una sociedad, porque es gracias a ellos que se pueden instituir criterios propios que define la producción en un contexto específico. En lo que atañe al diseño, parafraseando a Dussel, si los desarrollos artísticos de la comunidad son limitados, el resultado proyectual obtendrá poca sustentación del arte; si sus aportes en tecnología son escasos, las producciones responderán a los lineamientos que rigen la artesanía.

Referidas algunas particularidades sobre sentido y contexto, es pertinente reflexionar sobre la actividad proyectual, porque

si bien del término se hace un uso amplio, ello no significa que en la geografía inmediata se tenga suficiente claridad sobre los aspectos que la fundamentan y diferencian de otras alternativas efectoras y reflexivas. Sylvia y Víctor Margolin, en el artículo *Un modelo social de diseño: cuestiones de práctica e investigación*, encaminado a la revisión del diseño de producto en relación con el proceso de intervención en servicios sociales, establecen que: “El diseño es entendido muy a menudo por el público como una práctica artística que produce deslumbrantes lámparas, muebles y automóviles” (2012, p. 63). Dado que la intención principal del diseño, en el mercado, es la realización de productos para la venta, se ha generalizado la consideración de que todos los objetos, mensajes y espacios son, por su realidad objetual, resultados de la actividad; esta consideración se amplía al poner de manifiesto, como lo hace Penny Sparke, que: “El diseño es tanto una práctica como un concepto abstracto, y que el contexto cultural de dicha práctica forma parte del [su] cuadro general” (2010, p. 14).

Por la pluralidad de elementos que se integran en el contexto y en la cultura, tratar de definir la actividad proyectual desde una perspectiva global no significa necesariamente avanzar en su comprensión; tal vez sea más pertinente retomar sus principios fundacionales y conocer cómo ha llegado a impactar un substrato social determinado, porque, como afirma Ospina Toro:

Esta es una de las características más notables del diseño y de la actividad de diseñar en sí misma, es la de pertenecer a un contexto puntual, esto es, derivarse de un entorno y afincarse en él, como forma de asegurar que las realizaciones que de tal ejercicio puedan identificarse mediante la conformación de escuelas y estilos que ubican un objeto, un mensaje o un espacio, a cierta corriente o a una denominación académica precisa; lo anterior queda demostrado al hablar, por ejemplo, del diseño suizo o de las vanguardias del diseño, así la denominación de la realización queda enmarcada y adscrita a una situación ideológica o geográfica específica (2009, p. 10).

Otra de las particularidades en el contexto inmediato es la identificación de la actividad proyectual con los procesos instrumentales, no necesariamente en la totalidad del área fundante, es decir, en diseño (lo que se puede corroborar al estudiar el segmento de cualificación profesional colombiano en sus diversas denominaciones). Sin embargo, para el tema que aquí se presenta, el diseño no se agota en la descripción de métodos y procesos de producción, sino que mueve a quien diseña a pensar el mundo previamente al planteamiento y desarrollo del proyecto. Lo anterior hace del diseño una actividad del pensamiento, en otras palabras, un modo de reflexión válido que hace posible a sus realizadores integrar diferentes anexiones de conocimiento complejo y humanista; lo que contribuye a la comprensión de la verdad del sistema y el impacto sobre la comunidad, demostrando sus bondades y falencias, que, indudablemente, pasan por el acceso a sus productos y el

aprovechamiento de la información de la que son mediadores. Las palabras del profesor Ospina Toro ayudan a ilustrar lo descrito:

Tales actividades son recurrentes en los discursos del diseño en la actualidad, pues su verificación en los objetos establece un área de desempeño [...] lo suficientemente amplia como para que intentar cerrar el término [...] a un único aspecto sea vano e inútil, porque la capacidad de integrar muchas áreas de conocimiento en torno suyo, es otro de los factores que caracterizan al diseño como a ninguna otra rama del conocimiento humano (2009, p. 13).

Ahora bien, en el acto integral que cumple quien diseña (el diseñar), escribe Dussel (1984, p. 189), se reúnen dos componentes esenciales: la inteligencia apriorística (teórica) y la inteligencia efectora. La inteligencia apriorística o verdad teórica ubica al sujeto ante el terreno de la realidad; por su parte, la verdad para la acción o los actos efectores señalan una realidad próxima; en su conjunción se alcanzaría un todo armónico entre la instrumentación y los criterios fundamentales de la subjetividad: la consciencia y la libertad; es decir, obrar con conocimiento de lo que se hace sustenta el carácter proyectivo del diseño, lo que resulta necesario para que el objeto presentado sea entendido propiamente como diseño; de este modo se constituye la realidad del proyecto: de una parte, el componente efector; de otra, el subjetivo. Surge la disyuntiva entre la objetividad, que parece fungir como elemento racional de la actividad, y el parecer de las personas, la prevalencia de los actos

subjetivos o escenario dramatúrgico. Actuar en concordancia con la responsabilidad y el conocimiento que estos elementos exigen permite que el diseño sea concordante con lo que, se entiende, le vincula con la ciencia, con el conocimiento humanista y con la responsabilidad que le concierne como sistema productor.

Sin embargo, el análisis del devenir del diseño como disciplina, al menos en el contexto inmediato, enseña cómo ha debido responder no solo a sus principios inherentes, sino también a los que se le atribuyen exógenamente; tal vez por ello, su objetivo primordial suele dirigirse a responder a los lineamientos efectivos del funcionalismo, en la obligación de satisfacer la naturaleza de las necesidades objetuales, sociales y comunicativas, la cual, en ocasiones, ocurre en abandono de la autoconciencia subjetiva que, por lo regular, se encarga de hilar o, al menos, de hacer posible el entramado de argumentos afectivos. El acuerdo tácito celebrado por el diseño con el funcionalismo le impele a llevar sobre sí la designación de acción "servil", que le distancia de su realidad. Al restringirse la definición del diseño al campo de las descripciones proyectualistas, pareciera que no le es posible trascender las relaciones inmediatas dadas entre la concepción de una propuesta y su objetivación; por eso, es preciso comprender cuál es el sentido configurado por el diseño a lo largo de su historia, prestando especial atención a las particularidades de los contextos; en dicha significación, el profesor Mallol Esquefa lo define como: "[la] siempre indeterminada finalidad de creación del horizonte de sentido representado en la actividad del diseño" (2008, p. 81).El

sentido, indudablemente, estará referido a la correspondencia entre las acciones cotidianas de los individuos subsumidos en las dinámicas de sus culturas particulares, en las que harán presencia ciertas imposiciones de sociedades foráneas. En este punto, el término de proyecto impele a revisar el alcance de su acepción.

Para Dussel, en el interior de los sistemas sociales existe un proyecto que entraña la esencia de la misma sociedad, de una época, de una clase social e, incluso, de una persona; por ello, los pensamientos, las acciones y los objetos que en ella se realizan están dirigidos a consolidar dicha esencia, lo que equivale a decir: procurar mediaciones (materiales y simbólico-contextuales) para alcanzar el objetivo de su proyecto. Por su parte, Boutinet (2010) plantea que la esfera tecnológica señala el tránsito natural hacia el logro trazado con antelación por la modernidad dominante; es decir, está inscrita en el proyecto de desarrollo de la sociedad. En el polo opuesto, la instrumentalidad tradicional se encontraría al margen de dicho proyecto; escapa, incluso, al tiempo señalado para el progreso. No obstante, la vida misma se ha convertido en el proyecto por desarrollar, por lo cual el individuo sin proyecto invierte su tiempo y sus fuerzas en vivir, en hablar, en tratar de solucionar las dificultades de una vida gregaria; en palabras de Boutinet, en ponerse en contacto con los demás para ejecutar las acciones de humanización que les son inherentes, de modo que las sociedades, en apariencia carentes de proyecto, prosiguen en su tarea de

alcanzar su horizonte, el que no puede ser diferente a la conquista del verdadero progreso humano.

Es difícil aseverar que dicha disposición se realice conscientemente; lo que sí es seguro es que el origen del proyecto es el mismo de la colectividad, sus procesos constituyen su devenir, su futuro aparece incierto y azaroso. Tenido como base lo expuesto hasta ahora, el proyecto se define como la suma de las acciones a través de las cuales se constituye el universo de realizaciones humanas, para lo cual se integran el conocimiento con las dinámicas efectoras propias de los sistemas de producción material. A modo de ilustración, el complejo entramado del proyecto se comprueba en la zona centro-occidental de Colombia. Movidas por distintas condiciones a mediados del siglo XIX, se iniciaron las oleadas colonizadoras que terminaron por instaurar y fortalecer un comportamiento colectivo (que tiempo después se desarrollaría a partir del monocultivo del café), el cual se hace evidente en las manifestaciones objetuales, musicales, gastronómicas, arquitectónicas de la zona. Este constructo es fruto del trabajo compartido por varias generaciones, esfuerzo que hoy es reconocido por la Unesco bajo el título de Paisaje cultural del café, y que demuestra que la invención de un complejo sistema cultural, como proyecto, aunado a la actividad efectora que le dio forma, se encontraban presentes en todos los órdenes de la cotidianidad.

En el mismo sentido, en la variación del pensamiento colectivo, en el trayecto que le acerca a la expansión tecnológica contemporánea, están presentes ciertos rasgos enraizados en la herencia, por lo que los sistemas productores más tradicionales no desaparecen totalmente. Así, aunque el reconocimiento de la cultura cafetera, a primera vista, pareciera exaltar un episodio bucólico de tradiciones y decires propios del pasado, aluden a algo muy distinto. En el ámbito de los objetos, por ejemplo, los rasgos distintivos de la tradición manufacturera se reúnen con dispositivos digitales de última generación; el acceso al conocimiento promovido por las tecnologías de la comunicación llega a los espacios legados por los constructores de bahareque; esta sincronía es un resultado que se debe tener en cuenta para la proyección de nuevos productos y servicios. Cada día se hace más evidente el hecho de que los sistemas productores tendrán poco impacto si antes de posicionarse no consiguen revestirse de sentido, si en vez de optar por la sustitución a ultranza de lo que les antecedió previamente no se reconcilian con los métodos y los constructos comunales a los cuales tiene por objeto suplir.

En conclusión, se puede decir que la actividad proyectual –el diseño– trasciende el ejercicio efector de objetos, mensajes o espacios. Ahora resulta claro que cada producto estudiado exclusivamente en relación con su forma parece, cada vez más, resultado de la inercia proyectual del pasado, cuya génesis, si bien procede del saber profesional, también se refleja en alguno de los miles de catálogos de objetos. Por esta y otras razones, desde el diseño se

impele a trabajar con los valores que las comunidades otorgan a las diferentes manifestaciones y particularidades de su cotidianidad; estas maneras de asumir el diario vivir establecen vínculos, trazas afectivas, nacidas del encuentro entre las personas, de los individuos con los objetos. Poder transcribir estos gestos humanos en proyectos donde se potencie el desarrollo en sus niveles cognitivo, económico y social es una tarea que debe asumirse desde la actividad proyectual; de esta manera, al diseño, como un sistema productor, se le reconocerá, al menos en el contexto inmediato, ese valor agregado que en la actualidad se mantiene como algo difuso.

Finalmente, es importante destacar que la revisión de definiciones no proyectualistas sobre el diseño abren un importante escenario para la investigación y el análisis de los sistemas productores en contextos en los que perviven diferentes modelos productivos. El cumplimiento de los objetivos trazados en un sistema en el que se integran aspiraciones culturales propias con necesidades provenientes de latitudes foráneas evidencia el dinamismo y la mixtura que le es propia a comunidades que contribuyen al fortalecimiento de su dinámico proyecto.

REFERENCIAS

- Chaves, N. (2002) TdD. Temes de Disseny. (19). Barcelona: ELISAVA Escuela Superior de Diseño.
- Boutinet, J. (2004). Anthropologie du projet. París: Puf Coll.
- Dussel, E. (1984). Filosofía de la producción. Bogotá: Nueva América.
- Margolin, V. y Margolin, S. (2012). Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación, Revista KEPES, 9 (8), pp. 61-71.
- Mallol, M. (2008). Diseño y realidad. Revista KEPES, 5 (4), pp. 73-106.
- Ospina Toro, W. (2009). Restitución de contenidos simbólicos mediante la activación de la memoria a partir de la interacción con objetos y atmósferas proyectadas en la instalación interactiva "La máquina de Don Seir". Tesis de maestría no publicada. Universidad de Caldas. Manizales, Colombia.
- Ospina Toro, W. et ál. (2010). Desconcentrar el Diseño Memorias Foro. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Sennett, R. (2008). El artesano. Barcelona: Anagrama.

- Sparke, P. (2010). Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili.
- Villa, G. (2005). Diseño. Sistema productor de sentido. Revista KEPES, 2 (1), pp. 7-14.
- Villa, G. (2007). Diseño de objetos en la colonización de Caldas. Revista KEPES, 4 (3), pp. 31-54.
- Villa, G. (2011). Cualificación en diseño. Entre la proyección y la fabricación. Revista de Arquitectura, 13 (13), pp. 73-79.

3

DISEÑO Y DESARROLLO HUMANO: UNA INTENCIÓN PERMANENTE EN EL INTERIOR DE INTERESES IDEOLÓGICOS CAMBIANTES

Claudia Rojas Rodríguez

3.1 INTRODUCCIÓN

En la sociedad contemporánea, el diseño se caracteriza, grosso modo, por ser interdisciplinar, emergente, evolutivo y exploratorio, y como ejercicio proyectual modifica periódicamente sus relaciones, teorías y tendencias, subordinado a los procesos políticos y económicos de cada época, como se evidencia en los

diferentes registros de su historia. Estas características se han intensificado debido a que las fronteras de la disciplina son cada vez más flexibles, encontrando caminos de aplicación en artes, ciencias, tecnología, economía, ecología, cultura...; sin embargo, a pesar de esta variabilidad continua en sus tendencias y prácticas, el diseño ha permanecido siempre en su intención por definir la materialidad de los objetos no solo desde la perspectiva humana, sino principalmente desde la intención social y cultural. En relación con estos rasgos de variabilidad continua que caracterizan el diseño, y en contraste con las diferentes razones e ideologías que en cada época han motivado su permanencia en el interés por el desarrollo humano, se articulan las ideas de este escrito, sin ninguna pretensión de rigurosidad histórica.

Dado que el diseño como práctica social ha emprendido a través del tiempo diversos intereses humanistas, para este documento se han abordado desde tres grandes momentos convocados por relevancias teóricas, prácticas e ideológicas. El primer momento descrito comprende la época en que los idearios del diseño fueron orientados por la Bauhaus, que propugnaba la integración social del arte y la ciencia, y correspondieron casi enteramente al placer estético; un segundo momento, determinado por la integración del diseño como parte constitutiva del proceso productivo, que ocasionó un cambio radical en la esfera de preocupación del ejercicio proyectual (se expone aquí cómo durante este período el diseño asumió la ideología

del consumismo, alejándose del interés humano inicial, más no así del desarrollo), y un último momento, que involucra la época actual, en el que la intención pareciera retornar a las directrices de su origen, vinculándose con fuertes lazos a la generación de nuevo conocimiento e incursionando desde diferentes perspectivas con intereses asociados a la calidad de vida. El diseño actual concibe la presencia de la actividad humana como el elemento de intersección de todos los aspectos de la proyectación, decidiendo, desde la investigación, por productos entrelazados con la acción humana y la satisfacción de sus verdaderas necesidades. Desde esta última perspectiva, el diseño se ha venido transformando en una disciplina con capacidad de analizar y resolver problemas de la sociedad, y, por tanto, en una fuente de nuevo conocimiento que permite incrementar el lucro social y el progreso.

3.2 EL DISEÑO: UNA PRÁCTICA INTERDISCIPLINARIA, EVOLUTIVA Y EXPLORATORIA

El campo del diseño ha venido involucrando de manera progresiva nuevas áreas de conocimiento al ejercicio de su práctica profesional, debido, con seguridad, al amplio campo de aplicación que lo habilita. La interdisciplinariedad es uno de los rasgos distintivos del diseño que ya ha sido expuesto por varios autores; Chaves y Ledesma (1997) hacen explícito este rasgo cuando describen el campo del diseño como una disciplina en la que se entrecruzan

saberes y haceres diversos que, como bien lo manifiestan, “no están yuxtapuestos, sino que se conectan los unos a los otros” (p.39) para favorecer el desarrollo de productos y espacios acordes con la realidad. Margolin, por su parte, alude a esta diversidad de saberes, afirmando que el diseño se ha convertido cada vez en una actividad más compleja, pues actualmente, en el desarrollo de un producto interviene frecuentemente un equipo de profesionales que incluye, además de diseñadores e ingenieros, varios “especialistas en ciencias sociales entrenados en el estudio de características y cualidades de la experiencia humana” (2005, p. 71), los cuales, según el autor, aportan nuevas dimensiones a cada ejercicio de diseñar. Esta participación provisional de tan diversos saberes en la actividad de diseño da cuenta además de su naturaleza cambiante y evolutiva.

El diseño se modifica periódicamente, adaptándose a las desafiantes transformaciones de los procesos políticos y económicos de cada época, y desde estos procesos han tenido origen las variadas tendencias que han quedado registradas en su historia. El acto del diseño, afirma Sennett, “ha de concebirse como un acto puramente provisional, aun cuando se trate de diseños imponentes; aceptar la provisionalidad de todo lo que se hace es verdaderamente vivir en el presente” (1990, p. 229). Esta condición provisional del diseño determina, como ya lo han defendido también varios teóricos, otra de sus características relevantes: el ser una actividad

permanentemente exploratoria. El diseño es mucho más que la búsqueda de la solución óptima a una necesidad identificada, es una exploración por el mejoramiento de la calidad de vida. El diseñador creativo, de acuerdo con Cross, "interpreta las instrucciones de diseño no como una especificación de una solución, sino como una especie de mapa parcial de un territorio desconocido desde donde se lanza a explorar y descubrir cosas nuevas" (2007, p. 52).

Como consecuencia de estos rasgos generales expuestos, el diseño ha transcurrido en una permanente búsqueda de pasajes y desvíos, identificándose en algunos momentos más con el humanismo, la sociología y el arte, y en otros involucrándose con las áreas técnicas productivas y compartiendo con las tendencias del mercado, ampliando permanentemente sus saberes e integrándose en todos los escenarios de la vida humana. Por esta razón, el diseño en la actualidad representa una forma de construcción de conocimiento útil a diferentes disciplinas. Para Horta:

La naturaleza del diseño es humanista, su arte de crear es de carácter intelectual, y su disciplina, en tanto unidad organizativa y metodológica de conocimiento interpreta un dominio integrativo y de creación a partir de una red de conocimientos (inter/trans) disciplinar (2010, p. 11).

Así, el diseño explora desde los elementos formales, estéticos y técnicos de cada creación, hasta las formas de uso y las experiencias

que descubren quienes entran en contacto con algún producto o sistema diseñado. Para Zaccai (1995), las principales razones que han dado forma a los objetos fueron, en principio, de tipo técnico y tecnológico; posteriormente se dedicaron a tender los intereses del mercado, y por último se han enfocado en la consideración del ser humano, integrando la sociología, la psicología y la ergonomía, además de otras ciencias, de manera incremental en el desarrollo de productos. El pensamiento de Zaccai es muy afortunado en el momento de esta reflexión, por dos razones: en primer lugar, porque reafirma la variabilidad e interdisciplinariedad del diseño que se ha expuesto hasta ahora, y en segundo lugar, porque asegura, en contradicción con lo que expone esta reflexión, que el diseño solo ha asignado interés al ser humano en los últimos tiempos, en el ejercicio de su práctica.

En los próximos apartes, este escrito tiene precisamente la intención de evidenciar que a pesar de tantas transformaciones que ha emprendido históricamente el diseño, la actividad proyectual e investigativa en el campo ha persistido en un rasgo particular durante todas las épocas, aunque con diferentes motivaciones e intensidades: su permanente interés por el desarrollo humano, y pretende demostrar que es desde este interés que ha reivindicado continuamente su naturaleza humanista, toda vez que la definición de la materialidad de los objetos ha surgido siempre en relación con el campo humano, social y cultural de cada época. Con

este objetivo, describe la forma como el diseño se ha venido encauzando hacia la promoción del desarrollo humano y social, comprendiendo cada vez de mejor manera la forma como los objetos condicionan las experiencias de los seres humanos, en algunos momentos con marcado interés por las interacciones de tipo estético, otras veces más interesado en los aspectos funcionales y técnicos, y en los últimos tiempos comprometiéndose de manera comprensiva con las experiencias vitales de los usuarios.

