

Universidad de la República
Facultad de Arquitectura
Escuela Universitaria Centro de Diseño

Campo del Diseño Industrial y prácticas alternativas de alcance social en nuestro medio

Br. Aída Pérez Conde
Br. Lucía Martínez d'Oliveira

Informe de tesis de grado
Montevideo - 2015

Tutoría: Lic Rita Soria
Tribunal: DI. Daniel Bergara
Lic. Miguel Olivetti



Dedicamos este trabajo a todos aquellos que de alguna manera estuvieron enriqueciendo y fortaleciendo este proceso como nuestras familias y amigos.

Este trabajo está especialmente dirigido a las futuras generaciones de diseñadores, que como nosotras, se ven intercedidos en su disciplina por los cambios sociales y quieren acercarlos a su práctica ampliando el campo de conocimiento, investigación y trabajo.

Agradecemos la participación en las entrevistas de los Licenciados, Docentes, Profesionales y Aficionados del Diseño tanto de Uruguay como de la Región que han aportado mediante sus respuestas y diálogos a esta práctica final, nuestra tesis de grado.

"... el diseñador puede conseguir lo que Marx creía por completo imposible bajo el capitalismo, tender un puente sobre el abismo entre la producción privada y el consumo público"

Gardner y Sheppard - del libro "La cultura del Diseño", Guy Julier (2015)

*. el diseñador
capitalismo, ten
consumo público
ardner y Shepp*

Resumen

El presente trabajo se realiza en el marco de la presentación de la tesis de grado de la carrera de Diseño Industrial en la Escuela Universitaria Centro de Diseño.

“Campo del Diseño Industrial y prácticas alternativas de alcance social en nuestro medio” realiza el análisis y la evaluación del campo del diseño industrial a través del uso de herramientas de relevamiento mesográfico y la aplicación de entrevistas y cuestionarios a personalidades del diseño en el entorno académico; investigando la concepción del trabajo del diseñador a partir de las prácticas colaborativas.

La expectativa de esta tesis es aportar a la reflexión de los caminos que toma la profesión del diseño, en este caso se analiza y se demuestra que hay una intervención del Diseñador, (Profesional Egresado de las Carreras de EUCD) en relación a los fenómenos sociales y medioambientales que suceden en nuestro tiempo, determinando de alguna manera la construcción de la disciplina.

En el primer capítulo se plantea la introducción y la justificación del trabajo de investigación y práctica realizado que determinan los objetivos de la tesis.

En el segundo capítulo se realiza la sistematización de la información a partir de la investigación bibliográfica aunando en la búsqueda de antecedentes que refieren a la incidencia del diseño en la sociedad a nivel regional y a nivel local.

En un tercer capítulo se especifican los caminos metodológicos y los instrumentos diseñados que se utilizaron para sistematizar la información bibliográfica y la investigación a través de entrevistas y encuestas a Licenciados, Docentes, profesionales y aficionados del Diseño tanto de Uruguay como de la Región. También se instrumentan las experiencias Pilotos en espacios de Iniciativas ciudadanas. Todas estas herramientas metodológicas fueron organizadas a través de un diagrama de Gantt.

El cuarto capítulo trata del análisis y de la demostración de los resultados obtenidos a través de la aplicación de las herramientas

metodológicas.

En el quinto capítulo se establece la Discusión y las Consideraciones finales de acuerdo a los objetivos planteados en el primer capítulo exponiendo también los alcances y las limitaciones obtenidas a lo largos de la investigación. Se prevén, también, nuevos enfoques de participación a través de los retornos obtenidos en las prácticas colaborativas realizadas.

Descriptores:

Campo del Diseño Industrial / Diseño alternativo

Índice

pág. 8	Resumen
pág. 12	Lista de abreviaturas
pág. 14	Glosario
pág. 19	Capítulo 1 – Introducción, justificación y objetivos.
pág. 20	1.1 Introducción
pág. 22	1.2 Justificación
pág. 23	1.3 Objetivos
pág. 27	Capítulo 2 – Revisión Bibliográfica
pág. 28	2.1 Líneas de pensamiento
pág. 37	2.2 Concepciones asociadas a la disciplina de diseño
	2.2.1 Concepto y cultura de diseño.
	2.2.2 Diseño y consumismo
	2.2.3 Sociedad y consumo.
pág. 53	2.3 Desarrollo profesional
	2.3.1 Relevamiento de los acontecimientos asociados a las prácticas de diseño local y social a nivel latinoamericano
	2.3.2 Introducción al campo del Diseño a partir de los cambios sociales.
	2.3.3 Diseño y prácticas colaborativas
pág. 87	2.4 Uruguay, Política y educación.
	2.4.1 La evolución de la disciplina del diseño industrial en Uruguay
	2.4.2 Las prácticas hegemónicas en el diseño social
pág. 99	Capítulo 3 – Metodología.
pág. 101	3.1 Acciones y herramientas metodológicas.
pág. 113	3.2 Organización en función del tiempo: Diagrama de Gantt.
pág. 115	Capítulo 4 – Resultados y análisis.
pág. 117	4.1 Resultados de sistematización de datos
pág. 140	4.2 Prácticas colaborativas
pág. 175	Capítulo 5 - Discusión y Consideraciones finales
pág. 177	5.1 Consideraciones de la investigación
pág. 185	5.2 Reflexiones generales del trabajo
pág. 187	Mesografía

Abreviaturas

ADG- Asociación de Diseñadores Gráficos Profesionales del Uruguay

ADDIP- Asociación de Decoradores y Diseñadores de Interiores Profesionales

ADIT- Asociación de Diseñadores Industriales y Textiles

AJUPE- Asociación de Jubilados y Pensionistas

ALADI- Asociación Latinoamericana de Diseño Industria

ASA - Aeropuertos y Servicios Auxiliares

CAME- Comisión de Ayuda Mutua Económica

CDU – Cámara y Conglomerado de Diseño del Uruguay

CODIGRAM- Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México

DESIS- Design for social innovation and sustainability

DICREA- Departamento de Industrias Creativa

DINAPYME- Dirección Nacional de Artesanías, Pequeñas y Medianas Empresas

DISUR- Diseño del Sur

DIPRODE- Dirección de Proyectos de Desarrollo del Estado

DNI- Dirección Nacional de Industrias

EDII- Escuela de Diseño Informacional e Industrial

EFI – Espacio de Formación Integral

EUCD – Escuela Universitaria Centro de Diseño

EEUU – Estados Unidos

Farq- Facultad de Arquitectura

FOICA- Federación Obrera de la Industria de la Carne y Afines

ICSID – International Council of Societies of Industrial Design

IMCE- Instituto Mexicano de Comercio Exterior

RED- Registro de Experiencias de Diseño

INPUD- Industria Nacional Productora de Utensillos Domésticos

UBA- Universidad de Buenos Aires

ISDI- Instituto Superior de Diseño

UNC- Universidad Nacional de Córdoba

ISI- Industrialización por sustitución de importaciones

UNLP- Universidad Nacional de La Plata

MEC- Ministerio de Educación y Cultura

YPF- Yacimientos Petrolíferos Fiscales

MIEM- Ministerio de Industria Energía y Minería

ONDI- Oficina Nacional de Diseño Industrial

OPP- Oficina de Planeamiento y Presupuesto

PACC- Programa de Competitividad de Conglomerados y Cadenas Productivas

PNI – Plan Nacional Industrial

PYMES – Pequeñas y medianas empresas

Glosario

Alternativo – Def. [opción, solución] Que se puede elegir además de las otras que se consideran.

