

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 (teorética) 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.