3.3 DISEÑO Y DESARROLLO HUMANO

Para iniciar se exponen las interpretaciones del concepto de desarrollo presentes en los discursos de algunos teóricos del diseño; dado que no es el interés de este escrito hacer una revisión documental exhaustiva, sino más bien una contextualización del concepto en el campo del diseño, se referencian principalmente las miradas de autores que complementan las ideas expuestas hasta ahora, y que darán sentido a algunas argumentaciones posteriores.

Para iniciar, Aicher (2001) asigna dos significados al concepto de desarrollo: uno pasivo, relacionado con los sucesos naturales, y otro activo, relacionado con la técnica, la ciencia aplicada, la producción y los nuevos productos; en su concepto de desarrollo activo está involucrada la creatividad, el experimento y la elaboración de modelos que dan origen a los cambios; en términos de Aicher, el

desarrollo se convirtió en la base de la técnica y de la moderna producción industrial. Desde una postura más bien extrema, Chaves (2006) afirma que el desarrollo es inevitable, dado que genera condiciones de insuficiencia que reclaman nuevos desarrollos e incrementan el dominio paulatino del hombre sobre la naturaleza. Desde una visión más positiva, Margolin (2005) expone que el desarrollo avanza en relación con las teorías de la satisfacción de las experiencias relacionadas con los objetos; para este teórico, un medio caracterizado por productos cuyo uso sea satisfactorio contribuirá al desarrollo saludable de los individuos.

Desde los anteriores planteamientos, el desarrollo se comprende como la constante innovación y el avance en la creación de nuevos productos; esta disposición ha orientado el diseño y ha venido en aumento y fortaleciéndose con el paso del tiempo, generando cambios desde la investigación, la exploración y el control de condiciones de la naturaleza en la búsqueda del bienestar humano. Algunos teóricos exponen cómo en las primeras épocas, cuando los intereses del diseño no eran particularmente humanitarios, comenzaron a surgir en el campo de la arquitectura los primeros indicios del interés por los intereses de las personas, cuando se pasó del descuido total, suscitado por el deber ser de la religión y los grupos dominantes, hacia la atención de necesidades básicas de los habitantes en algunos recintos, aportando en calidad de vida. Sennett (1990), por ejemplo, manifiesta este cambio desde la arquitectura, describiendo

cómo durante la Ilustración la profesión trasladó su atención, que estaba centrada en los espacios exteriores, hacia el interior de las construcciones, para empezar a diseñar en la búsqueda de atender los procesos de protección, formación y desarrollo de los más jóvenes. Expone también Sennett el interés que manifestaban los teóricos de la época por comprender las experiencias del ser humano en relación con los objetos, en donde la simpatía se reconocía como una operación mental útil a la sensibilidad del diseño y precisa para atender necesidades sociales; esta suponía ingresar, mediante un acto de imaginación, en los pensamientos, necesidades y deseos de otro ser humano sin importar cuán diferente pudiera ser cada persona.

Por esta razón, y dado que el propósito aquí es evidenciar desde un acercamiento puramente documental la permanencia del interés del diseño en el desarrollo humano, esta reflexión comprende únicamente los tiempos en que el diseño se denota como tal; como resultado, se dispuso un ordenamiento temporal comprendido por los tres momentos establecidos. La ideología, como elemento argumentativo, se considera fundamental para este discurso, toda vez que, como lo expone Chaves (2006), representa el pensamiento y las convicciones colectivas generadas por las condiciones predominantes de un conjunto de la sociedad, escenarios desde donde se definen los contenidos y las circunstancias que legitiman una práctica social, y, por supuesto, desde donde se originan y

encuentran razón sus discursos teóricos. La descripción de la idea de ideología en el diseño, así como su razón de ser en cada uno de los momentos expuestos, estará basada fundamentalmente en el discurso de este autor.

3.4 DISEÑO, DESARROLLO E IDEOLOGÍA

En consecuencia con el ordenamiento, el primer momento ideológico inicia alrededor de 1919, cuando los idearios del diseño fueron orientados por la Bauhaus, escuela que, como se anotó, propugnaba la integración social del arte y la ciencia. Al menos en la teoría, estos intereses originarios estuvieron relacionados particularmente con el placer estético. Chaves (2006) acuña el término "razón ingenua" para señalar la ideología imperante en el momento; afirma que el discurso de los pioneros proponía una revolución cultural que ajustara el mundo simbólico con la realidad técnica y social, aspecto que se reflejaba principalmente en los productos de la arquitectura y posteriormente en la totalidad de la producción material de la época. Asegura que dadas las condiciones sociales del momento, la aparición del diseño constituyó una revolución cultural con contenido humanista, comprometida con la utopía social. Como toda revolución dice, "el diseño nace cargado de ideología. Luego se pragmatiza y despoja de valores éticos, se seculariza y se transforma en instrumento neutro al servicio de cualquier cosa" (Chaves, 2006, p. 44). En términos de Chaves y Ledesma (1997),

el movimiento fundador proponía para el diseño un lugar de acción desde donde se proyectara como protagonista de la transformación de la humanidad. Al respecto, Moholy-Nagy (1963) expresaba la imposibilidad de concebir la vida sin el progreso técnico, pero dado que los avances tecnológicos de la época involucraban procesos productivos ya organizados que ignoraban las condiciones biológicas de los trabajadores, se hacía necesario aprovechar los adelantos en beneficio de la comunidad, y brindar una vida equilibrada; hablando específicamente del desarrollo, expresaba que “el ser humano se desarrolla a través de la cristalización de sus experiencias” (Moholy-Nagy, 1963, p. 17); esta afirmación evidencia que desde entonces, y como lo es ahora, la atención en el ser humano y en particular en sus experiencias con relación a los objetos se ha constituido en la mayor constatación dentro del diseño cambiante, aspecto que, como se expondrá más adelante, se ha convertido en uno de los mayores intereses de exploración en las últimas décadas.

Respecto a la experiencia estética, se han dado varios abordajes, y es Dewey (1980) quien ha explicitado de mejor manera las principales argumentaciones teóricas. Para Dewey, la experiencia estética es una manifestación importante y necesaria para desarrollar el potencial hacia una vida más inteligente, pues, desde su perspectiva, los objetos deben ser entendidos como formas desarrolladas para generar experiencias en el ser humano, y concebidos como una representación integral que debe ser considerada fuera de los límites de la simple

funcionalidad y el uso, con el fin suscitar estímulos a nivel sensorial, emocional e intelectual. A este respecto, Aicher (2001) afirma, de manera crítica, que algunas veces, debido al interés predominante por las cuestiones estéticas, se llegó a sacrificar el valor de uso de los productos por atender formas determinadas, principalmente en la arquitectura, en donde se olvidaba considerar en el diseño los modos como la gente realiza las diferentes actividades de la vida diaria. Chaves (2006), en acuerdo, manifiesta que en esta época el discurso no guardaba mucha coherencia con los resultados de la práctica. Sin embargo, y sin lugar a dudas, las teorías y los intereses del diseño en este momento estuvieron ideológicamente centrados en el ser humano, en su bienestar y su evolución, independiente de la magnitud de los impactos alcanzados efectivamente con el ejercicio proyectual.

El segundo momento inicia alrededor de 1945, periodo en el cual cambia el diseño radicalmente su esfera de preocupación; sus teorías acogieron ampliamente la ideología consumista dominante, alejándose del marcado interés humano inicial, mas no así del desarrollo. Este momento histórico corresponde al comienzo de la posguerra, cuando, como bien lo plantean Chaves y Ledesma (1997), a pesar de todas las implicaciones políticas y económicas dominantes, se promovió el desarrollo al compás de una carrera desenfrenada por la tecnología. Para este momento el diseño alcanzó un lugar protagónico que no había ocupado antes, convirtiéndose

en uno de los factores económicos más importantes incorporados a la producción. La transformación de la preocupación del diseño en este momento histórico es un asunto innegable, sin embargo, en referencia con el interés en el desarrollo humano habría que esclarecer que esta nueva situación convirtió el diseño en una práctica transformadora de los escenarios culturales y las dinámicas de la vida social, como lo manifiestan Chaves y Ledesma (1997), cuando afirman que esta nueva condición del diseño lo convierte en factor operante sobre las imágenes mentales de los usuarios, tema que ubica al diseño como práctica transformadora de los escenarios culturales y las dinámicas de la vida social. Esta situación la reafirma Bonsiepe (1978), expresando que el diseño nace como profesión en los años cincuenta como una disciplina proyectual interesada principalmente en el incremento del valor de uso de los objetos, dado que las consideraciones de uso están indudablemente mediadas por la cultura y los imaginarios sociales. Para Bonsiepe, el estudio de los modelos de uso de los productos era considerado el objetivo primario de esta nueva disciplina.

De cualquier manera, las afirmaciones anteriores involucran, independiente del interés que las haya concebido, consideraciones referidas al ser humano como objeto central dentro de la perspectiva del diseño de la época. Chaves denomina "razón pragmática" la ideología predominante en este momento, pues dentro de esta época, asegura, tuvo lugar un cambio conceptual que caracterizaría

al diseño por tiempo considerable. Parafraseando a Chaves, el concepto de sociedad devino en el de mercado; el concepto usuario, en el de consumidor, y el de necesidad de uso, en motivación de compra; así, el discurso de la profesión pasó de las manos de las vanguardias del diseño a las manos de las empresas. Siguiendo a Chaves y Ledesma, como consecuencia de este momento y hasta el presente, el diseño ocupa un lugar privilegiado como instrumento de desarrollo y competitividad, conservando el interés por el ser humano, sus necesidades y la sociedad, a pesar de que su compromiso social en este periodo se haya visto reducido a “detectar necesidades sociales y satisfacerlas con diseño funcional y durable” (1997, p. 27).

Sin embargo, es relevante recordar que en 1953, la ULM, en ese entonces la escuela predominante de formación en diseño, y cuya ideología fue netamente industrial, consideró indispensable incluir la ergonomía como asignatura en sus programas de formación. La conveniencia que hizo considerar la ergonomía como un saber necesario para los diseñadores en este momento no es muy explícita, es muy probable que estuviera vinculada con la atención de desajustes relacionados con los procesos productivos, pero también pudo serlo con el desarrollo formal de los productos, dado que siempre se ha considerado la ergonomía, de acuerdo con Calvera, como una característica común a todo los objetos, independientemente del sistema de fabricación empleado,

“porque en la industria, aunque no hay un usuario concreto [...] existe un usuario ideal” (2007, p. 113). De cualquier forma, es a partir del vínculo que establece la ULM con la industria en favor del funcionalismo, y su relación con la ergonomía, que surgen los principios del diseño que se destacarían en la escena durante los años sesenta y setenta: “Utilidad, seguridad, duración, inocuidad y respeto al medio ambiente” (Chaves y Ledesma, 1997, p. 27), conceptos evidentemente relacionados con la acción y el bienestar humano. La permanencia del factor humano en el diseño en este momento lo revalida Bonsiepe, cuando manifiesta que finalizando los años sesenta, cuando la disminución de la calidad ambiental se hizo más evidente, “el diseño se planteaba cómo podría empezar a intervenir para minimizar esta problemática” (1993, p. 27); es claro, entonces, que al menos para la academia la perspectiva del desarrollo humano continuó presente en el discurso del diseño, aun en el interior de esta ideología pragmática.

De manera sobresaliente, a pesar del cambio ideológico y de que las teorías sociales prácticamente desaparecen del panorama teórico de la época, la noción de experiencia humana en relación con los objetos no solo permaneció vigente en el discurso, más bien involucró elementos conceptuales nuevos relacionados con la percepción, que se retomarían posteriormente en las teorías del diseño. Kepes, por ejemplo, afirmaba, aun en este momento pragmático, que la experiencia estética requería de la correlación

de todos los mecanismos perceptuales que generan procesos significativos indispensables para el desarrollo de las potencialidades integrales del ser humano; manifestaba respecto a la importancia de la representación visual que:

Del mismo modo que hay un progreso en el proceso de pensar, también hay una evolución de la comprensión sensorial. El desarrollo de la visión no solo permite extender la comprensión de la naturaleza, sino también el desarrollo progresivo de la sensibilidad humana, con lo cual se hacen más amplias y profundas las experiencias humanas (1969, p. 101).

Igualmente, Chaves y Ledesma sostienen que fue durante este periodo funcionalista que ganó impulsó, sin proponérselo, el valor simbólico de los productos, que más allá del valor de uso y de cambio, manifiestan estos autores, es obra del diseño. Cuando el diseño es reconocido e incluido en los procesos productivos, transforma su modo de operar respecto a la vida social, y se convierte en uno de los principales factores de transformación social del siglo xx. En pocas palabras, aun cuando el diseño cambió en este momento de manera radical su esfera de preocupación en la teoría, asumiendo la ideología del consumismo, el interés en el desarrollo humano permaneció vigente en la construcción de los imaginarios sociales y, por supuesto, de manera indirecta en la práctica. Para este momento sería factible relacionar variadas evidencias mundiales de la acción práctica del diseño en el desarrollo social, si ese fuera el interés de esta reflexión.

El tercer momento considerado dentro de esta revisión comprende los escenarios teóricos de las dos últimas décadas, que han sido designadas por algunos académicos como la época posmoderna. Aquí, el interés del diseño pareciera retornar a las directrices de su origen, vinculándose con fuertes lazos a la generación de nuevo conocimiento e incursionando desde diferentes perspectivas con intereses asociados a la calidad de vida. Para este tercer período, el discurso del diseño sale, por fortuna, de manos de los agentes de producción y regresa a los diseñadores, cuestionándose la razón racionalista anterior y convirtiéndose, como lo afirma Chaves (2006), en una nueva corriente de pensamiento y “un verdadero estadio del desarrollo de la cultura occidental” (p. 29). Chaves acuña para la ideología reinante en esta época el término “razón cínica”, designándola también como ambigua, dado que, a su parecer, se retoman los idearios de las primeras épocas del diseño, pero se continúa actuando en alianza con el mercado. No obstante esta confusa acción de la práctica, por su proximidad al discurso del mercado, el diseño actual reconoce la actividad humana como el elemento fundamental para la intersección de todos los aspectos de la proyectación, propugnando decidir por productos que entrelazan la acción humana con la satisfacción de sus verdaderas necesidades; así las cosas, la preocupación por el ser humano “impone nuevamente en el discurso la necesidad de incluir en su seno la naturaleza de la experiencia” (Margolin, 2005, p. 60). A partir de este momento, el discurso teórico procura nuevamente

la unidad de lo diseñado, apostando por experiencias satisfactorias a nivel sensorial y perceptual, en relación con la técnica y los materiales, y principalmente con los aspectos relacionados con el uso, los imaginarios sociales y la interacción. En términos de Bonsiepe: “la aparición del concepto interface en el discurso de los años noventa coloca al diseño en el marco de las prácticas sociales” (1993, p. 2).

Las teorías actuales del diseño pretenden conducir la forma de organizar los medios que favorecen la acción eficiente y placentera del ser humano en cada contexto a partir de conocimientos multidisciplinares que den lugar de manera conjunta a las experiencias de bienestar estético, técnico y de uso que se espera descubra el receptor de los productos durante su interacción. Zaccai (1995) evidencia la importancia que para el diseño actual tiene el análisis de la experiencia, advirtiendo cómo el diseñador debe integrar con éxito todos los requisitos que equilibren las expectativas racionales, sensoriales y emocionales del usuario individual y de la sociedad en su conjunto. Para Zaccai, “los diseñadores deben desarrollar un conocimiento mucho más profundo de la cinestesia, lo que demuestra la preocupación por todas las formas en que los seres humanos perciben e interactúan con los objetos físicos” (1995, p. 6).

3.5 EL PROTAGONISMO DE LA EXPERIENCIA HUMANA: EL REGRESO A LOS IDEARIOS DE LOS FUNDADORES

En este sentido, y como bien lo plantea Chaves, las teorías, actuales regresan a los ideales de los fundadores, pues el discurso ha girado nuevamente hacia el ámbito de las experiencias humanas, pero esta vez no solo considerando la experiencia estética y técnica, sino principalmente interesado en la experiencia y la satisfacción de uso. Para Calvera, la pregunta estética por el diseño continuará estando relacionada con la calidad de los objetos y los enseres, independiente del grado de desmaterialización alcanzado, "lo que permite mantener aquella antigua utopía del diseño, según la cual diseñar significa fundamentalmente la mejora del medio ambiente común a todos" (2007, p. 121). En su opinión, el diseño ha evolucionado desde el desarrollo de productos hasta la provocación de experiencias en las personas que interactúan con ellos, pasando por la articulación con los procesos y los estilos que propuso el marketing. Dado que la experiencia se ha convertido en el principal motivo de reflexión para gran parte de los teóricos actuales, se expondrán aquí algunas consideraciones que permiten dar cuenta de la fortaleza que ha tomado este interés en la teoría y la práctica del diseño en los últimos tiempos.

Para comenzar, Margolin (2005) manifiesta, con relación al diseño y el desarrollo humano, que un discurso sobre la experiencia debe

referirse siempre a la interacción humana con los productos, ya sean cosas materiales o inmateriales concebidas, escenario al que ha denominado el "entorno de los productos". El concepto de entorno de los productos, asegura Margolin, es muy útil para reforzar la idea de que la relación con productos es una parte fundamental del desarrollo humano. El autor describe que los interrogantes acerca de la manera como los productos entran en el medio social y llegan a los usuarios, y de lo que estos hacen durante el uso de ellos, están cada vez más cerca de la psicología, la sociología, la antropología y otras ciencias humanas de lo que se creyó en el pasado.

La consideración de las experiencias humanas durante la actividad con los objetos diseñados es una propuesta que además confirma la particularidad exploratoria propia de todo acto de diseño, que se exponía en los inicios de esta reflexión. Las funciones de uso ha sido un aspecto suficientemente teorizado por varios autores a lo largo del tiempo, más no así la experiencia de uso, pues esta tuvo incursión más reciente en el discurso del diseño. Tal vez el teórico más reconocido bajo esta propuesta es Norman (1998), quien desde su teoría referida a la dimensión operativa de la experiencia propone que el diseño debe asegurar que el usuario entienda lo que debe hacer cuando interactúa con cualquier objeto, espacio o sistema, situación que, como lo expone clara y ampliamente, se logra solamente cuando en la configuración de los objetos se tienen en cuenta las capacidades y limitaciones dadas por la biología y la

psicología, pues solo desde allí es posible eliminar lo que en su teoría ha acuñado como “lagunas de ejecución”. De acuerdo con Norman (1998), la exploración de las experiencias de uso debe ser permanente, ya que, como él mismo afirma, la tecnología ofrece las posibilidades de hacer que la vida resulte más placentera, pues cada nueva tecnología aporta mayores beneficios; sin embargo, y desafortunadamente, “al mismo tiempo surgen nuevas complejidades que agravan nuestras dificultades y frustraciones” (p. 47), situación que surge cuando no se consideran adecuadamente los aspectos físicos y emocionales.

Al respecto del permanente y particular análisis de cada experiencia de uso, Morales (2003) plantea que dado que los objetos y sistemas se entrelazan de manera íntima con la vida cotidiana, se hace indispensable que cada acto de diseño materializado afecte de manera positiva la experiencia del ser humano, lo cual, a su parecer, únicamente se logra cuando se atienden y validan las características particulares necesarias para cada propuesta de diseño. La experiencia, de acuerdo con este autor, se refiere a cualquier estímulo de los sentidos, asunto que evidencia la importancia e influencia del diseño en la vida cotidiana de las personas, y la enorme responsabilidad del diseñador en la sociedad. Es claro, entonces, que retomar las dimensiones físicas, cognitivas y emocionales del ser humano, planteadas en los inicios en el nuevo discurso de la experiencia, es un asunto de gran relevancia para el ejercicio profesional actual

y, por supuesto, para la investigación del diseño. En resumen, la relación del diseño con el ser humano debe ser percibida desde una mirada más integral. De acuerdo con Kellner, el centro de esta teoría debe incorporar como una exigencia "las funciones emocionales no materiales, como sentimientos de protección, auto representación, vínculos afectivos y atendiendo siempre (y con mayor énfasis) a las necesidades cognitivas en el proceso proyectual" (2008, p. 256). Desde esta perspectiva, el diseño se ha venido transformando en una disciplina con capacidad de analizar y resolver problemas de la sociedad, y, por tanto, en una fuente de nuevo conocimiento que permite incrementar el beneficio social.