Branding – Proceso de hacer y construir una marca a través de la administración de estrategias vinculadas al nombre, al símbolo o logotipo que identifican a la marca influyendo en su valor tanto para los clientes como para la empresa.

Commodity- Término que generalmente se refiere a bienes físicos que constituyen componentes básicos de productos más complejos.

Comunidad- Pequeños (o medianos) círculos de gente interesada en el intercambio de servicios y bienes, utilizan sistemas de trueque: el servicio actúa como las personas que se dedican al mantenimiento del vecindario o como las redes de intercambio de libros de segunda mano. Son comunidades en las que se participa por afinidad, un terreno intermedio entre el trueque, las relaciones personales y los intercambios espontáneos que se producen inducidos por la cercanía física y la afinidad resultante de un interés común, o la convergencia de puntos de vista y objetivos. Más allá de la familia y los amigos, constituyen una capa más del tejido social, que no sólo proporciona servicios tangibles sino también un fuerte sentimiento de pertenencia, identidad y apoyo.

Consumo - Acción de consumir alimentos, bienes o energía.

Consumir - Usar, disfrutar o servirse de cierta cosa, material o inmaterial, en especial algo que se gasta o por lo que se paga dinero.

Consumismo - Tendencia al consumo excesivo e innecesario de bienes y productos.

Co- diseño o diseño colaborativo- se refiere a cómo se aplica la creatividad colectiva a través de toda la duración de un proceso de diseño.

Diseño - Esfuerzo consciente por establecer un orden significativo. (Papanek)

Diseño de autor - Entendido como el diseño exclusivo, de series cortas, dirigido a usuarios de elevado nivel económico y cultural.

Diseño social- Entendido como aquel que busca solucionar situaciones o problemas que se encuentran en usuarios que pertenecen a grupos minoritarios o que están en una posición desfavorecida ya sea por el parámetro económico y/o cultural. Jorge Luis Muñoz, México en el artículo de ForoAlfa “*El diseño social: definiciones*” dice lo siguiente “*el objetivo del diseño social es encontrar soluciones estéticas en sus trabajos tales que propongan puntos de contacto entre el emisor y el receptor sin que ocurra el flujo unidireccional que caracteriza a los diseños comercial e institucional*” refiriéndose al diseño social desde la óptica del diseño gráfico, que aplica 100% al diseño industrial.

Diseño para todos- Diseño de soluciones inclusivas a nivel global (urbanismo, productos de uso cotidiano, juegos-juguetes, etc.) dentro de un rasgo cultural.

Diseño seriado-masivo- Aquel que busca solucionar mediante producción repetitiva, a escala global, una necesidad o deseo del usuario final, en gran sentido determinada por las normas del mercado mundial.

Diseño industrial - Actividad creativa y técnica que consiste en idear un objeto para que sea producido en serie por medios industriales.

Diseño de producto- Proceso de crear nuevos productos para ser vendidos por una empresa. Un concepto muy amplio, es esencialmente la generación y desarrollo de ideas de manera eficiente y eficaz a través de un proceso artesanal.

Obsolescencia programada – es la determinación o programación del fin de la vida útil de un producto, de modo que, tras un período de tiempo calculado de antemano por el fabricante o por la empresa durante la fase de diseño de dicho producto, este se torne obsoleto, no funcional, inútil o inservible.

Producto - Resultado de un proceso.

Proceso - Transformación de elementos de entrada en elementos de salida, pudiendo ser los elementos de entrada, elementos de salida de procesos anteriores y los elementos de salida, elementos de entrada de procesos subsiguientes.

Restyling – Creación de una nueva imagen corporativa para poder acceder a mercados más puntuales (nichos de mercado).

Social street- La idea de “*social street*” nació a raíz de la experiencia del grupo en Facebook “*Residentes en Via Fondazza – Bologna*” que inició en septiembre del 2013. El objetivo de Social Street es el de establecer vínculos sociales con los vecinos de la misma calle y así poder crear relaciones, compartir necesidades, intercambiar profesionalidad, conocimientos, llevar adelante proyectos de interés común para lograr mayores beneficios que surgen de la interacción social entre vecinos.

Sustentabilidad - equilibrio existente entre una especie con los recursos del entorno al cual pertenece.

El Diseño Sustentable se define como "*un desarrollo que considera las necesidades actuales sin comprometer los recursos de las futuras generaciones*". (Gilpin,1998)

Sostenibilidad - En ecología, sostenibilidad se describe cómo los sistemas biológicos se mantienen diversos, materiales y productivos con el transcurso del tiempo. Se refiere al equilibrio de una especie con los recursos de su entorno. Por extensión se aplica a la explotación de un recurso por debajo del límite de renovación del mismo. Desde la perspectiva de la prosperidad humana y según el Informe Brundtland de 1987.

Capítulo 1

Introducción, Justificación

Objetivos

1.1 - Introducción

La presente tesis es una investigación que tiene por objetivo acercar la disciplina del diseño industrial, facilitando la visualización de la misma en la sociedad por medio del trabajo del profesional en grupos transdisciplinares, a través de las prácticas colaborativas.

Dentro del campo del diseño observamos que el mismo se configura a partir del concurso de actores individuales e institucionales (en un abordaje desde la teoría de campos de Bourdieu) y en tal sentido, habría entonces de algún modo una concepción que sería la *dominante* y otros planteos que serían *alternativos*.

La manifestación del modelo dominante tiene alcance en todos los actores: sector productivo, profesionales, usuario, quienes elaboran las políticas públicas y las instituciones educativas. Estos, de alguna manera, participan en esa dinámica de campo, en donde los paradigmas se configuran y las estrategias se procesan.

Estas estrategias, según el modelo de Bourdieu, se configuran como *estrategias de conservación*, (aquellas que tienden a sostener el status quo y sustentan al paradigma dominante) y las denominadas *estrategias de subversión*, (que procuran subvertir esa relación).

Trayendo a Gramsci dentro de sus concepciones *dominantes y subversivas* a través de la Hegemonía y la Contrahegemonía se concibe que, a través de un consenso impuesto culturalmente se impone un status quo que determina la disciplina del diseño.