Como bien lo describe Buchanan (1995), el diseño, desde sus orígenes, se ha empeñado en resolver los problemas que son un obstáculo para el funcionamiento, bienestar y desarrollo del ser humano, especialmente porque siempre ha indagado en la actividad de hacer, y, en consecuencia, plantea la interacción con todos los objetos como asuntos por investigar. Para Buchanan, el diseño debe ser el motor de nuevas respuestas emocionales desde la estética, pero impulsadas por la investigación; en sus palabras: "el diseño se basa en la ciencia, pero extiende su alcance para hacer frente a las necesidades emocionales a través de la estética" (1995, p. 53). El tema de la producción de conocimiento científico para el diseño, a partir de las experiencias, tiende a ser inagotable, ya que por ser un acto individual en donde los significados y valores son

producto de las experiencias y construcciones de cada ser humano, su proceso de interacción será único y difícilmente comparable con otras actividades anteriores. De acuerdo con Buchanan (1995), el nuevo conocimiento que permitirá atender de manera objetiva las necesidades humanas será producto del trabajo interdisciplinar, debido a que la disciplina se reinventa constantemente a partir de la exploración de nuevas tecnologías y métodos que se ajusten a las circunstancias cambiantes de la cultura contemporánea.

A manera de conclusión, y de acuerdo con Schneider, el diseño es un acto consciente que tiene como objetivo proveer orden, y por lo tanto es parte esencial de la cultura; desde que apareció en el siglo XIX, afirma, “el diseño ha estado ideológicamente comprometido a transformar el mundo en beneficio de los seres humanos y ayudar a encontrar soluciones inteligentes a los problemas” (2007, p. 208). El diseño surgió desde sus inicios como una actividad empoderada para transformar al ser humano y su mundo, y, de hecho, lo ha hecho siempre y lo hace ahora que la ciencia reconoce que debe estar fuertemente encaminada hacia la perspectiva social.

REFERENCIAS

- Aicher O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Buchanan, R. y Margolin, V. (1995). *Discovering Design: Explorations in Design Studies*. Chicago: Universidad de Chicago
- Bonsiepe, G. (1993). *Las siete columnas del diseño*. México: Universidad Autónoma de Azcapotzalco.
- Calvera, A. (2007). *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Chaves, N. (2006). *El oficio de diseñar*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Chaves, N. y Ledesma, M. (1997). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.
- Cross, N. (2007). *Designerly Ways of Knowing*. Boston: Birkhauser.
- Dewey, J. (1980). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Fernández, S. y Bonsiepe, G. (2008). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Brasil: Blucher.
- Horta, A. (2010). *La inteligencia del diseño*. Instituto de Investigaciones Estéticas.

- Kellner, P. (2008). Lenguaje de los productos. En: Fernández, S. y Bonsiepe, G. (Eds.), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*. (pp.256-262). Brasil: Blucher.
- Kepes, G. (1969). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Infinito.
- Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial*. México: Designio.
- Moholy-Nagy, L. (1963). *La nueva visión*. Buenos Aires: Infinito.
- Morales, E. et ál. (2003). *Las rutas del diseño, estudios sobre teoría y práctica*. México: Designio.
- Norman, D. (1998). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea.
- Schneider, B. (2007). Design as practice, science and research. In Michel, R. (Ed.) *Design Research Now*. (pp. 207-219). Germany: Editorial Birkhauser.
- Sennett, R. (1990). *La conciencia del ojo*. Barcelona: Versal.
- Zaccai, G. (1995). Art and Technology, Aesthetics Redefined. En: Buchanan y V. Margolin (Eds.), *Discovering Design. Explorations in Design Studies* (pp. 3-13). United States of America: University of Chicago Press.

4

UNA NOCIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL HABITAR

Henry García Solano

Al ampliar la comprensión del diseño industrial y de su acción proyectual, ejercicio que fundamenta la actividad del diseñador, este no solo tiene que centrarse en lograr la eficiencia de lo industrial, de la empresa o de la mercancía que inunda los mercados; evidencia de esta evolución es el grado de lo híperespecializado logrado en los métodos, indicadores e instrumentos desarrollados e implementados en los últimos decenios por el sector industrial para medir su eficiencia y eficacia de los productos, procesos o servicios ofrecidos. El diseño industrial, en su continua reflexión, ha llevado

a cuestionamientos que sobrepasan la mirada técnico-industrial hacia una esfera más compleja y poco atendida por el quehacer del diseñador, como son las necesidades básicas reales de los grupos sociales marginados, de las poblaciones espaciales o vulnerables.

Intentaré abordar el tema de la construcción social del habitar desde la propuesta del plan de desarrollo de un territorio y de sus formas de participación e inclusión, como es el caso del programa “*Boyacá y las siete maravillas, un destino de clase mundial*”, proyecto que surge en el marco del Plan de Desarrollo Departamental “*Boyacá se atreve 2012-2015*”. Con esto no busco generar una postura política, sino una comprensión desde el diseño industrial social como eje articulador del jalonamiento del bienestar y calidad de vida de las personas con las cuales se diseñan sus entornos y sus formas de habitar. Heskett (2005) señala que “El diseño es una de las características básicas de lo humano y un determinante esencial de la calidad de vida” (p. 4); siguiendo la definición, el diseño, en su comprensión amplia, incluye las diferentes manifestaciones o especialidades –producto, espacio, comunicación–, las cuales propugnan una mejora en las formas de vivir mediante una dotación espacial, técnica y sociocultural. Dicha dotación es el logro de la acción proyectual y de sus diseños, que amenizan el entorno humano y hacen posible la vida cotidiana de manera eficiente y satisfactoria, a través de las empresas, instituciones y comunidades que habitan un lugar.

4.1 ELEMENTOS TEÓRICOS

Al referirnos a la construcción social del habitar es necesario precisar los términos que están en debate; en este sentido, la teoría del diseño se reordena, se analiza e interpreta como un devenir incesante de la consolidación disciplinar del diseñar; se encontró en Ramírez (1997) que:

La teoría del diseño es como una teoría invertida del conocimiento. Mientras que la teoría del conocimiento es una teoría de cómo es percibida y entendida la realidad y de cómo se adecúan nuestras ideas con nuestra realidad externa, la teoría del diseño es una teoría de cómo la realidad es producida y de cómo las ideas y la experiencia pueden dar forma a una realidad externa (Citado por Iglesia, 2011, p. 101).

Este cuestionamiento impulsa a los diseñadores a repensar sus dinámicas profesionales y expandir su comprensión de manera compleja en distintas ramas del conocimiento de la realidad social cotidiana; todo ello mediante procesos participativos de los actores involucrados, que eslabonan un condicionamiento de la acción proyectual y de diseño, los cuales determinan una perspectiva más del campo de acción hacia un habitar y diseñar el presente. Al respecto, Chiapponi expone:

Al contrario, existen sectores productivos y ámbitos problemáticos todavía escasamente explorados, pero que merecen gran atención y ofrecen la oportunidad para un

importante desarrollo del diseño industrial... como los bienes instrumentales o en el sector del llamado diseño industrial social (sanidad, escuela, movilidad colectiva, hábitat, etcétera) (1999, p. 10).

Donde él invita a curiosear en otros entornos y a realizar nuevas lecturas de mundo; por ello es importante que la profesión del diseño industrial asuma nuevos retos y riesgos en escenarios que involucren además los programas y proyectos sociales; estrategias que brinden mayor cobertura y equilibrio social con el territorio o el hábitat humano, ejemplos de los cuales encontramos en la consolidación de las regiones, la ciudad y la vivienda, sobre la base de la participación e inclusión. Saldarriaga invita a una reflexión desde la arquitectura, a comprender el hábitat “como todo ambiente físico que rodea la vida humana. No podemos sustraernos de él por formar parte de la civilización y por ser uno de los medios indispensables para la supervivencia” (2006, p. 5). Estas acciones implican un devenir de responsabilidades en distintas dimensiones de la concepción del proyecto, actividad proyectual, proceso de diseño y forma de producción del diseño.

El término “construcción” no solo significa algo ya fabricado y terminado, un producto, un espacio, una comunicación o una cosa considerada de manera estática. La construcción, como acontecimiento, implica una dimensión dinámica que modifica en

el tiempo no solo lo físico del entorno, sino también las estructuras mentales de las personas, a partir de procesos físicos, sociales, culturales y ecológicos. Precisamente, son las interacciones de las personas y de los grupos que habitan el territorio, junto con los demás actores, gobierno y grupos de poder económico, las que le imprimen nuevas concepciones, ideas e imaginarios, como producto de esa construcción que modela la cultura; en ese sentido, Saldarriaga et ál. sostienen que “la construcción del hábitat ha pasado de ser un asunto de pequeños grupos o comunidades a ser un enorme movimiento de recursos, materiales, técnicas, instrumentos y personas. Todo el mundo está comprometido de un modo u otro” (2006, p. 6).

El término “social”, relativo a la sociedad, conlleva una comprensión desde el habitar. Doberti y Giordano enfatizan que “sólo hablan y habitan los humanos [...]. Hablar y Habitar no son dotaciones fijas y estables [...], sino elaboraciones sociales, ampliamente diferenciadas según distintas configuraciones culturales, siempre mutantes a través del tiempo aunque con ritmos diversos” (s.f., p. 5). Esta tensión entre el hablar y el habitar ha hecho posible la comprensión de la naturaleza, su transformación hacia un entorno humano, del cual da fe tanto la historia escrita como la oral y demás disciplinas que contribuyen a consolidar un repertorio de estilos de vida, mediante el logro y avances de la técnica que confluyen en una sumatoria de culturas partícipes de este proceso social.

Iglesia orienta y expone las definiciones de los términos como: “diseñar es una acción... una práctica social que conlleva resolver problemas cuya solución la materialidad y la conformación son condiciones necesarias” (2011, p. 91), y habitar es “morar/vivir en un lugar o casa” (p. 22). Tanto el diseñar como el habitar son condiciones inseparables, no se habita sino se diseña, y no se diseña sino se habita; en este sentido, no solo se refiere a la materialidad, sino que además incluye el significado que tanto la persona o la sociedad les da a las distintas formas de ser en un territorio. El habitar, como condición exclusiva del ser humano, implica ser habitante y, por consiguiente, tener una habitación, sea esta la ciudad, el barrio, la casa; y el diseño, como tal, es una de las disciplinas que dota de herramientas creativas o de gestión que permiten al diseñador ser partícipe en la transformación del territorio. Doberti y Giordano reconocen que

Aunque esto puede sonar como una verdad de Perogrullo, las profesiones de la Arquitectura, el Diseño y el Urbanismo tienen como razón de ser, o como objetivo esencial, la construcción de los marcos que habilitan y delimitan el Habitar [...].

La teoría del Habitar centra su estudio en una práctica, en una construcción social, con la necesaria interacción entre sujetos y objetos y con la flexibilidad propia de lo que discurre por la Historia.

La noción de Práctica Social [...] es aquella que la entiende como una teoría espacial de las prácticas sociales (s.f., p. 4).

En ese mismo sentido, Iglesia precisa que: “el habitar no es sólo formas vivibles; allí están otros fenómenos: el uso, la frecuentación, la atribución o la construcción de sentido ligada a los lugares. Así, habitar se sitúa en el centro de las cuestiones, como la construcción de la cultura y la identidad” (2011, p. 22). Habitar y diseñar son factores condicionantes de la actividad humana, los cuales, a la vez, presumen un modelamiento del territorio y de maneras que involucran impactos negativos o positivos como propósito de las prácticas sociales enmarcadas en ritmos culturales que construyen historias, comportamientos y consensos para sortear convivencias individuales y sociales según los intereses o demandas de las personas que allí habitan.

La “participación” es un término que convoca a hacer parte de algo; según Velázquez y Gonzales es:

Entendida como un proceso social que resulta de la acción intencionada de individuos y grupos en busca de metas específicas, en función de intereses diversos y en el contexto de tramas concretas de relaciones sociales y de poder [...] con el fin de mantener, reformar o transformar los sistemas vigentes de organización social y política (2003, p. 19).

Las dinámicas de los grupos sociales están evidenciadas por este proceso y enmarcadas bajo la figura del mejoramiento de la calidad de vida de la sociedad, el cual se consolida en el diálogo, el respeto y la confianza durante la gestión de un programa o proyecto colectivo.

La participación transforma además el proceso de planeación y orientación, por lo menos en la retórica, hacia una inclusión, equidad y desarrollo sostenible de las acciones humanas en sus prácticas sociales cotidianas.

4.2 HABITAR PROVOCA TRANSFORMACIONES

Las personas, o la misma sociedad, formulan la necesidad de formas bidimensionales o tridimensionales, algunas de las veces de manera consciente, y otras de forma inconsciente, según las formas de vivir o sobrevivir en un territorio o región; por tanto, son las profesiones del diseño las llamadas a generar estrategias para encauzar y potenciar los esfuerzos, bien sea desde los actores dominantes o de las acciones que realizan los pobladores de ese territorio para producir su propio espacio habitable. Habitar un entorno implica que los habitantes, de forma individual o colectiva, le impriman al paisaje gestos o expresiones funcionales o simbólicas mediante el uso de técnicas propias de cada época o generación, los cuales están determinados por los distintos métodos de producción o procesos de construcción social. Al respecto, Doberti afirma:

Todos estos movimientos y procedimientos de especificación generan resultados muy notables y variables cuando atendemos el campo del habitar [...] los que también suponen progresivas especializaciones, en todas las escalas de consideración: desde la escala de la ciudad -ciudades comerciales, turísticas, industriales- hasta la

escala de los utensilios y artefactos de uso domésticos o técnico -particularización de la vajilla y los cubiertos, de las butacas y asientos o de los instrumentos técnicos-. También se descubren especificaciones de funciones o roles en cada práctica social, muchas veces marcadas por diferencias de indumentaria o de gestualidad, de límites discursivos o de posiciones y ocupación en los distintos ámbitos (s.f., p. 3).

Dichos gestos y funciones fomentan la consolidación de unos imaginarios a partir de quiénes somos en la región, y unos valores culturales derivados de la idea de mundo que la sociedad le asigna al territorio mediante las posibilidades de sus vocaciones de explotación. Buchanan (1995) "reconoce una articulación de la actividad proyectual en cuatro áreas (comunicaciones visuales y simbólicas; objetos materiales; actividades y servicios organizados; sistemas complejos o ambientes para vivir, trabajar, jugar y aprender) y constata que en cada una de estas áreas trabaja una gran cantidad de profesionales de diverso tipo en todo el mundo" (Citado por Chiapponi, 2011, p. 25). Esto supone la interrelación entre habitar y diseñar, como experiencias que se tienen con la realidad cotidiana, las cuales hacen referencia no solo a los modos de construir los lugares, sino también a los modos de vida o los sentidos quedamos al habitar. En síntesis, de acuerdo con Mesa, en los distintos sentidos de habitar:

El espacio se ha trastocado [...]. Entran en juego los elementos de relación entre las propuestas en escena que se hacen evidentes en la especialidad física: huellas y tramas del uso

y apropiación del espacio en la dinámica de la vida cotidiana, en el afuera, en lo público y las estéticas del deambular de los diferentes habitantes, quienes marcan con sus cuerpos, posturas, acciones y performances [sic], gestos, vestimentas, colores, agrupamientos, encuentros, desencuentros y roces, la proxemia de las relaciones entre los sujetos y las que se gestan en sus derivas por los rincones de la propia ciudad (2002, p. 1).

4.3 DEL HABITAR AL DISEÑAR MEDIANTE PACTOS Y NORMAS (TÁCITAS O EXPRESAS): UNA CONSTRUCCIÓN SOCIAL

Todo proceso de transformación del territorio, como todas las actividades humanas, implica pactos o normas, que coexisten en la democracia y, por lo general, están mediadas por planes, programas y proyectos colectivos; para nuestro caso se toma como referente Boyacá y las Siete Maravillas, un destino de clase mundial, proyecto que surge en el marco del Plan de Desarrollo Departamental Boyacá se Atreve 2012-2015, como una invitación para que entre todos se pueda orientar y definir las vocaciones de los usos del suelo y del territorio, de manera que no impacte la riqueza del paisaje natural en las provincias con grandes potencialidades turísticas donde se pretende implementar. Y uno de los argumentos que sustenta la propuesta es posicionar en el imaginario colectivo, tanto en las personas que habitan estas provincias como en los turistas nacionales y extranjeros, el concepto de que "Boyacá es una maravilla". Además, la visión del plan de desarrollo de Boyacá señala que:

Boyacá, para el año 2020, será una región próspera y competitiva gracias a la generación de cadenas de valor basadas en la Ciencia, la Tecnología y la Innovación, el aprovechamiento estratégico de su posición geográfica, su diversidad de climas y culturas, su enorme potencial turístico, minero y agrícola, su infraestructura y conectividad, así como su profunda responsabilidad social y la conservación del medio ambiente que brinda a sus ciudadanos oportunidades de desarrollo social y económico en condiciones de sostenibilidad, equidad y seguridad (p. 21).

Es así como el departamento de Boyacá muestra voluntad política al sector del turismo, aprovechando su potencial geográfico y natural; de ahí que el programa estratégico, Turismo de Clase Mundial, se plantea como objetivo: consolidar el departamento como uno de los destinos turísticos de talla mundial, mediante la implementación de los siete corredores y sus proyectos turísticos denominados Maravillas de Boyacá: La Laguna de Tota; la Sierra Nevada del Cocuy; Paipa (Hacer negocios es un placer); Villa de Leyva, Santa Sofía y Moniquirá; Tunja (histórica y religiosa, centro internacional de Boyacá); Piedemonte Llanero y Occidente (leyenda, tesoros y misterio). Para afianzar la estrategia se formula el subprograma Fortalecimiento de la infraestructura turística en Boyacá, que plantea como objetivo: promover el mejoramiento y la adecuación de la infraestructura para el turismo, mediante la implementación de puntos turísticos, señalización, servicios, cadenas de valor, sensibilización y capacitación, que permitan la dinamización de las Siete Maravillas de Boyacá.

El programa Boyacá y las Siete Maravillas, un destino de clase mundial, se convierte en un espacio apropiado para que los profesionales del diseño demuestren sus capacidades y habilidades para transformar el territorio; es oportuno integrarse a los subprogramas e iniciar procesos para la definición de políticas de diseño, “podríamos llamar políticas de macrodiseño para el desarrollo y promoción del diseño como un factor importante en la planificación económica nacional para la competitividad industrial” (Heskett, 2005, p. 176). Los corredores turísticos están compuestos por diferentes espacialidades que se adaptan a distintas escalas de intervención del diseño, desde la macrolocalización de proyectos: conexión territorial y redes viales, señalización vial, hasta una microlocalización para cada uno de los corredores en proyectos: adecuación y construcción de infraestructura turística, diseño de mobiliario urbano, señalización del circuito turístico, material promocional físico y virtual; estos proyectos se pueden abordar bajo diversos métodos de desarrollo, como el diseño centrado en el usuario, diseño participativo, diseño universal y diseño concurrente, entre otros. Es importante también destacar el fenómeno del movimiento “Placemaking”, que la Plataforma Urbana define como:

Un enfoque multifacético para la planificación, diseño y gestión de los espacios públicos. En pocas palabras, se trata de mirar, escuchar y hacer preguntas a las personas que viven, trabajan y juegan en un espacio determinado, para descubrir sus necesidades y aspiraciones. Toda esta información se

utiliza entonces para crear una visión común para ese lugar. La visión puede convertirse rápidamente en una estrategia de implementación, que podrían ser buenas soluciones a corto plazo y, además, puede traer beneficios a los espacios públicos y a las personas que los utilizan.

Dado que el programa Boyacá y las Siete Maravillas... pretende cubrir gran parte de la geografía del departamento, con el fin de lograr intervenciones que beneficien a la población, como respuesta a unas necesidades que plasmaron las comunidades boyacenses mediante procesos de participación en pactos que desarrolló el gobierno departamental, el proyectista diseñador debe pensar de manera incluyente o inclusiva, con diseños que respeten el patrimonio natural, cultural y social de cada zona donde se implementarán estas soluciones materiales; además, son responsabilidades que los diseñadores no deben olvidar.

Doberti, en Lógicas y analogías - explorando el habitar, indica que:

Lo propio y definitorio de la arquitectura es ser habitada, y lo propio y específico del habitar humano es su carácter histórico, mutable y múltiple. En los modos de ocupar el espacio para habitarlo se ponen en juego cuestiones políticas y sociales, biológicas y simbólicas, organizativas y rituales. En definitiva, podemos decir que los modos de habitar, propuestos y dispuestos por las conformaciones que nos circundan, definen rasgos esenciales de nuestra identidad personal, grupal y cultural (s.f., p. 1).

Para el territorio, el gobierno departamental plantea como pretexto el turismo, con el ánimo de avanzar en estrategias que dinamicen los sectores de la agroindustria, la minería, la metalmecánica, la artesanía y el comercio; sectores que históricamente han hecho y moldeado el departamento y, en torno a ellos, sus habitantes; algunos sectores se han especializado más que otros, en cuanto a tecnología, educación y gestión; en ese mismo sentido, han sido privilegiados por las políticas a partir de las demandas locales, regionales o nacionales. Pero estas transformaciones han llevado a que organismos internacionales, como el Programa de las Naciones Unidas (PNUD), busquen constantemente modelos que les permitan mejorar las condiciones de vida de las poblaciones más desfavorecidas, así como mejorar las condiciones del territorio, la región o la ciudad de forma sostenida. Para ello se establecen indicadores que les permitan evaluar los impactos de las acciones programadas y proyectadas en los países de manera global; uno de ellos es el Índice de Desarrollo Humano (IDH), que es una medición por país o por región o por ciudad, elaborada por el PNUD, y este define el IDH como un indicador social estadístico que está compuesto por tres parámetros: Vida larga y saludable, Educación y Nivel de vida digno. Este indicador es un proceso por el que una sociedad mejora las condiciones de vida de sus ciudadanos a través de un incremento de los bienes con los que puede cubrir sus necesidades básicas y complementarias, y de la creación de un entorno en el que se respeten además los derechos humanos de todos ellos.

Los parámetros sobre los cuales se miden las condiciones de la transformación del territorio se dan a partir de las acciones de los grupos y actores que lo habitan, según las dimensiones físicas (construcción de obra civil y dotación de productos), sociales (comportamientos) y culturales (identidad); indicador que será de gran utilidad dentro del programa para conocer el impacto de la transformación del habitar de los siete corredores turísticos, ejercicio que convoca a otras profesiones de las ciencias sociales y humanas a continuar con la reflexión, mediante las evaluaciones a las intervenciones desarrolladas en el territorio a través del IDH.

4.4 DISEÑAR ENTRETEJE CULTURA MATERIAL A TRAVÉS DE LAS PRÁCTICAS SOCIALES DESDE LA PARTICIPACIÓN

Al intervenir en proyectos de carácter social, como los expuestos anteriormente en el programa Boyacá y las Siete Maravillas, un destino de clase mundial, se debe comprender la estructura de la sociedad, el rol de cada actor y grupo social y las acciones en el territorio, temporales o permanentes, que cada quien imprime; establecer compromisos y pactos, que se reivindican como un medio para la formulación, discusión y adopción de los grandes consensos sobre el desarrollo y la convivencia en el habitar este territorio, y despertar el interés por comprender los modos de habitar particulares y concretos de un determinado hábitat, describiendo e interpretando sus prácticas cotidianas, a partir de reconocer una mirada desde sus

propios habitantes, y no solo desde la postura técnica del diseñador proyectista. Podemos decir que la construcción social del habitar es un espacio que vincula la participación en distintos órdenes del diseño, como la infraestructura y la dotación física, vinculación de diferentes alianzas; según Velázquez y González:

Es un espacio que articula geografía, economía, cultura y política; es esa articulación producida por la trama de relaciones sociales que tienen lugar allí, la que genera un nexo simbólico entre los individuos y grupos y el territorio expresados en arraigos y sentidos de pertenencia (territorialidad) (2004, p. 25).

En este aparte se pregunta sobre el tipo de participación que los profesionales del diseño pueden implementar y apropiar para el desarrollo de los futuros proyectos y que realmente respondan a la decisión del colectivo, mediante "un escenario de interlocución y concertación social y política en el cual participan las comunidades, los grupos sociales y las instituciones con algún grado de igualdad para construir el futuro de territorios, localidades y ciudades"(Velázquez y González, 2004, p. 14), para evitar que se convierta en una participación de tipo informativo.

Pero la construcción social del habitar también implica ampliar el concepto de participación, a partir de dos escenarios: la democracia participativa y el diseño participativo. El primer escenario hace referencia a facilitar la construcción de los planes, programas y

proyectos, bajo la perspectiva del macrodiseño; lo que implica un proceso de participación democrática; según Velázquez y González:

La participación, y específicamente la participación ciudadana, se argumenta desde la democracia participativa. [...] La democracia es una forma sociohistórica, es decir, configurada en el espacio y en el tiempo [...], la posibilidad permanente de inventar nuevas formas de organización social y de relación con el Estado [...] (Formas de pensar y de actuar socialmente construidas) (2003, pp. 54-55).

La apuesta de visión del departamento de Boyacá requiere la participación de los diversos grupos sociales que lo habitan y de la articulación de los actores estatales, con el fin de entender qué habilidades y empoderamientos logra cada región y cómo estos proyectos se incluyen en procesos cotidianos y experienciales de la vida de sus habitantes. Como estrategia de participación y comunicación, el programa desarrolló los denominados pactos, lo que permitió implementar una metodología que involucró la realización de encuentros y acuerdos de voluntades entre los participantes. Con el fin de cubrir todo el departamento y sus problemáticas se facilitaron diferentes escenarios para la participación, y se estructuraron cuatro tipos de pactos: regionales con autoridades locales, regionales con comunidad, sectoriales e integración interregional. El segundo escenario hace referencia a lo que llama Heskett "toma de decisiones en un nivel de detalle o microdiseño" (2005, p. 176), aplicando el método de diseño participativo, donde

las personas que habitan el territorio son las que de modo incluyente describen, definen y cooperan en el diseño de productos, procesos o servicios que requieren en cada proyecto. Estos proyectos implican la intervención espacial de obra civil y dotación de productos que deben responder a patrones culturales para que realmente tengan alguna incidencia positiva o negativa en ese construir del hábitat humano, y este puede ser un escenario para que las disciplinas de diseño reelaboren propuestas proyectuales coherentes con los parámetros del proyecto y las formas de vivir en cada contexto. En este sentido, la práctica social de las actividades humanas debe estar acompañada de formas de participación entre los sujetos y objetos que construyen socialmente su espacialidad. En resumen, este habitar-diseñar entreteje una nueva cultura material, y según Chiapponi es:

Necesaria un reflexión total acerca de la cultura material contemporánea y hacen posible, tal vez por primera vez después de la fase inicial del proceso de industrialización, el nacimiento de nuevas tipologías de objetos [...]. Además existen junto a los usuarios individuales de los productos, los usuarios colectivos, que tienen exigencias y se mueven con lógicas muy diferentes (1999, pp. 10-11).

4.5 HABITAR-DISEÑAR PARA CONSTRUIR EL PRESENTE

Tanto la participación desde la democracia como desde los métodos de diseño se convierten en una acción de involucramiento de la

comunidad como parte activa en el proceso de diagnosticar necesidades y problemáticas, proponer soluciones dentro de las capacidades del territorio, planear las estrategias y cogestionar y ejecutar acciones de los actores convocados a partir de los roles de cada uno, con el fin de implementar las políticas que definen el territorio. Dichas transformaciones técnicas, económicas y políticas hacen aparecer nuevas prácticas que modifican otras anteriores. De esta manera, se tratará que las personas, instituciones y actores de poder participantes tomen conciencia de la importancia que tiene la transformación del territorio, región o ciudad al ser intervenida.

Habitar y diseñar humaniza el espacio a través de las prácticas sociales que en él se realizan. Las disciplinas del diseño deben ser partícipes, facilitadoras y gestoras en la creación de nuevos escenarios que impacten mediante la intervención de la acción proyectual y de diseño, los cuales determinan una perspectiva más del campo de acción hacia un territorio más incluyente como una visión desde el presente. Dichos ejercicios proyectuales han de permitir un reconocimiento del diseño como garante del mejoramiento de la calidad de vida y del bienestar social, en cuanto el desarrollo de productos y de procesos técnicos o de gestión y el abanico de oferta de servicios del diseño lo ubica como solucionador de necesidades básicas a nivel industrial o social. La tarea no es nada fácil para el diseñador, quien debe asumir nuevos roles, lo que implica, en primer lugar, mejorar la técnica de observación, para reconocer el

territorio en el cual habita para traducir los deseos y necesidades de las comunidades y grupos sociales, y desarrollar habilidades en el manejo de métodos de diseño participativo, con el fin de articular los procesos de diseño a las solicitudes de las personas intervinientes en los proyectos por desarrollar e implementar; en segundo lugar, conocer y apropiarse el concepto de participación y las diferentes formas sociales de relaciones públicas para con los diversos grupos de trabajo interdisciplinario y participantes en el proceso de diseño. Esto no significa que el diseñador deba adoptar una posición neutral, limitándose a desarrollar la actividad del diseño formal, sino que, al contrario, debe optar por comprender que el habitar y el diseñar es un proceso complejo dialéctico entre el territorio, el sujeto y las prácticas sociales que allí se realicen.

REFERENCIAS

- Chiapponi, M. (1999). *Cultura social del producto*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Cuervo, J. (2009). Habitar y diseñar. El diseño como base hacia una teoría del habitar. Revista *KEPES*, 6(5), pp. 179-190. Recuperado de http://200.21.104.25/kepes/downloads/Revista5_12.pdf.

Doberti, R. y Giordano, L. (s.f.). De la descripción de las costumbres a una teoría del habitar, *Teoría del Habitar/Cátedra Doberti-Iglesia/FADU-UBA*. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/73916719/De-La-Descripcion-de-Las-Costumbres-a-Una-Teoria-Del-Habitar>.

Doberti, R. (s.f.). Lógicas y Analogías-explorando el habitar. *Cátedra Doberti-Iglesia / FADU-UBA*. Recuperado de <http://teoriadelhabitar.blogspot.com/>

Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gilli.

Iglesia, R. (2011). *Habitar, Diseñar*. Bogotá: Nobuko.

Mesa, N. (2002). *Nuevas y diferentes formas estéticas poéticas y significativas de la ciudad* (manuscrito no publicado). Medellín: Escuela de Urbanismo, Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional.

Plataforma Urbana. Definición de Placemaking. Consultado el 17 de marzo de 2014. Recuperado de <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2012/05/02/%C2%BFque-es-el-lacemaking/>.

Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (2010). Actuar sobre el futuro: romper la transmisión intergeneracional de la desigualdad. Informe Regional de Desarrollo Humano para América Latina y el Caribe. Recuperado de <http://www.>

pnud.org.co/sitio.shtml?apc=aEa020081--&m=c#.Uyy52qh5Pw0

Ramírez, L. (1997). La teoría del diseño y el diseño de la teoría. *Revista Astrágalo - Cultura de la Arquitectura y Ciudad*, (6), pp. 39-52.

Saldarriaga, A. (2006). Habitar como fundamento de la disciplina de la arquitectura. *Revista al Hábitat*, (1), pp. 4-6. Bogotá, Manizales y Medellín: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes, Maestría en Hábitat.

Universidad Pontificia Javeriana (2012). *Plan de Desarrollo Departamental, ¡Boyacá se atreve! 2012-2015*. Recuperado de http://educon.javeriana.edu.co/ofi/documentos/regionalizacion/Planes%20desarrollo/Departamentos/BOYACA%202012_2015.pdf

Velásquez, F. y González E. (2003). *¿Qué ha pasado con la participación en Colombia?* Bogotá: Fundación Corona. Recuperado de <http://www.fundacioncorona.org.co>.

Velásquez, F. y González E. (2004). *Encuentro con el futuro, cuarto ejercicio de planeación participativa en Bogotá 2004*. Bogotá: Fundación Corona, Fundación Foro Nacional por Colombia. Recuperado de <http://www.fundacioncorona.org.co>

5

DISEÑO INDUSTRIAL: SU INSERCIÓN EN LATINOAMÉRICA Y SU EXPLORACIÓN EN LO SOCIAL

Martha Fernández Samacá

5.1 ANTECEDENTE DE LA PROFESIÓN Y SU INSERCIÓN EN LATINOAMÉRICA

Se puede concebir que el diseño, como acto creativo, inicia en el momento en que el hombre de la prehistoria reflexiona sobre su entorno para suplir las necesidades a través de cosas: “esos entes artificiales que el hombre ha ido creando para contrarrestar sus carencias” (Ricard, 2000, p. 37) y que de alguna forma han equipado a la humanidad. El diseño como profesión nacería muchos

siglos después de la prehistoria; Gay (2004) señala como parte de los orígenes y la evolución del diseño industrial, el trabajo que se inicia con los cambios en los modos de producción que trae la revolución industrial; tomando como ejemplo los muebles Thonet, “la revolución industrial estaba en su auge y Thonet pasa de la artesanía a la producción industrial” (p. 31). Otras referencias plantean el origen de la profesión en un periodo más reciente, con la formación de las escuelas de artes y oficios en las primeras décadas del siglo xx. Según Heskett, el diseño industrial como profesión surge inspirado en la crisis económica de 1929; “fue en aquel contexto económico en que apareció una nueva generación de diseñadores industriales [...], procedían de sectores relacionados con la publicidad y la presentación, como el arte comercial, la exhibición y el escaparatismo, o la escenografía teatral” (1985, p. 108). El origen de la profesión se podría considerar desde el paso de la creación artesanal a la creación mecanizada, a mediados del siglo xix, o como resultado de la estética en los productos con apoyo de las artes, a inicios del siglo xx.

En cuanto a la formación profesional del diseñador industrial, Alemania, con la escuela de la Bauhaus (1919-1935), desarrolla una propuesta académica que aún guarda vestigios en los actuales currículos de diseño de las academias de educación superior; de acuerdo con Torrent y Marín (2002), la Bauhaus propuso tres ciclos de formación: el primero, un ciclo básico enfocado en el estudio

de materiales; el segundo, enfocado en la teoría de la forma, del color y de los materiales, y el tercero, enfocado en la construcción del proyecto. Si se sigue la línea de tiempo evolutivo de formación, aparece en escena la Escuela Superior de la ULM (1953-1968), heredera del legado de la Bauhaus, formadora de un profesional más científico e interdisciplinario; en ella, el proyecto de diseño estaba en el centro de su formación, y alrededor de él se encontraban las diferentes disciplinas que le apoyaban y complementaban. ULM fue el centro académico que permitió a profesionales de diferentes partes del mundo su formación en diseño industrial, y, por tanto, extendió el conocimiento en diseño a todos los continentes. Cuando se observa de dónde provenían los estudiantes extranjeros, se encuentra que Latinoamérica no es ajena a la ULM, y que las primeras escuelas de formación en diseño tuvieron como integrantes a profesionales formados en Alemania; según Pérez:

Al abordar la historia del diseño industrial en Latinoamérica es posible percatarse de que ha sido una disciplina importada ya que los primeros profesionales vinieron de Europa. Estas personas trajeron un quehacer fuertemente influenciado por la experiencia de la Bauhaus la cual intentaron aplicar a nuestro proceso de industrialización tan peculiar (2001, p. 1).

Si bien Heskett expone que "Aunque exista cierto paralelismo con los Estados Unidos, la manera en que evolucionó la profesión del diseño en Europa no fue enteramente similar. Se daban otras circunstancias y actitudes que creaban oportunidades o limitaciones diferentes"

(1985, p. 114), en Latinoamérica se moldearía un tanto diferente con un mínimo de apoyo del sector industrial; así lo referencia Salinas:

A pesar del alto número de instituciones educativas de diseño y de los organismos de apoyo que existen en las regiones, esta profesión no ha podido superar los problemas que le plantea un sistema dependiente y subdesarrollado que pese a reconocer la importancia de la actividad en el desarrollo tecnológico y comercial, no le da la oportunidad ni los espacios para que colabore ampliamente en la producción de los bienes necesarios para la población y el desarrollo económico de estas naciones (1992, p. 265).

Estas palabras son un primer anuncio del impacto en el contexto latino; de la misma forma, Pérez manifiesta:

El rezago del Diseño en Latinoamérica, se debe a la idea que los diseñadores se han esforzado muy poco en difundir su disciplina fuera del círculo profesional [...], diseño Industrial llega a una región en momentos en que el sector industrial no lo demandaba, puesto que estaba atrasado o era casi inexistente (2001, p. 2).

Estas reflexiones son un llamado a generar procesos de educación para nuestra sociedad industrial, lo cual tomará algún tiempo. Por alguna razón, el diseño llegó y se instauró, aunque su nacimiento se haya dado en un contexto Europeo, muy alemán y diferente a la realidad latinoamericana. Bonsiepe indaga sobre los factores que han generado esta situación: "el volumen de la producción industrial

afectada por la labor de los diseñadores industriales en América Latina es poco significativo. El diseño se impone más fuertemente en el ámbito académico que en el ámbito industrial” (2012, p. 146); de esta misma forma, Bonsiepe presenta cuatro argumentos para comprender la disociación entre la actividad empresarial y la actividad proyectual: la teoría de la dependencia, el débil financiamiento de las empresas locales para invertir en diseño, la falta de integración del diseño a la política empresarial (más económico copiar diseños) y el desfase entre la educación universitaria y las exigencias del medio industrial.

Para el caso colombiano, Franky y Salcedo exponen que “el diseño es preocupación de muchos, pero salvo la visibilidad ganada, poco ha cambiado su participación en el orden social y cultural, y sobre todo su escasa inserción en el orden económico” (2008, p. 89); de esta misma forma, en Colombia, en palabras de Pérez:

Aunque prevalece la tendencia a la copia o las reproducciones de los extranjeros, Colciencias inicia un Plan Nacional de Diseño Industrial con el fin de impulsar esta profesión para el desarrollo económico y tecnológico. Estudios efectuados por esta institución indican que existe una alta rotación de diseñadores y que hay debilidad en cuanto a la investigación y la productividad académica, además de escasa relación con la situación externa (2001, p. 2).

Latinoamérica, y en ella Colombia, no estaba preparada para recibir una profesión que, si bien es digna del progreso, también es exigente

en requerimientos industriales, a lo cual le ha sido difícil responder; traer a la memoria el desarrollo socio-económico de Latinoamérica es un primer paso para comprender esta lenta inserción del diseño, según los historiadores Skidmore y Smith:

Si queremos comprender la América Latina contemporánea, debe situársela en el contexto de la expansión económica global, comenzando con la conquista del siglo XVI. Dentro de este sistema, ha ocupado una posición esencialmente subordinada o "dependiente" y ha seguido unos caminos económicos moldeados en gran medida por las potencias industriales europeas y estadounidense (1999, p. 53).

En los años 1880-1900, los países latinoamericanos empiezan a constituirse como unas naciones de exportación de materias primas; esta es la oportunidad de crecimiento económico para la época: "la manufactura era modesta y estaba en su mayor parte en manos de artesanos dueños de pequeños establecimientos" (Skidmore y Smith, 1999, p. 54). De 1900 a 1930 inicia la expansión del crecimiento económico basado en la exportación-importación, "aunque la industrialización seguía siendo incipiente, ya había fábricas en sectores como el textil, artículos de cuero, bebidas, procesamiento de alimentos, y materiales de construcción" (Skidmore y Smith, 1999, p. 58). Sin embargo, tras la crisis mundial de 1929 y 1930, Latinoamérica vería efectos catastróficos sobre sus economías de exportación, pero eso le permitiría desarrollar una estrategia: "en

su lugar, las economías latinoamericanas comenzaron a producir artículos manufacturados que antes importaban de Europa y Estados Unidos [...], los gobiernos latinoamericanos promovieron de forma activa el crecimiento industrial [...], estableciendo empresas estatales e invirtiendo directamente en compañías industriales” (Skidmore y Smith, 1999, p. 65); sin embargo, la industrialización era incompleta, para los años de 1960 a 1980 se da el estancamiento basado en la sustitución de importaciones; de acuerdo con Skidmore y Smith:

Para producir géneros manufacturados las empresas latinoamericanas tenían que contar con bienes de producción importados (como la maquinaria) de Europa, Estados Unidos y luego Japón. [...], poco a poco los latinoamericanos se dieron cuenta de que el crecimiento basado en este tipo de industrialización no ponía fin a su dependencia de las naciones industrializadas. Sólo alteraba su forma (p. 67).

La última fase descrita por Skidmore y Smith se relaciona con la deuda externa y la crisis económica de los países latinoamericanos: “entre 1970 y 1980, América Latina incrementó su deuda externa de 27.000 millones de dólares a 231.000 millones” (p. 70); Latinoamérica paga interés sobre intereses, el Banco Mundial exige a los gobiernos latinoamericanos tener unas políticas de control, entre las cuales estaban: la apertura de mercados, la inversión de capital extranjero, la pérdida de poder del gobierno local y la apertura de exportaciones, entre otras. “La conclusión es dolorosamente clara;

pese a los esfuerzos impresionantes y a menudo valientes por la reforma económica, América Latina todavía era vulnerable a los caprichos del mercado financiero mundial” (p. 72).

La historia económica de Latinoamérica demuestra la dependencia con otras economías, que de alguna forma afectan el futuro de las profesiones creadas para brindar desarrollo industrial, como primera medida; tal vez, los países latinos no estaban preparados para una profesión como el diseño, desarrollado y concebido en países económicamente estables; tal vez, la propuesta debía nacer de la misma Latinoamérica; sin embargo el diseño llegó.