Dentro de los parámetros de Contrahegemonía dispuestos por Gramsci es que se seleccionan a los autores Papanek y Max Neef debido a sus cuestionamientos sobre la disciplina de Diseño, conformando concepciones en cuanto al diseño social real y el modo de trabajo transdisciplinar.

En base a estos autores nuestro campo de investigación se enmarca en tres ejes:

El primero es la investigación sobre el desarrollo profesional: primero a nivel histórico de la región para lograr una correcta contextualización y luego se desarrolla en el ámbito académico regional actual, poniendo como ejemplo la Cátedra de Beatriz Galán e internacional, tomando a las prácticas elaboradas por Ezio Mazini y Anna Meroni.

El segundo trata lo acontecido a nivel nacional con respecto a la Cámara y Conglomerado del Diseño de Uruguay y los avances en el Plan Nacional Industrial.

El tercer eje expone lo que sucede a nivel educativo, en Uruguay con las prácticas profesionales, las tesis de carácter social relevadas, la participación en Pre Disur y a nivel regional la investigación de la Cátedra Galán.

Es a través de una revisión bibliográfica, documentales, entrevistas y otros materiales de interés, aunque no exhaustivos pero sí con la profundidad tal, que invitamos a reflexionar sobre el camino a seguir, camino a nuestro entender de cuestionamiento ético paralelo a la práctica de nuestra profesión.

Apostamos al Diseño como agente que contribuye en la búsqueda de soluciones a necesidades de nuestra población, a través de respuestas actualizadas a los problemas de la pobreza, el hambre y la deshumanización que existen aquí y a nivel global. (Amartya Sen :2000)

El escenario que presenta hoy Uruguay respecto a las políticas sociales, posiciona de manera óptima al Diseño como disciplina transversal, ya que a través de sus prácticas y herramientas colabora en el avance y ejecución de las mismas.

1.2 - Justificación

El presente trabajo recopila las principales líneas de pensamiento asociadas a la disciplina del diseño en su relación con la sociedad.

Se seleccionaron dos autores que sintetizan el pensamiento entorno al trabajo en grupos transdisciplinarios, como Manfred Max Neef, a través del diseño social real, como Victor Papanek, estos representan las líneas de pensamiento que nos permiten el abordaje de la temática del diseño en sus aspectos en cuanto a la relación de la disciplina con la sociedad y en cuanto al trabajo del diseñador en relación con otras disciplinas.

La importancia de este trabajo subyace en que constituye una contribución a la exploración de abordajes alternativos a la actividad de diseño.

Dado que estas formas alternativas necesariamente se fundan en una reconsideración de los atributos y prestaciones del Diseño y al mismo tiempo como éstas alcanzan su habitabilidad social, un proceso reflexivo en torno a aquellos y una aproximación de campo a los espacios en los que podría tener lugar la instrumentación de acciones al respecto en nuestro medio representan a nuestro entender un aporte relevante. Los estudios al respecto son de escaso desarrollo, algunos de

ellos vienen teniendo lugar en la región y la propia EUCD, lo que hace asequible la información y contactos personales.

Como antecedente podemos citar los realizados en la Cátedra Galán de la UBA, y en las propias prácticas de la EUCD.

Es de esperar que las próximas generaciones de diseñadores se manejen con una concepción más amplia en lo que respecta al ejercicio profesional del Diseño.



1.3 - Objetivos

Objetivo General

Acercar la disciplina para facilitar la visualización del diseño industrial en la sociedad por medio del trabajo del profesional en grupos transdisciplinarios a través de las prácticas colaborativas.

Objetivos Específicos

- Relevar y sistematizar la información a través de la investigación de datos mesográficos y la realización de entrevistas a Licenciados, Docentes, Profesionales y Aficionados del Diseño para configurar el campo del diseño.
- Reconocer y utilizar espacios de iniciativas sociales, ciudadanas a través de las cuales se puedan introducir prácticas de diseño alternativas.
- Desarrollar y documentar actividades pilotos en colaboración con actores de la comunidad en los espacios definidos, logrando una apropiación de estas modalidades, a través del fortalecimiento de los vínculos positivos entre los miembros.

Resumen sobre Metodología

Se trata de una Investigación Acción Participativa a partir de debates, reflexiones y construcción colectiva de saberes en interacción con los diferentes actores del campo del Diseño Industrial, en territorio apuntando a la transformación social.

Herramientas metodológicas

- Revisión bibliográfica y documentación.
- Relevamiento de los elementos que configuran las atribuciones y prestaciones dominantes en el medio (Conglomerado y Cámara del Diseño).
- Entrevistas calificadas.
- Instrumentación de experiencias Pilotos en espacios de Iniciativas ciudadanas (organizaciones sociales, comunidades barriales, asociaciones gremiales, etc.).

Abordaje

Realizamos prácticas de Diseño Colaborativo. Una en un Espacio Barrial Operativo, del programa APEX, en el marco de las actividades desarrolladas por el EFI “Pensar Diseño”, y una segunda en el municipio CH de Montevideo. Ambos casos difieren en cuanto a los contextos barriales: Cerro y Punta Carretas.

La elección de estos enfoques no es mera coincidencia sino que se trató de buscar esferas diferentes para poder analizar necesidades diferentes, siendo los espacios de debates los mismos. También nos interesó analizar aquí la predisposición de los actores y como ellos se paran frente a nuestra convocatoria.

Es de fácil entendimiento que puede estar implícito que siempre se recurrirá a trabajar en espacios o contextos donde las necesidades sean obvias, por eso también decidimos trabajar en un lugar donde no los son tantas (a simple vista) como por ejemplo en el barrio de Punta Carretas.

Los espacios de debate serán diferentes. A partir de esto especificaremos las conclusiones subyacentes a través del Registro y Documentación de dichas prácticas.

Capítulo 2

Revisión Bibliográfica



2.1 - Líneas de pensamiento

Se toman como referencia los pensamientos de Victor Papanek referido a sus conceptos de diseño real social y los de Manfred Max Neef referidos a la transdisciplina, asociada también la dimensión ética de la profesión.

Se demuestra en ambos pensadores la amplitud del campo de inserción del diseñador a través de la extensión del conocimiento.

Diseño real, social.

Los paradigmas que determinan a las profesiones cambian de acuerdo a los cambios en la sociedad. Así pasa también con la concepción y la actividad en diseño.

Según Víctor Papanek los diseñadores debemos comprender dichos lenguajes no para generar nuevas necesidades sino para establecer un nexo entre la sociedad y las problemáticas reales.

Estas nuevas necesidades surgen de los cambios en las formas de consumo y se identifica en ello el poder del mercado al persuadir al consumidor a través de la publicidad y los medios de comunicación. Estos establecen diferencias sociales en cuanto a la capacidad de consumo y de adquisición de un individuo.