5.2 EL DISEÑO INDUSTRIAL: UNA PROPUESTA DEL COLONIALISMO INTELLECTUAL

Este segundo apartado aborda el concepto de colonialismo intelectual, expuesto por el sociólogo Orlando Fals Borda (1987), quien hace referencia a la dependencia de los países periféricos frente a teorías extranjeras para su desarrollo; bajo este planteamiento, el diseño industrial hace parte del colonialismo intelectual, pues es una disciplina importada de Europa, se desprende de una teoría extranjera; respecto a esto, Fals Borda plantea una solución:

América Latina continúa teniendo la misma y vieja necesidad de articular respuestas intelectuales y políticas a los antiguos y nuevos problemas que la afectan; sin embargo, es posible hacer

un desarrollo científico y tecnológico desde lo propio, desde la localidad, sin necesidad de atender a teoría extranjeras, para luego ver como se les acomoda a la realidad que se vive en un país como Colombia (1987, p. 25).

De acuerdo con lo anterior, cabe la pregunta: ¿será que el diseño industrial lo que ha hecho es acomodarse a la realidad que vive un país como Colombia y de allí el resultado de que los industriales no estén preparados para incluirlo como factor de desarrollo e innovación y continúen con la tendencia a la copia? Fals hace una propuesta interesante para combatir las situaciones que impone el colonialismo:

Trabaja contra la condición de dependencia y explotación que nos ha caracterizado, con todas sus consecuencias degradantes y opresivas expresadas en la cultura de la imitación y de la pobreza y en la falta de participación social y económica de nuestro pueblo. El adiestramiento en ciencias sociales para la América latina debe incluir la investigación autónoma e independiente de los hechos sociales del área, estimulando el pensamiento creador y la originalidad para liberarnos de antiguas o presentes tutelas de toda clase (1987, p. 25).

Si bien no se pueden negar los orígenes de una profesión como el diseño industrial, bajo cuyos esquemas importados han sido y está siendo formados miles de profesionales latinoamericanos, se debe destacar que el diseño industrial llega por algo, pues tiene esa capacidad creadora para trabajar en problemas, no solamente

los presentados en la industria, sino también en otros sectores de la sociedad. Latinoamérica, y en especial Colombia, está llena de problemas sociales por resolver, problemas que piden a gritos el apoyo de profesionales del diseño industrial, y en los cuales este puede generar su autonomía científica que la haga parte del territorio.

Papanek (1973), hacia los años setenta, ve el diseño de otra forma y expone dos visiones: un diseño para la renta, cuando el producto obtenido es usable y a la vez rentable para alguien (empresario), y, dos, un diseño para un complejo social, que, a su vez, es un diseño para el uso, en donde el complejo social es la realidad de la sociedad en la que se habita. Entonces es importante que como diseñadores industriales se empiece analizar ese complejo social llamado Latinoamérica y que para este escrito estará recreado en la realidad colombiana.

5.3 LA REALIDAD COLOMBIANA COMO OPORTUNIDAD

Colombia tiene muchas realidades, una de ellas se recrea en la imagen de la actual marca país que ofrece el gobierno del presidente Santos, para impulsar el turismo, la cultura, las exportaciones, el medioambiente...; pero Colombia también posee conflictos, es un país con desigualdades, es fácil encontrar a pocas personas con gran cantidad de bienes materiales, y a muchas que no tienen

nada; aquellos que viven en la abundancia, y aquellos que viven en la miseria. Es un país de exclusión y de discriminación; muchas experiencias nos hacen sentir esto: exclusión de las personas en condición de discapacidad, de niños, jóvenes y ancianos; discriminación por el color de piel o por una orientación sexual diferente; pocos proyectos de diseño se han generado para la comunidad LGTB, se le ha marginado de los temas de los talleres proyectuales. Colombia también es un país de inestabilidades económicas, de paros y manifestaciones de gremios económicos, como el cafetero, el papero, el lechero y el minero. Es un país de conflictos armados; si bien ahora se adelantan los diálogos de paz, no se puede negar que es una cruz con la que se ha cargado todo el tiempo; el desplazamiento forzado, el secuestro, las masacres, el terrorismo. Es un país de grandes variaciones climáticas, épocas de mucha lluvia, épocas de intensa sequía; es un país de explotación: de explotación infantil, de explotación de recursos naturales y de problemas de contaminación. Esta realidad es parte del complejo social en el que se vive.

Papanek indica que “el diseño puede y debe convertirse en la manera según la cual los jóvenes puedan participar en una sociedad cambiante” (1973, p. 16); por lo tanto, en los diseñadores, que tiene ese pensamiento proyectual, creativo, solucionador de problemas, está la estrategia para generar el cambio. Pero, ¿por dónde iniciar? Por tocar otras puertas diferentes a las que se

acostumbra a llegar. A nivel internacional se tiene gran variedad de instituciones que estarían dispuestas a recibir ideas creativas de diseñadores para mejorar la calidad de vida de las personas, especialmente de quienes están en la periferia; entre ellas se encuentran: Unicef, Unesco, Organización de la Naciones Unidas, Organización Internacional del Trabajo, Organización Internacional de la Salud, Amnistía Internacional, Cruz Roja Internacional y un abanico de organizaciones no gubernamentales, de entidades internacionales, de corporaciones que están dispuestas a proteger los derechos humanos de las personas y cuentan con recursos para gestionar proyectos.

A nivel nacional también se tienen varias instituciones con programas y proyectos para contrarrestar las problemáticas enunciadas, por ejemplo, la Defensoría del Pueblo, el Bienestar familiar, Fides, la Organización Nacional por el Derecho de las Comunidades Afrodescendientes, así como la mesa de apoyo por la igualdad y los derechos de las mujeres—una red de organizaciones que buscan la igualdad de género—, Teletón, la Cruz Roja Colombiana, la Defensa Civil y el pacto de productividad que tiene la Andi para incorporar a personas en condición de discapacidad al trabajo, entre otras.

Otra estrategia señala que el diseño debe incorporarse en la política; son pocos los diseñadores que leen los planes de desarrollo de los gobiernos locales; una exigencia para todo diseñador que desee

trabajar para un complejo social es saber qué dicen estas políticas; muchas de ellas parten de las necesidades o conflictos que tiene Colombia; por ejemplo, de acuerdo con el programa de gobierno nacional "Prosperidad para todos", el cual se ha organizado en tres pilares: la pobreza, el empleo y la seguridad, se han creado una serie de programas para abordar esos conflictos sociales.

En conclusión, para ese complejo social descrito, el diseño industrial debe ser una apuesta social, cultural y política, "un utensilio innovador, altamente creativo, interdisciplinario, que responda a las necesidades del hombre y ha de ser orientado hacia la investigación" (Papanek, 1973, p. 25). El diseño industrial debe estar en un diálogo constante con su realidad, y ella es todo, no solamente debe su preocupación a ser reconocido por la industria; Bonsiepe lo manifiesta: "es extraño que en los foros mundiales sociales donde se discuten los temas más relevantes con relación a la justicia social, la equidad, temas ambientales, la autonomía de los países periféricos, donde se toman en cuenta los intereses mayoritarios, no esté presente el diseño..." (citado por Barrera y Quiñones, 2009, p. 55). Margolin y Margolin describen un modelo posible de implementar por los diseñadores de producto para desarrollar productos sociales, el cual responde a los métodos de trabajo social, cuyo objetivo es atender las necesidades de poblaciones marginales o desatendidas, es decir, aquellas que presentan conflictos, como las ya mencionadas; plantean estos autores un "modelo social", basados

en el modelo de práctica general de los trabajadores sociales, el cual incluye seis pasos:

En la fase de vinculación, el trabajador social escucha al sistema cliente y adquiere un sentido del problema que se presenta. En la siguiente fase, la de valoración, el trabajador social observa holísticamente la interacción del sistema cliente dentro de las diversas dimensiones del entorno. [...] El resultado de la fase de valoración es una lista de diferentes necesidades a abordar. En la tercera fase, la de planificación, el trabajador social colabora con el sistema cliente para priorizar las necesidades, tratando de determinar lo que es más apremiante [...]. En la fase de implementación, la intervención es orientada por las metas y los objetivos que han sido acordados (2012, pp. 65-66).

Estas fases requieren de un trabajo colaborativo y, especialmente, de trabajo en equipo:

Durante la fase de valoración, el diseñador, sea como miembro de un equipo de intervención o como consultor, podría ser capaz de identificar los factores que contribuyen en un problema. En la fase de planificación, un diseñador podría desarrollar estrategias de intervención relacionadas con el entorno físico. Durante la implementación, el diseñador lograría crear un producto necesario o trabajar con el sistema cliente para diseñar un producto (Margolin y Margolin, p. 67).

Este modelo social propuesto sería un interesante ejercicio a favor del cambio social en una Latinoamérica agobiada por problemas sociales, y en particular en una Colombia que lucha por mejorar

sus condiciones. Margolin y Margolin plantean para el diseño social una agenda integrada por investigaciones que demuestren cómo un diseñador puede contribuir al bienestar humano, y Colombia y Latinoamérica son un gran espacio para lograrlo. El enfoque multifacético integra instrumentos y métodos de investigación como las encuestas y las entrevistas; el análisis de contenido de los datos de diarios de campo, revistas y periódicos, para comprender qué se informa sobre las cuestiones del diseño social, y la observación participante, que consiste en involucrarse en entornos sociales, “como parte de un equipo multidisciplinar o individualmente para observar y documentar necesidades sociales que puedan satisfacerse con intervenciones de diseño” (Margolin y Margolin, p. 69). Finalmente,

El alcance de la investigación para el diseño social incluye las percepciones públicas y de las agencias acerca de los diseñadores, la economía de las intervenciones sociales, el valor del diseño para mejorar la vida de poblaciones marginadas, una taxonomía de nuevas tipologías de producto, la economía de la fabricación de productos socialmente responsables y la forma en que dichos productos y servicios son recibidos por las poblaciones necesitadas (Margolin y Margolin, p. 70).

Esta agenda social también es una invitación a iniciar un trabajo de entrenamiento académico para formar a diseñadores de productos sociales, quienes tendrán que aprender más sobre las necesidades sociales y cómo enfrentarlas con un equipo interdisciplinario; de ahí la exigencia de trabajo en equipo; “también requerirán una

fundamentación más fuerte en la sociología, la psicología y la política pública” (Margolin y Margolin, p. 71).

5.4 CONCLUSIONES

El nacimiento del diseño industrial en la ULM se dio en una cuna de prosperidad industrial alemana y a partir de las necesidades de ese país, después de la Segunda Guerra Mundial; para los latinos las cosas serían diferentes: adoptan un modelo muy alemán de formación que se establece como estrategia de fortalecimiento para el sector empresarial de los países latinoamericanos, cuya economía está muy lejos de ser la de Alemania; a pesar de esto, el currículo de la formación en diseño se implanta, generando esfuerzos de la academia, el gobierno y la empresa, para que engranasen y marchar juntos. Sin embargo, entre el gremio de los diseñadores existe la sensación de que los empresarios no reconocen el papel del diseñador, pues aún es una profesión joven, que necesita muchos años para ser reconocida por todos, especialmente por los industriales. Si tal vez se iniciara un proceso de reflexión a partir de la dinámica económica de la historia del país se encontrarían muchas respuestas para reorientar los esfuerzos profesionales y empezar a educar a la sociedad en torno al diseño.

La propuesta es comprender el complejo social; Colombia es cultura, riqueza geográfica, biodiversidad, pero también es desigualdad y

pobreza; es un país cuya industria no está brindando oportunidades de trabajo. Si es bien cierto que dentro de la académica siempre se está apuntando a procesos industriales, son poco los industriales que necesiten de diseñadores industriales, por el momento, pero sí hay personas desplazados que necesitan de un proyecto de vivienda, personas en condición de discapacidad que necesitan de ayudas técnicas, hay patrimonio que se pierde, empresas con ganas de hacer responsabilidad social que necesiten de un profesional observador de necesidades y creador de soluciones para mejorar el bienestar humano; planes de gobierno que urgen por un diseñador industrial, ONG que están dispuestas a apoyar la creatividad. ¿Por qué tenemos que esperar a que los industriales sepan qué es el diseño? La misión está en educar a toda una sociedad; parte del trabajo de la generación actual y de la que viene es educar a una sociedad latinoamericana a la que hasta ahora le está llegando el diseño en sus manos.

La investigación puede contribuir, construir conocimiento desde lo local:

El rigor de la ciencia es disciplina personal, y ésta no se aprende ni se guarda necesariamente en medios artificiales extraños: se lleva consigo, se madura y fortalece en el contacto con la realidad ambiente. Por eso el esfuerzo de tener ciencia propia y de librarse del colonialismo intelectual es tarea esencial, así en nivel personal como en nivel colectivo. Y este esfuerzo riguroso y serio, ganará el respeto del mundo y se unirá, tarde

o temprano, a la corriente intelectual universal. Pero la relación ya será en otro plano: de igual a igual y no de dominante a dependiente (Fals, 1987, p. 35).

Esta reflexión nace de las experiencias que se han desarrollado cuando se tiene la oportunidad de trabajar con comunidades, con personas en condición de discapacidad; de plano, ellos no son industriales, pero si son usuarios que necesitan del diseñador industrial que se construye en este país. La invitación es a asumir la investigación como una forma de construir teoría propia para el diseño industrial latinoamericano, que parta de la realidad y se convierta en una propuesta para el cambio.

REFERENCIAS

- Barrera, G. y Quiñones A. (2009). *Diseño socialmente responsable: Ideología y participación*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Bonsiepe, G. (2012) Diseñando el futuro: perspectiva del diseño industrial y grafico en Latinoamérica. En: G. Simon (comp.), *Antologías diseño, arte, cultura y tecnología* (pp. 146- 157). México D.F., México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Bürdek, B. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona, España: Gustavo Gili, S. A.

- Chiapponi, M. (1990). *Cultura social del producto*. Buenos Aires: Infinito.
- Fals, O. (1987). *Ciencia propia y colonialismo intelectual, los nuevos rumbos*. Colombia: Carlos Valencia.
- Franky, J. y Salcedo, M. (2008). Historia del diseño por país. Colombia. En: S. Fernández, S y G. Bonsiepe (Comp.), *Historia del Diseño en América Latina y el Caribe* (pp. 88-109). Brasil: Blucher.
- Gay, A. (2004). *El diseño industrial en la historia*. (2 ed.). Córdoba, Argentina: Tec.
- Heskett, J. (1985). *Breve historia del diseño industrial*. Barcelona, España: Serbal.
- Margolin, V. y Margolin, S. (2012). Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación, *Revista KEPES*, 9 (8), pp. 61-71.
- Papanek, V. (1973). *Diseñar para un mundo real: ecología humana y cambio social*. Madrid, España: Blume.
- Pérez, E. (2001). *La promoción de diseño industrial en Venezuela. El contexto del diseño industrial en los países "subdesarrollados"*. Recuperado de <http://www.analitica.com/va/arte/portafolio/8969999.asp>

REFLEXIONES II en torno al papel social del diseño

Ricard, A. (2000) *La Aventura Creativa, las raíces del diseño*.
Barcelona, España: Ariel S.A.

Salinas, O. (1992). *Historia del Diseño Industrial*. México: Trillas.

Skidmore, T. y Smith, P. (1999). *Historia contemporánea de América Latina*. Barcelona, España: Crítica.

Torrent, R. y Marín, J. (2007). *Historia del Diseño Industrial*. Madrid, España: Manuales de Arte Cátedra.

6

SENTIDO SOCIAL EN EL DISEÑO: ¿MUCHO CORAZÓN O POCO CUERPO?*

Édgar Saavedra Torres

6.1 CONTEXTUALIZANDO, DISEÑO Y OBJETIVO

Como punto de partida, es conveniente establecer qué se entiende por diseño en este escrito, aclarando que no es el propósito definirlo. Siendo consecuentes con lo anterior, se toma como base

* El texto de este capítulo es una reflexión construida, en el marco del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo (Argentina), sobre el tema de investigación: *la dimensión social del diseño*.

la definición propuesta, en 1961, por Maldonado (1993, p. 11) y que posteriormente es adecuada, instituida y generalizada por el Concilio Internacional de Sociedades de Diseño Industrial –ICSID– (Morales, 2012, p. 173); Concilio que además de establecer para el diseño una definición, señala tareas, lineamientos y términos, con el fin de brindar un marco institucional mundial y objetivo para todos los implicados en y con esta disciplina. Según el IC SID, Diseño es “Una actividad creativa cuyo objetivo consiste en establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios y sus sistemas a lo largo de todo su ciclo de vida”.

Es necesario precisar que, en cuanto a su alcance, todos los diseños, sin importar su apellido, son industriales, en el sentido de que representan una actividad industrial (IC SID), una doctrina (Joselevich, 2005, p. 17) o un fenómeno (Maldonado, 1993, p. 14), donde se organizan ideas, personas y recursos para cumplir un objetivo, para satisfacer una necesidad (la resolución de un problema). La diferencia en cada apellido (grafico, indumentaria, etc.), en un plano concreto, es la relación y profundización de las aplicaciones y medios tecnológicos (software, maquinaria-herramientas), así como de los procesos e insumos para la materialización de las soluciones. Al respecto, Morales agrega: “las especialidades se darían en la práctica, sin embargo, tal parece que incluso en este aspecto, las barreras tienden a desaparecer” (2012, p. 176). Generalizada la definición de diseño, y para contextualizar al lector de las diversas

especialidades, se procede a elaborar un desglose sucinto de las implicaciones o presupuestos contenidos en la definición de diseño, tales como: *actividad creativa; establecer cualidades multifacéticas; objetos, procesos, servicios y sus sistemas; ciclo de vida.*

6.1.1 Actividad creativa

En consonancia con Gerd Binnig (2004), la *actividad creativa* consiste en el proceso de cooperación de ideas y personas para buscar y encontrar los componentes necesarios para resolver un problema; esto lleva a entender el objetivo del diseño y la creatividad como un proceso cooperativo en las acciones de: establecer la necesidad; *establecer cualidades multifacéticas*; materializar el satisfactor, y prever, prevenir y minimizar los eventos e impactos negativos a lo largo del denominado *ciclo de vida*.

Establecer *la necesidad* –más allá de las implicaciones: críticas (reales y creadas), taxonómicas (Pirámide de Maslow) o de la redacción en proyectos académicos– es comprender y formular un concepto. Alexander aborda este elemento paradigmático en el diseño y define en torno a *necesidad* que: “Es una fuerza activa. Denominamos a esta fuerza activa que sustenta la necesidad, tendencia. Una tendencia es, entonces, una versión operacional de una necesidad [...]. Aceptaremos algo como necesidad si podemos demostrar que la gente en cuestión, una *vez dada la oportunidad*, trata activamente de satisfacer esa necesidad” (1980, p. 78).

Ese algo es una "idea" que se construye a partir de lo que el prójimo informa (siente o cree que necesita) o de lo que el diseñador observa (conflictos o situaciones problemáticas), y que posteriormente se formula; se presenta como "causa primera" (Scott, 2003, p. 4):

Christopher Jones las denomina especificaciones de funcionamiento; Bruce Archer las llama objetivos de diseño; en el Building of Public Station son requisitos del usuario; en el Ministry of Public Buildings and Works han sido llamadas actividades; por lo general, se les llama simplemente <<requisitos>> o <<necesidades>> (Alexander, 1980, p.77).

Pero fundamentalmente es una hipótesis (explicación tentativa): "toda formulación de una tendencia es una hipótesis. Es un intento de condensar un gran número de observaciones a través de una formulación general. [...]—o sea, una manera de interpretar observaciones— [...]" (Alexander, 1980, pp. 77-78). Así que establecer o formular una necesidad es el proceso de refinamiento de una hipótesis, y esta

No se puede inventar de la noche a la mañana; tan solo con refinamiento puede ser creada a lo largo de muchos años y por observadores independientes y diferentes. [...]. Ya que una tendencia es una hipótesis, ninguna tendencia puede ser formulada de manera absoluta o final (Alexander, 1980, p. 79).

Entonces, la creatividad, o la cooperación entre ideas y personas, consiste en el refinamiento de una hipótesis, mediante la observación

continuada y sistemática, en la que la idea de necesidad se construye, y en dicho proceso los objetos son un medio de verificación del nivel de comprensión. La creatividad debe ser objetivada en la relación método-necesidad, y no se busca coartarla, sino, como dice Saavedra:

Lo que se busca con cualquier tipo de método en la fase analítica es reducir la incertidumbre, tener una base sólida para realizar un análisis de la situación, definir la problemática y fundamentar la toma de decisiones que lleve a la solución. Es por esto que el diagnóstico en el análisis de los signos, síntomas e indicios para el establecimiento de las causas, efectos y posible solución, se convierte en un método y herramienta para educarse a uno mismo y a los demás para percibir, interpretar y posibilitar con mayor exactitud la definición y conocimiento de la realidad que encierra el problema (2014, p. 115).