Los modismos cambian y por lo tanto también los intereses de los consumidores.

“El diseño publicitario, dedicado a convencer a la gente para que compre cosas que no necesita con dinero que no tiene para impresionar a personas a quienes no les importa, es quizá la especialidad más falsa que existe hoy en día.”¹

La responsabilidad de los diseñadores en estas acciones es la más importante pero no debemos subestimar la responsabilidad del consumidor.

1 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.21

Según Papanek, los lineamientos del diseño industrial son más amplios de lo que percibimos. Sin embargo existe una percepción “acotada” del diseño asociado a la producción de objetos, que también está dada por la inmersión de la disciplina en el mercado financiero, que incide a través de una estética reinventada asiduamente en que estos objetos sean vendibles.

Ya en el año 77 Papanek definía que el rol del diseñador debía aportar positivamente a las problemáticas sociales y no por el contrario a contribuir en las mismas, ideando objetos para el consumo masivo y trabajo negligente en las grandes corporaciones en países del tercer mundo (a causa de la producción seriada de objetos).

Atribuir a la actividad del diseño arquetipos considerados como aportes positivos a las problemáticas sociales actuales, es algo que debiera ser nativo de la profesión.

“El diseño tiene que ser una herramienta innovadora, altamente creativa e interdisciplinaria, que responda a las verdaderas necesidades de la humanidad.

Ha de estar más orientado a la investigación y es preciso que dejemos de deshonrar a la misma tierra con objetos y estructuras pobremente diseñadas.”²

La principal iniciativa del diseño es enfrentarse a los problemas analizando los factores que los circundan y establecer soluciones tanto a futuro, como al prevenir nuevos problemas.

Según Papanek la tarea esencial del diseño consiste en transformar el medio ambiente y los utensilios del hombre, y, por extensión, al hombre mismo.

“El hombre siempre ha intentado cambiar su entorno y a sí mismo, pero solo en la actualidad ha llegado a ser este empeño casi posible, gracias a la ciencia, la tecnología y la producción en cadena”³

Papanek en su libro Diseñar para el mundo real, describe una innumerable cantidad de actividades, procesos y acciones en las que

2 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.22

3 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.46

puede y debiera participar el diseñador industrial.

Hace hincapié en la responsabilidad del diseñador y de cómo esta debe reflejarse en lo que diseña, acercándose al usuario y la comunidad.

Desmaterializa el concepto de diseño industrial, dando al mismo una perspectiva de orden y disciplina significativos a través de las metodologías y procesos que pueden existir al diseñar para dar soluciones a problemas reales.

Afirma que el diseñador tiene que trabajar a escala local y centrar su actividad en el desarrollo de cambios con y para los usuarios.

Este debe formar parte de la comunidad para la que va a diseñar mientras dure el proceso de planificación para poder cuantificar el problema real en el momento preciso y en el espacio determinado sin *“malgastar el talento del diseñador en actividades que lo ponen al servicio de las clases acaudaladas y de la plusvalía industrial.”*⁴

4 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.147

Lo que establece no es disociar al diseño de la esfera mercantil, sino incidir en que la concepción de ese diseño esté considerado en una lógica que no recaiga nuevamente en las problemáticas asociadas al consumismo y a la generación de necesidades.

También es un hecho que el diseñador puede controlar todas estas problemáticas, teniendo un mayor control sobre su actividad, interviniendo en la calidad de los procesos y siendo responsable del producto final (sea tangible o no).

*“Hasta el momento, los diseñadores ni se han dado cuenta del reto ni lo han aceptado. (...) el comportamiento de la profesión ha sido comparable a lo que ocurriría si todos los doctores en medicina abandonaran la medicina general y la cirugía y se concentraran exclusivamente en la dermatología y la cosmética.”*⁵

Papanek ejemplifica de manera clara lo que pasa en el corriente según la concepción popular de la profesión del diseño.

5 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.203

Afirma que acerca de los lugares de inserción de los diseñadores y de cómo estos pueden aportar positivamente a la sociedad son concepciones que deben estar imbricadas en la propia disciplina y que las motivaciones estudiantiles o desde la academia son muy importantes para la implicación del diseño en la sociedad. Define que parte importante de ese proceso es la investigación y el acercamiento a las necesidades sociales, conociendo como estas se enfrentan a las diferentes disciplinas y a los profesionales de apoyo.

Transdisciplina

Según Manfred Max Neef la transdisciplina (transversalidad) engloba los diferentes ámbitos de intervención de una práctica y concibe que todas las profesiones participantes en la misma siempre se deben regir por la ética.

El trabajo desde un equipo de diseño es diferenciado y además de ampliar el conocimiento amplía el campo de inserción proyectual. Al interaccionar con diferentes

disciplinas, crecen los horizontes y el pensamiento creativo porque no nos establecemos y encerramos en un solo supuesto de solucionar de determinada forma, sino que se amplía a nuevas alternativas.

En cuanto a esta afirmación Papanek también habla de la transdisciplina y lo especifica de la siguiente manera:

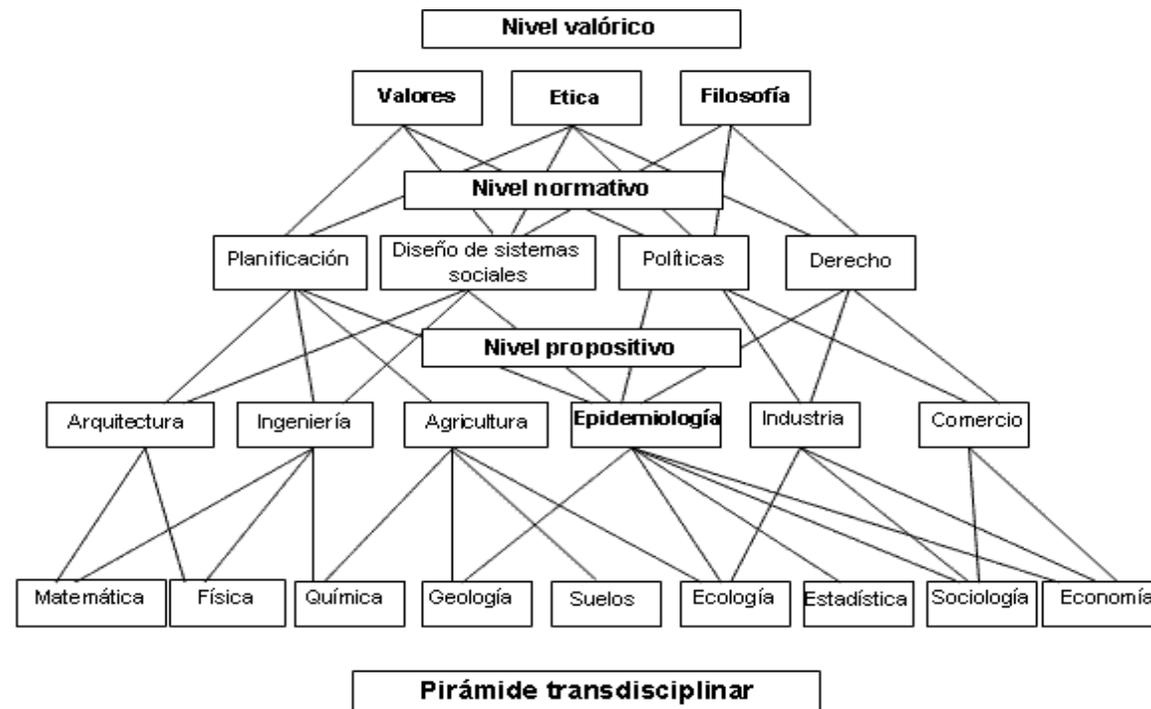


Diagrama del libro: *Pirámide transdisciplinaria de Desarrollo a escala humana: conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones* Manfred Max Neef, año 1993.

“El equipo trabaja colaborativamente para evaluar un problema y los diferentes miembros del equipo intervienen según sea necesario. Las formas en que los diseñadores de producto podrían participar en un proceso de equipo con profesionales de servicios humanos todavía está por explorarse, particularmente la participación del diseñador en la dimensión físico/espacial.

Durante la fase de valoración, el diseñador, como miembro de un equipo interdisciplinar de intervención es capaz de identificar los factores que contribuyen en un problema. En la fase de planificación, un diseñador puede desarrollar estrategias de intervención relacionadas con el entorno físico. Durante la implementación, el diseñador lograría crear un producto necesario o trabajar con el cliente o la comunidad para diseñar un producto.”⁶

Los diseños que no sirven o no son acotados al problema pueden evitarse si el diseñador trabaja en equipo, si las conclusiones se

prueban mediante los sistemas de los miembros del equipo y son corregidos desde todos los ángulos de influencia se puede lograr un desarrollo óptimo de la disciplina proyectual.

El equipo de diseño debe ser estructurado para poder ser aplicado a las diferentes disciplinas de acuerdo a los problemas planteados que implican soluciones latentes. Programando y reprogramando constantemente la búsqueda de soluciones para localizar los problemas.

El trabajo en equipos transdisciplinares al tener diferentes puntos de abordaje en un problema amplía el campo de inserción para dichas disciplinas y por lo tanto lo amplía también para el diseño y sus prácticas.

Al incursionar en nuevas dinámicas de intercambio e investigación amplía su conocimiento y por lo tanto puede ejercer su profesión en muchos más lugares antes destinados solamente para otras disciplinas.

Manfred Max Neef considera que las soluciones a varios problemas de la actualidad no pueden ser abordadas adecuadamente desde

6 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.66

la esfera de disciplinas individuales específicas. Claramente uno de los retos de la transdisciplina es buscar diferentes alternativas resolutorias y en la siguiente cita especifica las formas de abordaje para que el trabajo colaborativo sea efectivo.

“La situación no se soluciona, creando supuestos equipos conformados por especialistas en diferentes áreas, alrededor de un problema dado. Con tal mecanismo uno sólo puede esperar alcanzar una acumulación de visiones emergentes desde cada una de las disciplinas participantes. Una síntesis integradora no se alcanza a través de la acumulación de diferentes cerebros. Esto debe ocurrir dentro de cada uno de los cerebros y, así, necesitamos orientar la educación superior en una vía que logre el alcance de dichos posibles propósitos.”⁷

Max Neef define Transdisciplinariedad como el resultado de una coordinación entre todos los niveles jerárquicos. Las investigaciones disciplinarias pertenecen a sólo un nivel de análisis de contexto. La Transdisciplina, en

7 Manfred A. Max-Neef, Fundamentos de la transdisciplinariedad, resumen.

cambio, extiende sus acciones a través de varios niveles y establece la interacción a través de varios niveles de organización. Disciplina y Transdisciplina deben ser entendidas como complementarias y no como disociativas, aportan y se retroalimentan en la acción una a la otra y la práctica de las mismas constituye la investigación de diferentes niveles de realidad, generando un enriquecimiento recíproco que facilita el entendimiento de la problemática.

Transdisciplinariedad, más que una nueva disciplina es una forma de hacer prácticas de una manera más sistemática.

Ética

La ética, para Manfred Max Neef, es la que debe pautar las actividades de los diferentes profesionales.

Papanek habla sobre la ética de la profesión del diseñador y se refiere de la siguiente forma:

“El diseñador tiene bastante poder (al afectar a todas las herramientas del hombre y su medio ambiente) como para que pueda darse la producción industrial del asesinato,

hemos visto también que ese poder obliga también a aceptar grandes responsabilidades sociales y morales.”⁸

La ética debe regir a esta profesión, la responsabilidad de las acciones al diseñar debe formar parte del proceso, de la implantación, de la vida útil y del después del uso del producto generado.

A través de estas afirmaciones de Papanek establece una mayor cohesión entre diseñador y problemáticas sociales y medioambientales.

“Aunque son muy complejas las razones que han dado lugar al aire envenenado que respiramos y a los ríos y lagos contaminados, es preciso admitir que el diseñador industrial, y la industria en general, son co-responsables sin lugar a dudas de esta detestable situación.”⁹

La responsabilidad de un diseñador es tan importante como la de cualquier profesión que trabaje directamente con la sociedad y un

8 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.83

9 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.89

público que pueda sufrir los eventuales errores que se desarrollen al planificar un producto proceso o acción.

La responsabilidad moral del diseñador lo hace responsable frente a todos los daños que pueda infringir en un individuo o sociedad como consecuencia de sus acciones.

“(..) el diseño es el arma más poderosa que ha recibido el hombre para configurar lo que produce, su medio ambiente, y, por extensión, a sí mismo; con ella debe analizar las consecuencias de sus actos, tanto del pasado como del futuro predecible.”¹⁰

La cuestión de la ética ya se encontraba presente en las reflexiones sobre el quehacer profesional del diseño, desde la academia se reclama a la universidad que:

“debe insertarse en la realidad nacional estudiando de manera operativa e interdisciplinaria, los grandes problemas que vive el país, produciendo conocimientos relevantes sobre estos temas y presentando

10 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.107

*estrategias y alternativas para que de manera seria y responsable se logre la transformación de la sociedad”.*¹¹

Estas reflexiones no han perdido vigencia y vemos como este debate se encuentra presente en las universidades quienes hacen suya la discusión y reflexionan sobre la responsabilidad social que el diseño industrial conlleva.

“Si bien muchos profesionales actúan de acuerdo a las lógicas que el mercado dicta y esto parece ser suficiente, el panorama social del país exige una práctica que centre esfuerzos para dar soluciones a las grandes problemáticas.