Por lo anterior, para el proceso creativo se recomienda incorporar la fase diagnóstica, con el fin de evitar errores; más aún cuando de dicho proceso depende el desarrollo conceptual (establecer cualidades) del objeto o la cualificación de la materialidad.

6.1.2 Cualidades multifacéticas

Las cualidades multifacéticas pueden entenderse introduciendo lo contemplado por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia en la Resolución 3463 de 2003, Artículo 1, Numeral 1: Configuración morfológica; estructuración de las características de comunicación

y uso; interacción de los usuarios con sus contextos; producción. Dichos elementos son reunidos y definidos como un conjunto de relaciones o interacciones con el prójimo (tanto usuario como fabricante del objeto) y el objeto en sí mismo, en un proceso de cualificación de la materialidad, a fin de constituirse como satisfactor o justificar “su existencia para servir a una finalidad humana” (Fornari, 1989, p. 11); dicho proceso, según Fornari (1989), abarca o incluye “la organización de sus elementos materiales, la distribución e interrelación de sus componentes [...] adquirida por esa porción de materia para ser manipulada o estructurada para una finalidad precisa [...] para satisfacer la necesidad humana que le dio origen” (p. 11). Por lo anterior, la orientación de la acción “establecer” es satisfacer la necesidad o la resolución del problema, en una “serie de acciones propias del diseñador o del equipo de planeamiento que tienen como objetivo [...] un diseño final” (Jones, 1978, p. 67), la “forma adecuada” (Fornari, 1978) o la materialización del satisfactor, que con posterioridad será producido en serie; distribuido y comercializado por diferentes canales y estrategias; adquirido, usado y desechado por el prójimo y el diseñador.

6.1.3 Objetos, procesos, servicios y sus sistemas

En cuanto a *objeto*, se parte del postulado que lo define como la representación o materialización de una abstracción o concepto, generado de manera individual o colectiva, que tiene la función de

satisfacer una necesidad y que más allá de un asunto de tipologías o de clases; son llamados “productos artificiales”, denominación que es extendida “a todos los objetos materiales creados por el hombre, cualquiera sea su finalidad y escala dimensional” (Fornari, 1978, p. 11). Dicha escala incluye desde y hasta: “datos, mensajes gráficos y multimedia. [...], espacios y ambientes” (MEN, 2003, p. 2); “casas, artículos, organizaciones, escritos o teorías” (Ramírez, 1997, p. 3).

La noción de objeto no se reduce a lo anterior; hablando del objeto y el fenómeno de la técnica, Maldonado agrega: “está presente tanto en la ejecución de los <<productos superestructurales>> (configuraciones simbólicas de todo tipo), como en la de <<productos estructurales>> (configuraciones objetuales de todo tipo)” (1993, p. 15); que más adelante concreta en “los productos de la mano (y de la maquina) [...] los de la cabeza” (p. 15); entonces tenemos no solo la dimensión objetual a nivel de escala, sino estructural (de lo abstracto y concreto); en esta línea, Ramírez agrega: “La forma no era, por lo tanto, concreta, sino que se hacía concreta, dando su sentido a lo concreto, mediante la materia. Aquí tenemos el origen del diseño como *conformación*, como la concreción material de una forma pensada” (1997, p. 3), y sumado a Perkins, “una estructura con propósito se forma lentamente durante un tiempo gracias al ingenio de muchos individuos” (1985, p. 19). En consecuencia, la idea expuesta en el apartado *actividad creativa*, de que la creatividad, o la cooperación entre ideas y personas, consiste en el refinamiento de

una hipótesis, mediante la observación continuada y sistemática, en que la idea de necesidad se construye, y en dicho proceso los objetos son un medio de verificación del nivel de comprensión, da paso al objeto como conformación de la hipótesis, y a afirmar que diseño, como *actividad creativa que consiste en establecer las cualidades multifacéticas de objetos*, [...], es la actividad de construir, refinar y conformar hipótesis o necesidades; a esto Ramírez agrega: “Lo que se diseña es el modelo, y este ha de servir para orientar a otras personas en lo que van a diseñar” (p. 1), y si se relaciona modelo con necesidad, entonces diseño consiste en la actividad de construir, refinar y conformar hipótesis, necesidades o modelos que han de servir como guía a otros.

Por otra parte *establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios y sus sistemas* se considera la extensión de lo anteriormente expuesto, adicionando lo siguiente: en cuanto a servicio, en primer lugar se puede considerar la actividad del diseñador en escenarios como la academia, el estado, la empresa y la sociedad; en segundo lugar, como las prestaciones del objeto o de un sistema de objetos(en tanto componentes o estructuras de lo que se considera necesidad y su satisfacción) que interactúan con el prójimo. En cuanto a sistema, Alexander dice:

No debemos utilizar la palabra sistema para designar un objeto. Un sistema es una abstracción. No es un tipo especial de objeto sino un modo especial de considerar ese objeto. Es un modo

de llamar la atención sobre el comportamiento holístico de un objeto determinado que solo puede ser entendido como producto de la interacción entre las partes. [...]. La idea de un sistema no ayuda más que a entender tipos de comportamiento que resultan de interacciones entre las partes (1980, p. 62).

De manera preliminar, sistema implica un modo de observar y delimitar un fenómeno por las interacciones de las partes que lo producen, y, por tanto, de diagnosticar (discernir, conocer) o de explicar, o sea, una hipótesis. Continuando con Alexander: "dos ideas se ocultan en la palabra sistema: la idea de un sistema como un todo y la idea de un sistema generador" (1980, p. 57); la primera idea, explicada ya como interacción de las partes y abstracción; en la segunda idea argumenta:

Un sistema generador no es la visión de una cosa única. Es un conjunto de partes con normas que regulan el modo en que esas partes pueden combinarse. [...]. Este sistema consistirá generalmente en un conjunto de partes (o elementos) más unas reglas con las que se combinarán para formar <<cosas>>admisibles (1980, p. 66).

"Casi cada <<sistema como un todo>> se genera por un sistema generador. Si queremos hacer cosas que funcionen como <<todos>> tendremos que inventar sistemas generadores que las creen" (Alexander, 1980, p. 69); así que a la creatividad como proceso, con Alexander se le presenta como reto, que sea un sistema generador. Así que establecer las cualidades [...] de, exige un modo distinto de

observar, concebir y proceder como un todo, y, por ende, construir, refinar y conformar hipótesis como un todo en un sistema generador. Esto lleva a introducir el concepto de producción mencionado con anterioridad, y que entendido como proceso, desvinculado de las intenciones que estén detrás de él, se supedita a las dinámicas propias del sistema generador y la creatividad. En este punto, para la reflexión del lector se plantea el siguiente cuestionamiento: ¿Quién y cómo se determinan esas “reglas” y la “admisibilidad” de lo producido?

6.1.4 Ciclo de vida

Es un concepto vigente, introducido como modelo por Theodore Levitt, en 1965. Grosso modo, tiene un origen basado en una concepción biológica-económica: si los organismos en la naturaleza nacen, crecen, se reproducen y mueren, los productos artificiales, por analogía, en el mercado se idean, se introducen, crecen, maduran y declinan:

Cada día nacen multitud de productos y servicios. No obstante, pocos encuentran el secreto de la vida. Conocer la fase del ciclo en la que se encuentra nuestro producto o servicio nos permitirá diseñar la estrategia más eficaz para alargar su vida en un mercado cada vez más cambiante y rápido. En principio tengo que decir que es un error dejar morir un producto en el lineal, aunque según Nielsen son más de 300 los productos nuevos que se incorporan a la semana. Hay que intentar innovar y alargar por tanto la vida de los productos (Muñis, 2010).

Ya que el objetivo de este escrito es contextualizar, y no tomar posición en cuanto a si la concepción de ciclo de vida es errada o no, lo que sí se argumenta es que de cierta manera hay un proceso de aceptación o no en las hipótesis, reflejado en los siguientes términos: renovada, confirmada, complementada, rechazada, desechada o retomada.

6.1.5 A manera de síntesis sobre diseño y objetivo

Presentados sucintamente los elementos de la definición de diseño, es importante expresar acuerdo con Maldonado cuando dice que la definición de diseño del ICSID:

[...] debería poder adecuarse a los contextos particulares en los que la actividad se desarrolla. Dicho de otra manera, esta definición genérica debería dar cabida –sin que por ello disminuyera su validez global– a otras definiciones auxiliares, capaces de reflejar con mayor fidelidad la real diversidad (y conflictividad) de dichos contextos (1993, pp. 12-13).

Entonces, a partir de la definición del ICSID, y solo como una contextualización para este escrito, se entiende Diseño como la actividad cooperativa de construir, refinar y conformar hipótesis, necesidades o modelos como un todo, que han de servir como guía a otros, los cuales, con sus interpretaciones, las renuevan, confirman, complementan, rechazan, desechan o retoman; esto, sin embargo, deja un aparente vacío, ya que solo se ha discurrido en lo que se

entiende por diseño como actividad; entonces, ¿cuál es su relación con la sociedad? En la actualidad, el ICSID destaca para el diseño y su relación con la sociedad, a grandes rasgos, los siguientes lineamientos: “Descubrir y evaluar relaciones estructurales propias del diseño en la sociedad; aportando beneficios y libertad, individuales y colectivas a toda la comunidad humana; apoyando la diversidad cultural; mejorando la sostenibilidad y protección al medio ambiente”.

Lo anterior da cabida en el ámbito de la investigación a tres escenarios de actuación en diseño, que a su vez orientan el quehacer de posibles líneas de investigación:

- de la morfología (descubrir y evaluar relaciones estructurales propias del diseño en la sociedad),
- de lo inclusivo y participativo (aportando beneficios y libertad, individuales y colectivas a toda la comunidad humana; apoyando la diversidad cultural),
- y de lo sostenible (mejorando la sostenibilidad y protección al medioambiente).

Líneas y objetivos que muestran el rol social del diseño y que desde el ICSID se institucionalizan, primero, dando una base de definición y objetivos para el diseño y el diseñador, y, segundo, desmitificando la dependencia de esta actividad solo al servicio de uno de los

elementos de la forma social, como lo es la empresa. Refiriéndose a esto, el ICSID aclara que el diseñador es “individuo que practica una profesión intelectual y no simplemente un oficio o servicio para las empresas”.

Expuestas estas ideas en torno a diseño y objetivo, se presentan a continuación tres postulados a manera de hipótesis, para la discusión con los lectores:

- En la intelectualidad, diseño es la actividad cooperativa e investigativa en los escenarios de la morfología, la inclusión-participación y la sostenibilidad, cuyo fin es construir, refinar y conformar hipótesis (necesidades o modelos) como un todo, las cuales han de servir como guía a otros, quienes con sus interpretaciones las renuevan, confirman, complementan, rechazan, desechan o retoman.
- Un diseño es una estructura concreta y abstracta que sustenta un modelo hipotético que se refina y construye con la investigación y que sirve para orientar la construcción de conocimiento en torno a: “descubrir y evaluar relaciones estructurales propias del diseño en la sociedad; aportando beneficios y libertad, individuales y colectivas a toda la comunidad humana; apoyando la diversidad cultural; mejorando la sostenibilidad y protección al medio ambiente” (ICSID).

- La creatividad, o la cooperación entre ideas y personas, consiste en el refinamiento de una hipótesis (necesidad o modelo), mediante la observación continuada y sistemática, en la que la idea de necesidad se construye como un todo, y en dicho proceso los objetos son un medio de verificación del nivel de comprensión.

6.2 CONTEXTUALIZANDO *DISEÑO Y SENTIDO*

Establecido cómo se entiende diseño y objetivo, se da paso a *sentido*, como elemento inherente, generador, orientador y motivante de la actividad del diseñador; aproximarse a desentrañar lo que subyace en dicha actividad es el propósito de este apartado.

Diseñar no es algo que se aprenda de la noche a la mañana, se refina en un ejercicio continuado y sistemático, que genera *el hábito*; al respecto, “una actividad repetida generaba, según Aristóteles, un hábito racional o competencia en el sujeto practicante” (Citado por Ramírez, 1997, p. 5). Por otra parte, dicha actividad es un concepto que según Ramírez se desagrega y define en dos tipos de actuaciones:

Una actuación instrumental es aquella que se efectúa para alcanzar un fin previsto (por ejemplo construir una casa). El sentido de estas actuaciones reside fuera de ellas, en el fin alcanzado. La acción con sentido propio, en cambio, es aquella que conlleva a nuestra propia realización, la satisfacción de una necesidad vital (habitar la casa). La acción creadora de sentido

no es un proceso, sino que es, por así decir, un fin en sí misma, la acción y su sentido coinciden. Mientras la acción se realiza, se realiza su sentido y su fin, [...] (1997, p. 5).

La acción “construir” conduce a un mejoramiento de la técnica, al refinamiento de lo instrumental (software, elementos constructivos, maquinaria); en cambio, la acción “habitar” conduce al refinamiento conceptual del sentido (hipótesis, necesidad o modelo). Siendo interdependientes, es en el sentido donde se hace el énfasis, ya que orienta tanto los objetivos del diseño como la actuación del diseñador; entonces, ¿qué sentido entraña en diseño la actuación el diseñador? Al respecto, el ICSID argumenta dos cosas: primero, que hay una ética (global, cultural, ambiental) en los objetivos, y, segundo, que el conjunto de las actividades del diseño “deberían realzar aún más [...] el valor de la vida”. Entonces, si la ética debe estar presente en la construcción, refinamiento y conformación de la hipótesis que sirve para orientar a otros, entonces, ¿cómo se relacionan diseño, ética y sentido? Por lo anterior, entramos en el plano de la ética, la argumentación e intenciones que subyacen detrás de ella.

6.2.1 *Diseño, ética y sentido*

Hay un sentido detrás de la hipótesis, el cual la argumenta y se vincula directamente con el diseñador que la formula. Rodríguez, con base en Aristóteles, considera:

Si los argumentos se fundamentan en el carisma personal (condición moral o *autoritas*) del emisor, se les llama argumentos por *ethos*. Si se basan en los sentimientos que se intentan activar en el receptor, se les clasifica en argumentos por *pathos*. Si se basan en la lógica argumentativa que emana del propio discurso, son argumentos por *logos*. [...]. De la clasificación se infiere que tres elementos confluyen para la conformación de una comunicación ética: valores (*ethos*), argumentos (*logos*) y sentimientos (*pathos*). Los tres trabajan simultáneamente. Todos tienen fuerza argumentativa (2005, p. 7).

Si de los argumentos que sustentan la hipótesis penden los valores del diseñador, y ellos actúan de manera indirecta sobre los sentimientos o la experiencia en el prójimo, ¿en virtud de qué elementos el diseñador construye el sentido de su actividad? Siendo el diseñador un intelectual, y derivado de esto sus actuaciones, Trigo dice: “la actividad intelectual –aprendizaje, estudio, reflexión– de la persona que busca la verdad engendra en ella las virtudes intelectuales. La adquisición de conocimientos verdaderos capacita para alcanzar otros más profundos o difíciles de comprender” (2010, p. 1); Rodríguez, con base en Aristóteles, agrega a estos y los clasifica en dos grandes grupos: “Uno corresponde a las virtudes intelectuales, [...] El otro, a las morales o del carácter [...] (Ética Nicomaquea, II, 1)” (2005, p. 9). Tanto Trigo como Rodríguez coinciden con la clasificación que propone Aristóteles; entonces, por extensión, tras los argumentos del diseñador subyacen virtudes intelectuales y morales, que se adquieren mediante la educación (aprendizaje,

estudio, reflexión) y “el esfuerzo personal, realizando actos buenos con libertad y constancia” (Trigo,2010, p. 2); por tanto, capacitan al diseñador tanto para conocer** como para obrar éticamente, y Trigo agrega: “Mientras que las virtudes morales dan la capacidad para obrar moralmente bien, las intelectuales solo proporcionan el conocimiento de la verdad, y no garantizan el buen uso de ese conocimiento” (2010, p. 3). Entonces, ¿qué virtudes morales entran en juego y cómo se relacionan con las intelectuales?

Rodríguez dice: “Mediante la *proaíresis* (elección responsable o intención), el ser humano ha de decidirse ante las alternativas de acción aportadas por el contexto. La persona con virtudes se interroga sobre cómo actuar en determinado escenario” (2005, p. 9), y agrega, con base en Aristóteles:

Prudencia [frónesis] es la virtud de la inteligencia, según la cual se puede deliberar rectamente, respecto de los bienes y de los males, [...] (*Retórica*, I, 9). Es una disposición, acompañada de razón justa, dirigida hacia la acción y con referencia a lo que es bueno o malo para el hombre (*Ética Nicomaquea*, VI, 5), (2005, p. 11).

** A modo personal, la verdad es el conocimiento que está más allá de nuestro alcance y capacidad, que en el caso de algunas ciencias se descubre y solo se tiene una pequeña fracción (ínfima) de certeza. A esa ínfima fracción que podemos aprehender se le llama realidad, que es producto de la interpretación y de lo performado en nuestras mentes, y no tenemos la certeza de si tenemos la razón o no, porque esa realidad no es absoluta. Por tanto, en la hipótesis se asume como una interpretación, una versión de la realidad, que con la contribución de otros se renueva, confirma, complementa, rechaza, desecha o retoma.

Por lo anterior, la virtud moral-Proaíresis y virtud intelectual-Frónesis expuestas por Rodríguez (2005) subyacen en la construcción de sentido y, por ende, en las actuaciones instrumental y creadora que Ramírez (1997) propone. Ahora, si el diseñador actúa éticamente, y si su interés es sincero en la solución de los problemas del prójimo y su conjunto, se manifiesta la:

Eüvoia, benevolencia [...]. Manifestar benevolencia por medio del discurso implica que el emisor o el comunicador debe ser capaz de mostrar un sincero interés por la solución de los problemas de la colectividad y sacrificar el interés individual (Ramírez, 2005, p. 13).

Así que la triada Proaíresis, Frónesis y Eüvoia, en consecuencia, fundamenta el sentido de las actuaciones, y si se agrega lo conceptualizado por Rodríguez, de los hábitos racionales con base a Aristóteles, a saber: "Theoria-Episteme (investigación-saber); Poesis-Techne (Producción-Técnica); Praxis-Frónesis (Acción y Sentido)" (1997, p. 5), la investigación, la producción y las acciones conducentes al saber, la técnica y el sentido se encuentran orientadas y fundamentadas por la Proaíresis, la Frónesis y la Eüvoia.

6.2.2 A modo de síntesis sobre diseño y sentido

En diseño, entonces, las actuaciones se resumen en: instrumental o productiva y creadora de sentido. Lo instrumental en diseño implica la conformación de la hipótesis en dirección de lo concreto o

estructural (materialización), y crear sentido implica la formulación de la hipótesis en dirección a lo abstracto o superestructural (conceptualización) o el proceso de construir, refinar y conformar hipótesis (necesidades o modelos) como un todo.

Detrás de la construcción, el refinamiento y la conformación de hipótesis (necesidad y modelos) como un todo, que van a servir de guía a otros, se encuentra un marco ético orientado por la Proaíresis, la Frónesis y la Eüvoia.

El diseño es la actividad ética, cooperativa e investigativa en los escenarios de la morfología, la inclusión-participación y la sostenibilidad; de construir, refinar y conformar hipótesis (necesidades o modelos) como un todo y con sentido, para la realización del prójimo y su conjunto; hipótesis que han de servir como guía a otros, que con sus interpretaciones las renuevan, confirman, complementan, rechazan, desechan o retoman.

6.3 SENTIDO SOCIAL DEL DISEÑO

El objetivo y el sentido en el diseño son un todo interdependiente, con implicaciones éticas (virtudes intelectuales y morales), que se deciden (Proaíresis), deliberan (Frónesis) y manifiestan (Eüvoia) y, por tanto, afectan, por un lado, la investigación, la producción y las acciones conducentes a la construcción del saber, la técnica y el

sentido, y, por otro, la realización del prójimo y su conjunto y, por ende, su desarrollo. Según Pro:

Las valoraciones son relativas al individuo (relativismo individualista), a las épocas (historicista), a los lugares (geográfico), a las comunidades (social). [...]. Por otra parte, varían en el individuo mismo en las distintas épocas de la vida o en circunstancias distintas (1986, p. 155).