Para otros dar solución es dinamizar la economía del país y generar nuevas fuentes de empleo.”

La discusión al día de hoy no se encuentra clausurada, pero si debilitada, sin poder aun aportar claridad sobre el alcance del

11 Pontificia Universidad Javeriana, Responsabilidad Social, Misión. (P.U.J., 1999:22)

compromiso social del diseño, ya entendido en un sentido amplio.

“Esta discusión debe abordarse desde diferentes perspectivas. En primer lugar, desde el enfoque acerca de qué estamos diseñando, pero también de cómo estamos diseñando, cómo gestionamos estos diseños, qué conciencia tenemos acerca de los intereses de para quién se diseña, y si existe un compromiso responsable con los efectos, sociales, económicos, políticos, culturales y ambientales que generan estos diseños, desde la perspectiva de su producción, su uso y desuso.”

*“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”*¹²

12 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.57

2.2 – Concepciones asociadas a la disciplina de diseño

2.2.1 - Concepto y cultura de diseño.

Es en el siglo XX cuando la disciplina del diseño industrial (referencia específica al modo de producción) se asocia al aspecto agradable y atractivo de los objetos, que sumado a la producción a gran escala y conjuntamente con el bajo costo marcarían la ruta dominante al diseño.

Este diseño operó desde sus inicios como una herramienta de las grandes corporaciones para competir en el mercado, Marx lo conceptualiza como un *“fetichismo de la mercancía”*¹³ donde lo describe como:

“El valor de cambio, es el valor de la mercancía en el mercado, mientras que el valor de uso sería su valor real, fuera del mercado.(...) en el capitalismo, los objetos entran en un mercado donde el consumidor es un desconocido; del

mismo modo, es improbable que el consumidor conozca al productor, o sepa algo sobre los sistemas de producción. Marx

Por lo tanto, el diseñador al estar ligado al desarrollo de las fuerzas productivas de la sociedad industrial, tanto puede contribuir en satisfacer necesidades falsas y en ese quehacer el diseñador está inmerso en las problemáticas asociadas al consumismo.

Según Papanek, los diseñadores al limitar su trabajo al campo del marketing y la globalización han provocado que la cultura del diseño camine de la mano a la cultura del consumo excesivo.

“La producción de artículos que nadie necesita realmente, pero que llenan las plantas bajas de los grandes almacenes, no es sino uno de los muchos síntomas externos de que hay un mal de fondo en un mundo de sobreproducción e infra alimentación. Si se quiere controlar la sobreproducción sin tener que pasar por las complejidades de la venta de producto se hace necesario que siempre haya

13 Guy Julier, La cultura del diseño. Pág. 89

en alguna parte del mundo una guerra premeditadamente destructiva.”¹⁴

Más allá de los problemas que acarrea el diseño según Papanek aquí se hace una referencia a las problemáticas.

“Un mundo con la espalda contra la pared, ecológicamente hablando, apenas se puede permitir cualquiera de las cuatro etapas de la contaminación: el expolio de las materias primas, la polución creada en la fabricación, la sobreabundancia o la contaminación de los productos en desuso que se pudren.”¹⁵

Guy Julier define la *“cultura del diseño”* como *el concepto que abarca todas las redes e interacciones que configuran los procesos de producción y consumo, tanto materiales como inmateriales.”¹⁶*

El diseño es una profesión y como disciplina académica considera el emprendedurismo

14 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág. 86

15 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág. 130

16 Guy Julier, La cultura del diseño. Pág. 10

como actividad viable. Teoría y práctica son dos caras de una misma moneda, y existe una dimensión teórica en el propio “hacer “ o sea en la propia práctica del diseño. Las prácticas en la disciplina son tan importantes como la teorización, ambos son quehaceres que se retroalimentan.

En base a las cuestiones que hacen el saber popular actual, el diseño contemporáneo es visto como un bien de consumo más y por ende da un “valor agregado” a aquellos productos, objetos o bienes que solemos usufructuar.

A partir de ese valor agregado nacen nuevos conceptos de diseño como el “alto diseño” en donde se conjuga la condición estética (en una acepción cosmética de la estética) en su mayor auge. Esta corriente considera el valor estético más allá del valor funcional del objeto, proporcionando una versión aún más espectacular de los procesos de mercado y consumo. Este está concentrado principalmente en la estética y el uso del objeto como medio de difusión, llegando su valor estético hasta el punto donde se pone en discusión su valor utilitario.

El concepto de Alto diseño ha nacido desde el contexto más amplio de la creación de valor y esta concepción está dada por el modelo capitalista en el que convive con el consumo.

Una tendencia generada a través del consumo de valor en diseño es la Hamilton ¹⁷ que en su obra en el año 1956 deja explícito que los consumidores suelen formar parte de ciertos grupos de pertenencia y se categorizan según ellos más que por factores geográficos o de proximidad. De aquí se hace presente la afirmación de Bourdieu (1993), *“los grupos sociales se identifican en tomo a formas de consumo particulares”*¹⁸

En cuanto a los productos, se convierten en diferenciadores sociales e identifican grupos sociales determinados.

Acerca del valor estético del diseño Bruno Munari en su libro el Arte como oficio

17 Hamilton, obra de arte collage *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* [¿Qué es lo que hace que las casas de hoy sean tan diferentes, tan atractivas?

18 Bourdieu, *The Field of Cultural Production*, Columbia University Press, Chicago, 1993

menciona que: *“antes existían las bellas artes y las artes industriales, esto es el arte puro y el arte aplicado...”* ¹⁹

Es el concepto de arte aplicado quien asocia la belleza a los objetos de uso diario, Munari nos dice que *“no debe existir un arte separado de la vida con cosas bellas para mirar y cosas feas para usar. Sino lo que usamos en el presente está hecho con arte nada tendremos que ocultar”*²⁰

Fue en los mismos inicios del diseño industrial que se le dio énfasis a la experiencia estética más allá de la funcionalidad del objeto. Esta concepción duro hasta comienzo del siglo XX, cuando pudo discernirse nuevamente el concepto del arte del diseño recuperando la autonomía del diseño del objeto en sí mismo.

También se asocia a la disciplina un concepto de diseño basado solo en los modelos de producción, que puede ser acotado, y en los objetos generados que pueden interpretarse

19 ECODES (2013), Consumo colaborativo y economía compartida. Una visión general y algunas experiencias en Aragón.

20 Munari, Bruno, *Como nacen los objetos* (1983)

como la conjunción de la información y de los valores existentes en el ámbito de la producción, además del consumo y del trabajo de los propios diseñadores.