Y esto sumado a que “Existen topoi comunes para todos los discursos y otros que son específicos. Definir, comparar, establecer relaciones causa a efecto, antecedente consecuente, citar testimonios de expertos son topoi comunes en la escritura de textos” (Rodríguez, 2005, p.8); por tanto, lo social y su sentido, y el valor de la vida en el diseño rebasan lo que se escriba, producto de la valoración relativa, histórica, geográfica y de la época de la vida de un autor en la actualidad. Por ejemplo, si se toma lo expresado por Satué, cuando dice que hay una “[...] progresiva debilitación de los valores metafísicos tradicionales –a favor de los bienes materiales acumulados por la llamada sociedad del bienestar–, [...]” (1994, p. 15), entonces la pregunta que se dejaba a los lectores sobre ¿quién y cómo se determinan esas “reglas” y la “admisibilidad” de lo producido?, todo se enfocaría a la sociedad del bienestar y su ideología, por tanto, en torno a esta se fundaría la realidad de lo social en el diseño. Por otra parte, si se toma lo que dice Maldonado: “Por lo general, el diseñador está demasiado inmerso en la rutina de su profesión y

no llega a intuir la incidencia social efectiva de su actividad” (1993, p. 14), para la misma pregunta, posiblemente todo se enfocaría a la actuación instrumental, dejando de lado la actuación creadora de sentido. Y finalmente, con Margolin y Margolin, existe un vacío teórico en el sentido social del diseño y proponen “una agenda de investigación que lo examine y desarrolle” (2012, p. 63).

Cabe aclarar que en este escrito no se trata de invalidar o cuestionar, desde una base subjetiva, la producción de discursos sobre lo social, sino de interpretar y formular una hipótesis sobre lo social en el diseño; en consecuencia, se propone como una ruta, entre otras, un abordaje investigativo basado en el análisis crítico de los discursos escritos (y los topoi generales y específicos que subyacen) sobre lo social en diseño, y a partir de esto construir, refinar y conformar una hipótesis que sirva como guía a otros, que con sus interpretaciones la renueven, confirmen, complementen, rechacen, desechen o retomen. Por ahora, se presenta a continuación, a manera de aproximaciones, los avances en el proyecto de investigación doctoral, cuyo tema se enfoca en la dimensión social en el diseño.

6.3.1 Una aproximación a la discusión de lo social en el diseño en Europa

Aproximarse a la discusión de lo social en diseño en Europa es remontarse a Inglaterra y a la denominada *Revolución industrial*.

El concepto de revolución industrial, propuesto por Ashton, "implica un cambio repentino que no es, en realidad, característico de los procesos económicos" (1996, p. 9), "significó también una revolución de ideas" (p. 30) que derivaron en la maquinización y la producción en masa; "las nuevas máquinas permitieron a los fabricantes lanzar al mercado miles de artículos baratos en el mismo tiempo y al mismo costo que antes requerían para la producción de un solo objeto bien elaborado" (Pevsner, 2000, p. 20).

Gracias a la producción en masa y a la mecanización, cosas que antes eran disfrutadas por una selecta minoría [...] ahora eran accesibles para todos. El gusto de los británicos por los artículos exóticos como el té, el algodón y la porcelana, inspiró una revolución y hoy, prácticamente todo lo que ponéis en el carro de la compra desde revistas ilustradas hechas con arcilla china; el té y los paños de cocina, incluso el mismo carro metálico de la compra, todo está ahí gracias a que los Georgianos nos desearon la buena vida. Gracias a una mezcla única de riqueza mineral, ingeniosos industriales y apetitos insaciables, Inglaterra había hecho el mundo material moderno (BBC y Open University, 2003, 00:27:33-00:28:26).

Ashton agrega: "si bien trajo un nuevo entendimiento y un mayor control de la naturaleza, también aportó un nueva actitud ante los problemas sociales" (p. 30), pero el mismo autor reconoce que "el mejoramiento social era materia de asociaciones voluntarias y no una ocupación del Estado o de individuos" (p. 162), lo que ocasionó que gran parte de la población cayera en miseria y mendicidad, lo

cual constituyó para la época una “afrenta a la razón y sentido común de los primeros economistas” (p. 70). La crítica se enfocó entonces hacia las formas productivas y económicas de la maquinización y la producción en masa, a lo cual Morris propuso una forma de construcción del mundo material en que ello debía ser “hecho por el pueblo y para el pueblo, como una dicha para quien lo crea y para quien lo aprovecha” porque “[...] no es posible disociar el arte de la moral, de la política y de la religión” (citado por Pevsner, 2000, p. 22). Lo anterior, analizado por Pevsner en *Pioneros del diseño moderno*, implica que “Abogar por el oficio manual únicamente significa abogar por condiciones de primitivismo medieval [... y ya que Morris] no estaba dispuesto a emplear en sus talleres ninguno de los procedimientos de producción postmedievales, la consecuencia fue el elevado costo de toda su producción” (2000, p. 23), haciendo que los objetos producidos solo fueran asequibles para una minoría.

Así, el debate se centra en dos modelos: el moderno y el medieval. Por una parte, la sociedad industrial ve cómo dicha revolución es la realidad y la esperanza de desarrollo económico, sentándose la idea de “progreso”, y con “las sucesivas etapas de la revolución industrial se empezó a hablar de diseño industrial” (Joselevich, 2005, p. 17); en contraposición, Jhon Ruskin y su discípulo William Morris ven que en dicho ideal los artesanos y el común de la población están siendo desnaturalizados y marginados; por tanto, elevan sus manifiestos, y con su crítica inciden en la formación de movimientos y vanguardias artísticas y en el pensamiento en el ámbito del diseño; pero el

que se posiciona finalmente es el Modernismo, replicándose como modelo en toda Europa; en concordancia con Devalle, en *La travesía de la forma*: “*Modern Style* en Inglaterra, *Jugendstil* en Alemania, *Sezession* en Austria, *Liberty* en Italia, *Art Nouveau* en Francia y Bélgica” (2009, p. 77).

Ahora, de Inglaterra se da paso al contexto donde todos los elementos del modernismo se integraron de manera importante; la República de Weimar (Alemania), lugar donde la discusión se enriquece a nivel político, social y económico y toma el foco de atención en Europa, que García vincula a lo social de la siguiente manera:

Dentro de las lógicas de desarrollo técnico, socio-cultural e ideológico que se daba en Weimar y por su ubicación en la región central de Alemania se facilitaron las condiciones para lo que se llamó la Asamblea Nacional de Alemania, que estableció la República de Alemania, conocida como la República de Weimar, y la redacción de la Constitución Democrática, que fue la primera en considerar el derecho a una vivienda digna en su artículo 155. La cual expresó “[...] proporcionar a todo alemán una morada sana y a todas las familias, especialmente a las numerosas de la prole, una morada y un patrimonio que responda a sus necesidades” (2009, p. 266).

Bajo los lineamientos de Muthesius, el proyecto de Nación también fue orientado; lineamientos que permearon no solo el pensamiento de las comunidades, asociaciones y grupos de artesanos, sino también la academia. La llamada “Werkbund” emerge con la finalidad de:

Seleccionar los mejores representantes del arte, la industria, los oficios y el comercio, de combinar todos los esfuerzos en pro de una calidad elevada en el trabajo industrial y de formar un centro de unión para todos aquellos que puedan y quieran trabajar por una elevada calidad (Pevsner, 2000, p. 35).

Es decir, la apuesta moderna fue una realidad en Alemania. Ahora las discusiones sobre lo social se trasladan de la Werkbund a la Bauhaus. En concordancia con Maldonado, se incorporan dos elementos paradigmáticos en el campo del diseño: racionalidad industrial y contenido social; esto marca un precedente en el debate, al involucrar diseño-academia con su contexto socio-económico y cultural; en particular, en el periodo "1925-1930 en Dessau: el racionalismo" (Maldonado, 1993, p. 46), coincidente con la segunda fase de Alemania "1925-1930[...] la prosperidad engañosa del plan Dawes, de los créditos internacionales y de la racionalización industrial" (Maldonado, p. 46). Maldonado agrega que, en la Bauhaus, las posturas de algunos académicos no eran de total subordinación a la realidad operante: "Cuando más tarde se intentó eternizar el orden vacilante y opresivo de la racionalización industrial, la Bauhaus, con Meyer, procuró dar a esta racionalización un contenido social" (p. 47) o, desde la perspectiva de Schlemmer (1973), en la Bauhaus está "destinado a erigir la capital del socialismo" (citado por Ledesma, 2011, p. 1).

Aunque la racionalidad es presentada de manera antagónica, tiene otro efecto para el diseño, al tomar relevancia el proceso de formalización de la técnica y la proyectación como enfoque racional

de la disciplina hacia lo social; esto basado en la teorización que hace Maldonado, sobre la cual, Raimonda, en *Cultura de la técnica y teoría del diseño*, afirma lo siguiente:

En su primer escrito sobre el diseño industrial, en 1949, Maldonado individualiza el nuevo ámbito proyectivo como el "punto de llegada de muchas de las propuestas más estimulantes entre el arte y la técnica", colocándolo dentro de la "vasta problemática del desarrollo artístico contemporáneo". Pero ya en el aquel escrito Maldonado siente la necesidad de precisar que ello no depende "directamente" de esta problemática introduciendo la idea de que todas las formas producidas por el hombre tienen igual dignidad y acogiendo en el mundo de la cultura los adornos, los objetos anónimos, los objetos domésticos (2008, p. 254).

Esto aparentemente revitaliza los ideales del movimiento de las artes y oficios, acogiendo dentro del universo de los objetos las producciones del artesano y enmarcando el diseño en la historia y la cultura de la técnica; gestándose un proceso de ruptura con el arte, presentando al diseñador no como un artista, sino como un proyectista, en concordancia con lo que expone Raimonda:

Dentro del proceso industrial y estético del diseñador industrial ya no podía verse a sí mismo como un artista superior a ese mismo proceso sino que debía perseguir el trabajo en equipos con científicos, talleres de investigación, comerciantes y técnicos para concretizar su visión de proyecto social de ambiente (2008, p. 255).

Pero, ¿qué es proyectar? En principio se puede decir que proyectar es elaborar una hipótesis, conjeturar soluciones óptimas. (...) Y esto nos lleva a la relación conceptual el proyectar con el crear, el inventar, el descubrir y, no por último el decidir. No hay duda que, bajo un cierto perfil, proyectar es una actividad creativa (...) porque proyectar es medirse con problemas (Maldonado, citado por Raimonda, p. 267).

Con posterioridad, la proyectación introducida por Maldonado es analizada por Rodríguez, quien identifica y periodiza los discursos sobre ella en tres clases: Funcionalismo-racionalismo, Pragmatismo y Formalista; los dos primeros, insertos en el movimiento moderno y centrados, respectivamente, “en el desarrollo de métodos proyectuales [...] su justificación en un racionalismo que le da una especial jerarquía a las condiciones funcionales [...]” (p. 161); “este discurso centra su visión en el incremento de ‘valor’ en los objetos [...] diseño como factor de crecimiento económico y de la competitividad racional” (p. 168). El último, el formalista, opuesto a los dos primeros por estar vinculado al posmodernismo; Rodríguez lo divide en tres facetas: Lúdica, Semiótica y Revisionista; sin embargo, derivaron en lo siguiente: “las obras posmodernistas son de muy alto costo y reservadas para una élite [...] resultado de haber levantado, desde los años setenta, la sanción contra el consumismo” (p. 167); aunque se constituyeron en manifiestos, terminaron siendo productos de clase que “se alejan de los objetivos sociales que deben estar presentes en los proyectos de diseño” (p. 167), repitiéndose lo sucedido con Morris.

Por lo anterior, Chaves afirma del diseño que “esta práctica en todas sus manifestaciones tiene una indiscutible función social: todo lo que el diseño produce va dirigido a la sociedad e incide poderosamente sobre ella, para bien en unos casos y para mal en otros” (2008), y Gamonal amplía, en la definición de diseñador y diseño:

Un agente social, económico, cultural y político. [...] El diseño es un factor distintivo tanto de exclusión como de inclusión [...], es indicativo de estatus. [...] es un factor productivo y de consumo [...] es un factor educativo y artístico por sus características distintivas y estéticas [...] un factor propagandístico o crítico [...] (2011, p. 6).

La racionalidad proyectual se consolida en años posteriores en la ULM, adquiriendo una identidad propia con respecto a su predecesora: la Bauhaus. Ledesma (2011) discurre sobre la ruptura conceptual de la Escuela de ULM con su predecesora, la Bauhaus, la cual, en palabras de Aicher (1994), no se centra en “ninguna extensión del arte a la vida..., sino de un giro hacia el dominio práctico” (citado por Ledesma, 2011, p. 1), y agrega: “esto es apoyar el desarrollo de las fuerzas productivas de la sociedad capitalista para contribuir a la reconstrucción y desarrollo de la agotada Europa de la posguerra” (Ledesma, 2011, p. 1).

Lo anterior evidencia, por ahora, que la discusión de lo social en el diseño inicia en Europa, que la racionalidad y el contenido social tienen ópticas distintas y que lo social en el diseño no queda

claramente determinado, y en este estado, los presupuestos ideológicos imperantes que subyacen en el diseño se trasladan a Latinoamérica con Gui Bonsiepe y su propuesta de diseño para el Tercer Mundo, contenida en *Diseño de la periferia* (1985), texto generado a partir de la intervención que realizó entre 1968 y 1970 en Chile, que se muestra con más detalle en *Diseño industrial, tecnología y subdesarrollo* (1975).

6.3.2 Una aproximación a la discusión de lo social en el diseño en y para Latinoamérica

La ULM merece ahora “una consideración especial [...] porque de sus filas surgió la propuesta de aplicar el proyecto de diseño moderno y social al tercer mundo” (Ledesma, 2011, p. 1). Maldonado y Bonsiepe, como miembros distinguidos de la ULM y reconocidos por la comunidad académica de diseño, exponen en Brasil, en el 2003, sus puntos de vista en sus respectivas conferencias *Proyectar hoy y Diseño, globalización, autonomía*, publicadas posteriormente por Nodal Ediciones bajo el título de *Dos textos* (Bonsiepe y Maldonado, 2004); ellos “ponen el acento en políticas de diseño dirigidas a estimular el bienestar ambiental y social, a la par que lo consideran un elemento determinante para el desarrollo social en beneficio de muchos y no de pocos” (citado por Ledesma, 2011, p. 2). Así, la Bauhaus y la ULM extienden su influencia ideológica a Latinoamérica, y que Ledesma reconoce en la siguiente afirmación:

La mención de estas escuelas europeas no es retórica: ambas han influido notablemente en la formación de los diseñadores argentinos, particularmente en aquellos que convirtieron al diseño en enseñanza universitaria y modelaron los planes de estudios con los que todavía hoy se enseña en nuestro país (p. 1).

También esa influencia se ha trasladado a la actividad investigativa; como evidencia de ello se encuentran Thomas (2009), miembro del INTI, con *Tecnologías para la inclusión social y políticas públicas en América Latina*, que centra su discurso en la "Tecnología Social como una forma de diseñar, desarrollar, implementar y gestionar tecnología orientada a resolver problemas sociales y ambientales, generando dinámicas sociales y económicas de inclusión social y de desarrollo sustentable" (p. 2); y Senar (2009), con *Hacia un diseño disciplinar inclusivo: Roles sociales del diseño industrial en Argentina*, en donde se propone "realizar un acercamiento al diseño como tecnología para la integración social de las diversas formas de producción material y simbólica en la búsqueda por "recuperar la capacidad de decisión social del uso y fines de esta tecnología" (p.98). En estos se observa el impacto de la ULM, particularmente la influencia que la racionalidad del pensamiento de Bonsiepe y su agenda para la periferia, centrada en el grado de industrialización y tecnología adaptada a las necesidades locales; en palabras de Waisman (1975), en Argentina, "Toda esta actividad teórica, está apoyada [...] continuadamente por el INTI" (citada por Bonsiepe,

1975, p. 2). Si bien en lo anterior se expresa el interés por lo social, llama la atención la afirmación de Ledesma en *Plan de trabajo cartografías del diseño social*: “Si bien, en la Argentina se han desarrollado (y desarrollan) iniciativas para inventariar o cartografiar el diseño (INTI, DISUR, UBAC y T A038 2008-2010), no conocemos ninguna que tome un punto de vista centrado en el aspecto social” (2011, p. 3).

Por otra parte, Bonsiepe, “principal teórico de los problemas relativos al diseño industrial para el tercer mundo” (Maldonado, 1993, p. 87), aclara para Latinoamérica que: “la falta de una actividad proyectual concreta está en parte perpetuada por los planes de enseñanza tecnológica en las universidades, que reflejan directamente la dependencia cultural” (1975, p. 5) y que,

El diseño industrial como elemento de una política tecnológica [...], como disciplina tecnológica, [...] estaba y está fuertemente asociado con la esfera de una nueva elite consumista, [...] el consumo particular suntuoso. [...] Debe salir de su estado de marginalización y conectarse con los puntos neurálgicos del aparato productivo. Solamente en esta perspectiva tendrá relevancia social (Bonsiepe, 1975, p. 4).

Aun así, Margolin y Margolin afirman que “Desde la Revolución Industrial, el paradigma de diseño dominante ha sido el del diseño para el mercado” (2012, p. 61), y la generación de teoría y conceptualización del diseño sobre estructuras, métodos y práctica

ha sido orientada a construir la realidad del diseño entorno al "sentido del mercado" y la "creación de productos para la venta", reduciendo a la sociedad, la destinataria del diseño, a un actor que consume; agregan García *et ál.*: "El modelo de mercado que persiste en la práctica del diseño no contempla las necesidades sociales y trae problemas y desigualdad social" (2007, p. 32) y sus productos se limitan a ser "Símbolos de categoría social" (2007, p. 33). En este punto no se ha encontrado hasta el momento evidencia de investigaciones que den cuenta de que el marco ideológico de Maldonado y Bonsiepe, que influencia a Latinoamérica, tiene la función de perpetuar estos esquemas o no. Por otra parte, presentando una crítica explícita frente al modelo de mercado, en la línea de "teorizaciones" "por estudiosos de los países industrializados" (Maldonado, 1993, p. 86) se encuentra Papanek, con *Diseño para un mundo real* (1971), cuya crítica e influencia es reconocida, como dicen García, Martínez y Salas, pues es: "un fuerte defensor de la ecología y la responsabilidad social de los productos de diseño, de herramientas y de las infraestructuras comunitarias. Reprobaba que los productos manufacturados fueran inseguros, mal adaptados o difíciles de usar" (2007, p. 33); llevó a la práctica su perspectiva creando "productos y diseños para la Unesco y para la Organización Mundial de la Salud (OMS) [...]" (García *et ál.* , 2007, p. 1) y pone como ejemplo al diseño nórdico, específicamente Suecia, "como un justo medio" (García *et ál.* , 2007, p.33) por su legislación y, derivado de ella, el objetivo de empresas y productos. Ledesma involucra a Frascara, destacando que "siguiendo a Papanek, ha planteado en su

obra 'Diseño para la gente' una concepción del diseño alejada de la promoción del producto y los servicios de consumo, proponiendo una 'función social' que apunte a solucionar problemas de la comunidad" (2011, p. 2), y continuando con Ledesma: "En la misma línea debe incluirse el desarrollo que ha tomado el llamado 'Diseño para todos' o diseño para las capacidades diferentes que plantea hacer centro en las necesidades de usuarios sistemáticamente no considerados por el diseño 'oficial'" (2011, p. 2).

Otras manifestaciones en el marco de lo social se extienden a: "programas de diseño para las necesidades sociales [...]. Diseño para el desarrollo, que ha tomado ideas del movimiento de tecnologías intermedias o alternativas que ha promovido soluciones tecnológicas de bajo costo para problemas en los países en desarrollo" (Margolin y Margolin, 2012, p. 62). Actividades de diseño como: Diseño de productos sostenibles y Diseño socialmente responsable o de las "respuestas proyectuales creativas, coherentes y pertinentes que genera el diseñador con las comunidades a las cuales dirige sus esfuerzos, y que tiene como objetivo lograr transformaciones que contribuyan en la construcción de una sociedad más justa y equitativa" (Barrera, 2004, p. 4); o pensar, como dice Barrera, en *Diseño con responsabilidad social*, "en la posibilidad de un diseño participativo" (2004, p.4), o Subirats, Joan y Badosa, en *¿Qué diseño para que sociedad?*, en enfoques en "el mundo del diseño que no priorizan la comercialización o la intervención pragmática acrítica o tecnocrática, sino que persiguen desarrollar una línea de

diseño socialmente responsable, que no empobrezca ni autolimite la conciencia social cultural de los profesionales” (2007, p. 39), y Martínez, en *El branding, la sustentabilidad y el compromiso social del diseño*:

Si la marca, además de contar una historia, toma partido por algo, o apoya una buena causa, se beneficia además a los sectores más necesitados de la sociedad. También los consumidores se benefician, aunque de manera indirecta porque además de contribuir a una sociedad mejor, las marcas que apoyan a buenas causas muestran que sus empresas cuentan con la suficiente solvencia y buena gestión como para dedicarse a “hacer el bien” [...] (p. 15).