El diseño industrial se dio a conocer en 1919 cuando Walter Gropius fundó la escuela de la Bauhaus en Weimar. Uno de los ítems del programa de estudio habla sobre el arte y dice:

(...)“*nuestra intención es la de formar un nuevo tipo de artista creador capaz de comprender cualquier género de necesidad.*”²¹

He aquí lo que veíamos de la experiencia artística transmitida a través de un objeto de uso cotidiano. El objeto es a partir de este momento una experiencia estética y esta experiencia y agrado estético es el que genera la necesidad de obtenerlo. A través de los conceptos asociados a la posesión de productos con determinado valor estético, nace el consumismo intrínsecamente relacionado al capitalismo.

21 ECODES (2013), Consumo colaborativo y economía compartida. Una visión general y algunas experiencias en Aragón.

El diseñador industrial en las últimas décadas ha perfeccionado su actividad, en el desarrollo de “*fetiches para la sociedad acaudalada*”²² desde que se concibe la actividad de consumir diseño como una forma de poder adquisitivo.

Los objetos que consumimos son símbolos de nuestra sociedad y de nosotros mismos, determinando nuestra cultura.

En términos históricos, el diseño ha sido una “*profesión menor*”. Como clase social, los diseñadores pertenecen a lo que Pierre Bourdieu llama la “*nueva pequeña burguesía*”. Para Bourdieu, esta clase incluye “*todas las ocupaciones que implican presentación y representación*”²³ y que están relacionadas con el “*trabajo simbólico de producción de necesidades*”.²⁴

El concepto cultural de diseño, sin embargo depende de los procesos y conocimientos volcados en la acción de diseñar en una determinada sociedad.

22 Papanek, Pág. 178

23 Bourdieu, Pierre 1984: 359

24 Guy Julier, La cultura del diseño. Pág.68

Asociamos la cultura de un determinado grupo social a su forma de producir bienes u objetos, pero es la cultura capitalista la que da valor a dicha producción de modo de poder establecerse en el mercado y poder ser competitivo.

En este contexto se especifica que vale más el producto estético que el producto funcional o el proceso.

Si partimos del concepto de que *“el diseño es una forma de vida”* y que *“diseñar es intentar mejorar las cosas siempre”* según Daniel Koh, entonces no podríamos desligarnos de él y es así entonces que deben ser más controladas aún todas las cuestiones referidas a los procesos y producción de objetos y bienes con responsabilidad.

El cliente de diseño es alguien que consume a través del usufructo del producto o sistema o servicio diseñado y no necesariamente es alguien que da un valor monetario a aquello que está diseñado.

Acerca de esta concepción Ezio Manzini reconsidera al diseño a través de la *“desmaterialización”* cuestionando el papel

del diseñador desde una nueva concepción integradora.²⁵

Considera que el diseño debe ser visto como articulador entre las necesidades del individuo, plan o lo que fuere y los procesos sustentables o adecuados para diseñar, considerando aspectos sociales, económicos ambientales y que revaloricen la cultura de una comunidad o sociedad.

La concepción de Diseño generalizada en nuestro medio, está asociada a la producción de objetos para el consumo orientado a una elite como es el caso del diseño de autor, o al mercado masivo como lo son los objetos fabricados en serie. Pero el diseño debe tener una visión más extensionista de la disciplina como tal, asociado a la inserción social del mismo desde su concepción hasta su práctica y no como una actividad disociada del entorno.

El diseño al estar inmerso en la cadena de consumo es mediador de las interacciones entre la comunidad y las organizaciones.

25 Guy Julier, La cultura del diseño. Pág.76

“Como es sabido, los actuales patrones de consumo y producción son insostenibles. Los rápidos procesos de globalización y de la liberalización del comercio, apoyados por los avances en la tecnología de comunicación, han cambiado fundamentalmente el aspecto del sector privado en todos los países – sean desarrollados o en vías de desarrollo – proporcionando nuevas oportunidades y objetivos.”²⁶

En todo el mundo las grandes corporaciones producen objetos de consumo, estos generados por diseñadores y a través de un proceso de inserción aparecen en el mercado para llegar a su consumidor final. Estos actores (todos), forman parte de dicha cadena de consumo y establecen cuales son los parámetros de que dichos objetos se consuma de determinada forma.

26 *Diseño para la sostenibilidad, Un enfoque práctico para economías en desarrollo, Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, 2007 – Prólogo*

El interés por la innovación y la incorporación de nuevas tecnologías asiduamente generan nuevos productos y nuevas versiones haciendo que las empresas diariamente planeen estrategias de mercado para poder vender más.

Sin embargo la creciente preocupación global sobre problemas medioambientales y sociales ha fomentado enfoques de sostenibilidad de parte de la industria. De cierta forma, se incluyen las responsabilidades de una empresa a través de la RSE que de cierta manera son también formas de manipular al consumidor a comprar sus productos.

El diseño mejorado de productos que aplica criterios de sostenibilidad es otro de los instrumentos para reforzar la responsabilidad de las empresas. El diseño para la sostenibilidad incluye un concepto más limitado de eco diseño o diseño para el medio ambiente. Pero la falta de conciencia sigue siendo un obstáculo.

“Por qué una empresa debería considerar el d4s? La sostenibilidad, la responsabilidad social corporativa y las tendencias

relacionadas forman parte de la agenda de negocios para una creciente cantidad de compañías a nivel mundial. Comprender como integrar estos conceptos en la planificación comercial puede ser una parte importante de un negocio exitoso. Habrá presión de parte del Gobierno, socios, organizaciones no-gubernamentales y grupos de ciudadanos para integrar los requisitos de sostenibilidad.”²⁷

Bruce Mau²⁸ ha guiado el concepto cultural de diseño a través de la demostración de los caminos en los que la profesión puede cambiar su actitud respecto a los acontecimientos sociales globales, asociando las correctas metodologías, procesos y materiales con el accionar, del profesional en la disciplina, hacia el futuro, dirigiéndose a combatir el cambio climático, la pobreza o la alienación social.

27 Diseño para la sostenibilidad, Un enfoque práctico para economías en desarrollo, *Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, 2007* – Pág, 26

28 Bruce Mau, *El futuro de la cultura del diseño* (www.massivechange.com).

2.2.2 –Diseño y consumismo

Este apartado trata las problemáticas más manifiestas asociadas al diseño de los objetos, su producción y su consumo.

Los tres ítems que desarrollamos aquí son factores que determinaron al diseño industrial en referencia específica al modo de producción. Estos son: el plástico, la obsolescencia programada, el exceso en la producción de objetos y como estos son causantes de una problemática mayor como es la medioambiental.

El diseño en plástico.

El plástico es un material sintético y por lo tanto de difícil y larga biodegradación ambiental.

Es muy estrecha la relación del diseño, la industrialización y el plástico, ya que este último al tener propiedades como la flexibilidad (capacidad de adaptarse a los más variados diseños) y el bajo costo para la producción de objetos es comúnmente utilizado

desde sus inicios en la producción masiva de objetos de consumo.