En la actualidad, la discusión sigue abierta, como lo evidencia el artículo de Margolin y Margolin, *Un “modelo social” del diseño: cuestiones de práctica e investigación*, publicado originalmente en el 2010, en el *Journal Design Issues*, y traducido al español en 2012 para la *Revista KEPES*, que aporta una nueva discusión sobre el diseño para las necesidades sociales y versa particularmente sobre: un modelo social de la práctica del diseño en conjunto con el campo del trabajo social. También propone abordar un modelo social de la práctica del diseño de producto y sugiere desarrollar “una agenda de investigación que lo examine y desarrolle de manera comparable a aquella como la investigación ha apoyado al diseño para el mercado y a la psicología ambiental” (2012, p. 63).

6.3.3 A modo de síntesis en las aproximaciones

Entonces, si en Maldonado la proyectación es medirse con problemas relacionados con la visión social de ambiente, “el Diseño recupera su sentido no como expresión individual, sino como creación que configura nuestra sociedad, nuestro entorno y nuestras relaciones con otras personas y los objetos que nos rodean” (Gamonal, 2011, p. 17).

Por lo tanto, el diseñador no solo tiene una responsabilidad como individuo o ciudadano, sino como productor de signos, textos o discursos en forma de diseño que se van a instalar en la sociedad y que, en mayor o menor medida, van a intervenir en la relación triádica persona-objeto-entorno (Gamonal, 2011, p. 7).

Continuando con Augé, “los diseños circulan, se exhiben, se intercambian y se utilizan. Pero, sobre todo, son un instrumento para establecer una relación entre los humanos” (citado por Gamonal, 2011, p. 7). “Insertados en la sociedad, van más allá de la clásica dualidad de forma y función, “porque son a la vez acontecimientos y síntomas sociales. Intervienen y expresan” (Gamonal, 2011, p. 7). Por lo anterior, Gamonal concluye: “Los diseñadores crean productos y servicios para las personas, para la sociedad. Eso hace que el Diseño no solo sea una disciplina creativa, sino también social” (2011, p. 16), que “contribuye activamente en todos los aspectos de la vida social (económica, cultural, política, etc.)” (p. 4). Entonces,

en el campo del diseño no solo adquiere relevancia lo industrial, fruto de la sociedad de consumo que lo requiere y del avance de las investigaciones que lo apoyan, sino que emerge la posibilidad de lo social, y en ella una agenda de investigación.

6.4 PROBLEMATIZACIÓN DE LO SOCIAL EN DISEÑO

Aunque en los antecedentes se evidencia que de algún modo en el diseño “lo social” ha sido considerado (Maldonado, 1945, *Proyecto Social de ambiente*; Papanek, 1971, *Responsabilidad Social*; Bonsiepe, 1975, *Relevancia Social*; Maldonado, 1993, *Contenido Social*; Barrera, 2004, *Responsabilidad, compromiso y Justicia Social*, y *Diseño Participativo*; García et ál. , 2007, *Satisfacer una necesidad específicamente humana*; Margolin y Margolin, 2007, *Necesidades Sociales, Modelo Social, Diseño Social*; Frascara, 2000, y Chaves, 2008, *Función Social*; Thomas, 2009, *Problemas, Dinámicas e Inclusión Social*; Senar, 2009, *Roles sociales, Integración social, Capacidad de Decisión social*; Ledesma, 2011, *Aspecto Social, Bienestar Social y Ambiental, Desarrollo Social*; Gamonal, 2011, *Disciplina Social*; Rodríguez, 2012, *Objetivos Sociales*), según Rodríguez “El diseño continúa centrado en su preocupación por la forma en sí, sin detenerse a pensar sobre el sentido de esta y la relación que guarda con respecto a la sociedad y la cultura (2012, p. 170), por tanto, como dice Chaves:

Proponer que el diseño asuma esa función de un modo sistemático, no anecdótico, tendremos que ingresar en el terreno de la propuesta alternativa. Consecuentemente, deberemos seguir el compromiso intelectual y ético de denunciar las razones por las cuales dicha función es actualmente marginal y señalar las condiciones que tendrían que darse para que se cumpla plenamente (2008).

Y máxime cuando, en palabras de Chiapponi, el diseñador:

[...] asume, de hecho, la responsabilidad en un proceso de decisión colectivo como el proyectual, los intereses de un futuro usuario, de actuar proyectualmente en nombre y por cuenta de los usuarios, de aceptar una delegación implícita para encarar y resolver problemas de cultura material (1991, p. 41).

O en palabras de Papanek:

La responsabilidad del diseñador [...] su buen juicio social y moral tiene que entrar en juego mucho antes de que empiece a diseñar, porque tiene que juzgar apriorísticamente, además si los productos que se le pide que diseñe o rediseñe merecen su atención o no. En otras palabras si su diseño estará a favor o en contra del bien social (1971, citado por Barrera, 2004, p. 4).

Lo social y su sentido u orientación en diseño es una iniciativa que adquiere relevancia para la investigación, y que además tiene sustento en lo que formulan Margolin y Margolin, apoyados por García *et ál.*:

En comparación con el “modelo orientado al mercado”, ha habido poca teorización sobre un modelo de diseño de producto orientado a las necesidades sociales. [...] Por el contrario, poco se ha reflexionado sobre las estructuras, los métodos y los objetivos del diseño social. [...], en cuanto a la comprensión más amplia acerca de cómo el diseño para las necesidades sociales podría ser comisionado, apoyado e implementado, poco se ha logrado. Tampoco se ha prestado atención a los cambios en la educación de los diseñadores de producto que pueda prepararlos para diseñar para poblaciones en necesidad, en lugar de sólo para el mercado (2012, p. 62).

Una de las características de este modelo de diseño (comparado con el modelo para productos de mercado) es que posee pocas estructuras teóricas, métodos u objetivos (2007, p. 31).

Los investigadores y las investigaciones evidencian un vacío teórico y que la discusión sigue abierta, lo que constituye una oportunidad para investigar lo social y su sentido u orientación en el Diseño, lo cual, agregado a lo que dicen García *et ál.*, para delimitar la problemática de manera objetiva hay que considerar lo siguiente:

Como muchos de los problemas que enfrentamos en nuestra sociedad, a veces las cosas no se hacen porque se desconocen las problemáticas e ignoramos los procedimientos y referencias teóricas, o por seguir tendencias de otros países que no corresponden a nuestra realidad (2007, p. 39).

Ahora, si se tiene en cuenta la influencia en Latinoamérica de los discursos de las escuelas europeas de la Bauhaus y la Ulm y sus

actores, como reconocen tanto Ledesma: “La mención de estas escuelas europeas no es retórica: ambas han influido notablemente en la formación de los diseñadores [...]” (2012, p. 1), como Joselevich: “La doctrina del diseño industrial se desarrolló en gran parte en algunos centros de enseñanza, cuyo arquetipo fue el Bauhaus alemán [...] (2005, pp. 17-18), un diseñador “debe crear apoyándose en los fundamentos sociológicos y encontrar en ellos su argumento para construir un discurso [...]. Porque ese discurso está dirigido a la sociedad [...]” (Gamonal, 2011, p. 7). Por tanto, en lo social en diseño, estos autores dejan entrever que abordar el análisis de los discursos y su influencia tiene relevancia para desentrañar los vacíos, contradicciones y aportes teóricos, conceptuales y metodológicos que lo fundamenten y expliquen.

En conclusión, los teóricos, los investigadores y el estado actual de la investigación evidencian una problemática en la investigación en el campo del diseño, la cual, sumada a la ausencia de un diseño que emerja y atienda las necesidades de las sociedades subdesarrolladas o, en palabras de Bonsiepe, “de la periferia”, invita a preguntarse ¿qué subyace en los discursos de diseñadores sobre la dimensión social del diseño que han circulado en textos (bibliografía) en español y portugués en Latinoamérica desde los 1959-1964 al 2014? Y desde el análisis del discurso, analizar los presupuestos que están presentes en la concepción social del diseño, y en dicho marco temporal establecer y periodizar las valencias, analizando qué

concepciones o qué se ha teorizado (vacíos y aportes conceptuales) sobre lo social en diseño, y de esta manera construir el sentido del diseño social de manera sistémica.

6.5 EN CONCLUSIÓN A MANERA DE HIPÓTESIS

La discontinuidad, relativización y no sistematicidad de los discursos que han circulado en Latinoamérica desde 1959-1964 a 2014, por parte de los diseñadores en el marco de lo social en diseño, no han permitido la construcción de una teoría del diseño social que sea equiparable a la del diseño para el mercado, como tampoco consolidar una contracultura equiparable a la racionalidad industrial, que produzca una crisis que potencie el diseño a otro estadio. Por tanto, el campo del diseño se encuentra dogmatizado. Para concluir, se dejan cuatro frases para la reflexión de los lectores:

“Es importante mencionar que dentro del movimiento moderno hubo esfuerzos reales para acercar el diseño a la problemática social. [...]. Lo que en el texto se destaca es que estos esfuerzos se han diluido con el tiempo y debido a la falta de actualización de los discursos iniciales” (Morales, 2012, p. 162).

“Necesitamos un tipo de sistema de construcción nuevo, más sutil, que no se limite a generar edificios, sino que genere edificios con garantías de funcionamiento como sistemas holísticos en el sentido social y humano” (Alexander, 1980, p. 72).

“La existencia humana lleva consigo la realización del sentido de la vida mediante la elección de lo que hemos o no hemos de hacer y de lo que o no hemos de crear” (Ramírez, 1997, p. 7).

Que diseño es la actividad ética, cooperativa e investigativa en los escenarios de la morfología, inclusión-participación y la sostenibilidad; de construir, refinar y conformar hipótesis (necesidades o modelos) como un todo con sentido, para el desarrollo y realización del prójimo y su conjunto; hipótesis que han de servir como guía a otros, que con sus interpretaciones las renuevan, confirman, complementan, rechazan, desechan o retoman, dando sentido social al diseño.

REFERENCIAS

- Alexander, Ch. (1980). *Tres aspectos de matemática y diseño*. Barcelona: Tusquets.
- Ashton, T. (1996). *La revolución industrial*. (13.^a ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Barrera, G. (2004). Diseño con responsabilidad social. *Primer Encuentro Nacional de Investigación en Diseño*. Colombia: Universidad Icesi. Disponible en <http://www.icesi.edu.co/disenohoy/memorias/Barrera.pdf>

- BBC & Open University (2003). *What did industrial revolutions for us?* [archivo de video]. Recuperado de <http://www.open.edu/openlearn/body-mind/ou-on-the-bbc-what-the-industrial-revolution-did-us-series-summary>
- Binnig, G. (2004). El proceso creativo. *Revista Deutschland*, (5), 46-47.
- Bonsiepe, G. (1975). Diseño industrial, tecnología y subdesarrollo. *Cuadernos Summa-Nueva visión*, 3(1), 1-32.
- Chaves, N. (2008). *La función social del diseño: realidades y utopías*. Disponible en <http://www.disenoiberoamericano.com/node/95>
- Chiapponi, M. (1999). *Cultura social del producto*. Buenos Aires: Infinito.
- Devalle, V. (2009). *La travesía de la forma*. Buenos Aires: Infinito.
- Gamonal, R. (2011). La disciplina del diseño desde la perspectiva de las ciencias sociales. *Revista Prisma Social*, (7), 1-19. Disponible en <http://www.isdfundaciogn.org/publicaciones/revista/numeros/7/secciones/abierta/03-disciplina-perspectiva-ciencias-sociales.html>
- García, D.; Martínez, A. Y Salas, B. (2007). Diseñamos ¿para un mundo real? Víctor Papanek, un visionario del diseño. *Revista Diseño en Síntesis*, 18(38), 30-39. Disponible

en http://148.206.107.15/biblioteca_digital/estadistica.php?id_host=6&tipo=ARTICULO&id=5854&archivo=15-389-5854nhh.pdf&titulo=Dise%C3%B1amos,%C2%BFpara%20el%20mundo%20real?Victor%20Papanek,%20un%20visionario%20del%20dise%C3%B1o

García, H. (2009). Weimar, origen de un ejercicio profesional llamado diseño. En: Castillo M. (Ed.), *Procesos urbanos informales y territorio*. (pp. 263-267). Bogotá D.C.: Universidad Nacional de Colombia.

International Council of Societies of Industrial Design-ICSID. *Definición y objetivos del diseño*. Disponible en <http://www.icsid.org/about/about.htm>

Jones, Ch. (1978). *Métodos de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Joselevich, E. (2005). *Diseño posindustrial. Teoría y práctica de la innovación*. Buenos Aires: Infinito.

Ledesma, M. (2011). *Plan de trabajo cartografías del diseño social*. Disponible en <http://www.proyectocartografias.blogspot.com.ar/2011/11/cartografias-del-diseno-social-maria.html>

Maldonado, T. (1993). *El diseño industrial reconsiderado*. México: G. Gilli, S.A. de C.V.

Margolin, V. y Margolin, S. (2012). Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Revista KEPES*, 9(8), 61-71. Colombia: Universidad de Caldas.

- Martínez, M. (2011). El branding, la sustentabilidad y el compromiso social del diseño. (Cuando ser es más importante que parecer). *Revista del Centro de Investigación*. 9(35), 11-17. México: Universidad de la Salle. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/342/34218346003.pdf>
- Muñis, R. (2010). *Marketing del siglo XXI*. (3.^a ed.). Madrid: Centro de Estudios Financieros. Disponible en el sitio web, <http://www.marketing-xxi.com/concepto-de-ciclo-de-vida-del-producto-36.htm>
- Perkins, D. (1985). *Conocimiento como diseño*. Colección *Psicología*, 12, 19-26. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Pevsner, N. (2000). *Pioneros del diseño moderno*. (3^a ed.). Buenos Aires: Infinito.
- Pro, D. (1986). *Metafísica y axiología en Alejandro Korn*. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, (26-27), 151-157. *Actas del V Congreso Nacional de Filosofía*. En *Memoria Académica*.
- Raimonda, R. (2008). Cultura de la técnica y teoría del diseño. En M. Gradowczyk (Ed.). Tomás Maldonado: *Un moderno en acción*. (pp. 252-257). Argentina: EDUNTREF.
- Ramírez, J. (1997). La teoría del diseño y el diseño de la teoría. *Astrágalo*, (6), 1-9. España.
- Rodríguez, L. (2012). *El diseño y sus debates*. México: Universidad Autónoma de México.

- Rodríguez, L.I. (2005). Ética argumentativa en Aristóteles. *Revista Digital Universitaria*, 6 (3), 1-15. México: UNAM.
- Saavedra, E. (2014). El diagnóstico en diseño. En: Rojas, C. y Saavedra, E. (Comps.), *Reflexiones en torno a la investigación en diseño* (pp. 101-117). Tunja, Colombia: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Satué, E. (1994). *Diseñador. Profesiones con futuro*. Barcelona: Grijalbo.
- Scott, R. (2003). *Fundamentos del diseño*. México: Limusa.
- Senar, P. (2009). Hacia un diseño disciplinar inclusivo: Roles sociales del diseño industrial en Argentina. *Revista Otra Economía*, 3(4), 98-121. Disponible en <http://revistas.unisinos.br/index.php/otraeconomia/article/view/1127/306>
- Subirats, J. y Badosa, J. (2007). ¿Qué diseño para qué sociedad? Notas sobre la funcionalidad social del diseño. *Colección Diseño Crítico*, (24), 35-41. España: Universidad de Elisava. Disponible en la base de datos de JSTOR.
- Thomas, H. (2009). *Tecnologías para la inclusión social y políticas públicas en América Latina*. Disponible en <http://www.investigacionaccion.com.ar/catedragalan/archivos/1300841035.pdf>
- Trigo, T. (2010). *Las virtudes humanas*. Disponible en <http://www.unav.es/tmoral/virtudesyvalores/vgeneral/lvhtt.pdf>

DE LOS AUTORES

Adolfo León Grisales Vargas

Ph. D. en filosofía, de la Pontificia Universidad Javeriana, con la tesis "El olvido de la cotidianidad. Artesanía, arte y filosofía". Maestría y pregrado en Filosofía, de la Universidad de Antioquia. Profesor de planta, Departamento de Filosofía y director de la Comisión de Investigaciones de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas. Miembro del Comité Científico Internacional y Director del Doctorado en Diseño y Creación. Algunas de sus publicaciones son: "El arte como horizonte: arte y religión en la cultura occidental contemporánea" (editorial Universidad de Caldas) y numerosos artículos sobre filosofía del arte, educación, religión, hermenéutica, lingüística, letras y artes, fundamentos, teorías y críticas de las artes y pedagogía.

Correo electrónico: adolfo.grisales@ucaldas.edu.co

Gustavo Alberto Villa Carmona

Magíster en Estética, de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín. Maestro en Artes Plásticas de la Universidad de Caldas. Especialista en Semiótica y Hermenéutica del Arte, de la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín. Profesor Asociado, adscrito al Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, del cual fue Director. Director de la Revista Kepes. Grupo de Estudio en Diseño Visual. ISSN 1794-7111, Categoría B, Publindex. Coordinador del Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual. Ha escrito y publicado artículos sobre teoría e historia del arte y del diseño; dictado conferencias en diferentes instituciones en Colombia y en el exterior, y realizado numerosas exposiciones pictóricas, individuales y colectivas. Su obra pictórica y fotográfica reposa en colecciones privadas y públicas nacionales e internacionales.

Correo electrónico: gustavo.villa@ucaldas.edu.co

Claudia Rojas Rodríguez

Diseñadora industrial titulada por la Universidad Jorge Tadeo Lozano; magíster en Educación, de la Universidad Pedagógica Nacional, y especialista en Salud Ocupacional, de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, UPTC. Candidata a doctora en Diseño y Creación, en la Universidad de Caldas. En el año 1994 fundó la Escuela de Diseño Industrial de la UPTC, donde es docente desde la fecha. Desde el año 2002 organizó, junto con otros docentes, Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño, del cual es coordinadora, y desde donde ha realizado investigaciones en el área de ergonomía y diseño. Además del análisis de condiciones de trabajo en sectores productivos, sus áreas de investigación están relacionadas con la discapacidad, la accesibilidad y la ergonomía participativa. Durante 2008 ejecutó el proyecto de accesibilidad al transporte público automotor de la ciudad de Buenos Aires, Argentina, para personas de movilidad reducida, con el Centro de Investigación y Barreras Arquitectónicas y Urbanísticas de la UBA (Universidad de Buenos Aires, Argentina). Ha participado como conferencista en congresos y seminarios nacionales e internacionales, en área de ergonomía y salud ocupacional.

Correo electrónico: claudia.rojas@uptc.edu.co

Henry Enrique García Solano

Diseñador Industrial, Especialista en Alta Gerencia en Mercadotecnia, Magíster en Hábitat-Estudios en vivienda. Docente Asistente, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Escuela de Diseño Industrial. Investigador de Taller 11. Grupo de Investigación en Diseño.

Correo electrónico: henry.garcia@uptc.edu.co

Martha Fernández Samacá

Diseñadora Industrial, Especialista en Alta Gerencia en Mercadotecnia, Magíster en Historia, titulada por la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Docente-Investigador de la escuela de Diseño Industrial y de Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Investigaciones relevantes: Detección y solución de las necesidades de diseño en la comunidad artesanal de Tinjacá, y La manta muisca en el siglo XVI: cultura, valor de cambio y tributo. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño.

Correo electrónico: martha.fernandezsamaca@uptc.edu.co

Édgar Saavedra Torres

Diseñador Industrial titulado por la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Bogotá); Doctorando en Diseño, de la Universidad de Palermo (Buenos Aires); Magíster en Diseño Industrial, titulado por ISTHMUS, Escuela de Arquitectura y Diseño de América Latina y el Caribe (Panamá). Desde 2005 es docente de tiempo completo de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Investigador perteneciente a Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño, del cual es coordinador de la línea de Teoría y Metodología del Diseño. Ha participado como docente, conferencista y ponente a nivel nacional e internacional (Colombia, Guatemala, Panamá, Argentina, Cuba, México), en temas de teoría, metodología y pedagogía del diseño.

Correo electrónico: edgar.saavedra@uptc.edu.co

Este libro se terminó de imprimir en agosto de 2015,
en el Grupo Imprenta y Publicaciones de
la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia,
con una edición de 200 ejemplares.
Tunja - Boyacá - Colombia