El plástico es lo que lleva al desequilibrio ecológico, que antes era regulado dentro del propio ecosistema,

Desde los inicios del plástico en el año 1909 y con el primer polímero procesado para la producción de objetos masivos la BAQUELITA (Este polímero fue el primer plástico totalmente sintético de la historia) existen innumerables problemas medioambientales que influyen en los ecosistemas de todo el mundo porque los desechos plásticos no son susceptibles de asimilarse de nuevo en la naturaleza.

El plástico se adapta a nuestras vidas diariamente. Esta tan presente en nosotros que hasta lo llevamos en la sangre.

Estudios recientes han comprobado que el hombre actual tiene polímeros en la sangre porque este es un material que al no ser biodegradable permanece en la tierra y en el

*agua por lo tanto en los alimentos que consumimos.*²⁹

Una solución tecnológica y adaptada desde el diseño es la utilización de materiales biodegradables como los bioplásticos.

Estos tienen las características de ser compatibles con los plásticos en cuanto a flexibilidad pero tienen la condición de asegurar una rápida degradación en el entorno y no contaminar por estar compuestos por componentes orgánicos.

Obsolescencia programada, y producción en exceso.

Se establecen los modismos y con ellos los modelos y las series de productos y junto con ellos la obsolescencia programada que hace que estos tengan una determinada vida útil para que cuando cierto objeto no sirva más simplemente compremos otro. Es decir,

29 Documental Plastic Planet.

desechamos productos por modas y por su poca vida útil.

*“Hay tres tipos de obsolescencia: tecnológica (se descubre una manera mejor y más elegante de hacerlas cosas), material (el producto se gasta), y artificial (la mortalidad de los productos; bien el material es de inferior calidad y se desgastará en un plazo previsto, o bien no existen recambios ni reparación de piezas fundamentales)”.*³⁰

La sociedad que usa y tira y ante el crecimiento de la obsolescencia, y más aún desde que existe la industrialización han transformado los parámetros del consumo. Es entendible el cambio y la renovación a través de los modelos a versiones nuevas y mejoradas de los mismos productos, pero así como hay reacción hacia el consumismo debe de haber resistencia ante este nuevo factor de exceso de productos en el mercado.

Los cambios tecnológicos sugieren nuevos productos y formas de manufacturación y a su

30 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág. 52

vez esta producción desmedida conlleva el agotamiento de recursos naturales.

Algunos aspectos de esta ideología de comprar y tirar son imposibles de persuadir pero el mercado debe de incursionar en nuevas estrategias de diseño racional para poder mediar los problemas sociales y medioambientales.

*“Se ha utilizado el cambio tecnológico cada vez más acelerado para dar lugar a la obsolescencia tecnológica.”*³¹

Según Papanek existe un consenso filosófico acerca de la propiedad privada, implícito en la sociedad actual, en donde la adquisición de productos está precedida por un concepto de pertenencia a un determinado sector social.

La sociedad establece pautas y nos da un status quo* al que perteneceremos si tenemos ciertos objetos.

La economía de mercado, sin embargo, está todavía engranada a la filosofía estática de

31 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.37

* Estado del momento actual, hace referencia al estado global de un asunto en un momento dado.

«adquisición-propiedad» y no a la dinámica de «alquilerutilización»³²

Papanek desarrolla esta filosofía de «alquilerutilización» y determina que conformaría parte de la solución a muchas de los problemas que genera la producción masiva. Al alquilar y sobrealquilar o al sobrevender (a precios reducidos) rehusar traspasando objetos de usuarios a otros, se reducirían las demandas en el mercado y con ello la producción de cantidades de objetos.

Esto incitaría a las grandes corporaciones a usar la creatividad en concebir nuevas formas de interactuar con la sociedad pudiendo esto ser un cambio paradigmático en las concepciones de adquisición de productos, explorando formas de hacer productos de mayor calidad y extender su vida útil ya que estos no serían usados por un solo usuario.

Esta determinación que establece Papanek esta intrínsecamente relacionada con la producción excesiva de objetos.

“(...) Inventamos una montaña de consumo superfluo, y hay que tirar y vivir comprando y

32 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.37

tirando. Y lo que estamos gastando es tiempo de vida, porque cuando yo compro algo, o tú, no lo compras con plata, lo compras con el tiempo de vida que tuviste que gastar para tener esa plata. Pero con esta diferencia: la única cosa que no se puede comprar es la vida. La vida se gasta. Y es miserable gastar la vida para perder libertad.”³³

La cantidad de objetos producida es mayor a la cantidad de personas que los van a consumir. Además estos objetos muchas veces programados con una corta vida útil se transforman rápidamente en deshechos.

“Los factores integrantes de la obsolescencia, la disponibilidad y la autodestrucción se han utilizado en una alteración ecológica, habiéndose intentado al mismo tiempo recuperar zonas desérticas mediante la aplicación de una nueva mentalidad a los procesos de diseño y planificación”.³⁴

33 Mujica, José, '47 segundos de sabiduría' Parte del documental "Human", Link: <https://youtu.be/4GX6a2WEA1Q>

34 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.103

Según Papanek los productos se fabrican en grandes cantidades y los errores también se reproducen, por eso también recae en este problema la responsabilidad del diseñador a la hora de planificar su diseño, un insignificante error en el proceso puede tener graves consecuencias en el producto final, en su uso, etc.

La cuestión medioambiental

*“Vivimos en un mundo de una opulencia sin precedentes (...) Durante el siglo XX se ha consolidado el sistema de gobierno democrático y participativo como modelo superior de organización política. Actualmente, los conceptos de derechos humanos y de libertad política forman parte en gran medida de la retórica imperante. Y sin embargo, también vivimos en un mundo de notables privaciones, miseria y opresión. Hay muchos problemas nuevos y viejos, y entre ellos se encuentran la persistencia de la pobreza y muchas necesidades básicas insatisfechas, (...)”*³⁵

35 Sen, Amartya, Desarrollo y Libertad, Prologo, pag. 15

Como plantea Lucy Walker, João Jardim y Karen Harley en el documental Waste Land: en la actualidad vivimos en un medio ambiente y una sociedad creada por el consumismo, la producción excesiva, la escasa vida útil de los objetos y la falta de racionalidad en políticas públicas que diseñen tratamientos adecuados de residuos. Esto ha conformado y deformado notoriamente nuestro entorno medioambiental y nuestro paisaje a pasos agigantados.

Papanek asocia la importancia del diseñador en modificar dichas problemáticas asociadas al medioambiente y el consumo afirmando lo siguiente: *“El diseñador tiene autoridad sobre todo esto, puede alterar, modificar, eliminar, o producir normas completamente nuevas. ¿Hemos formado a nuestros clientes, a nuestros compradores, al público? ¿Hemos intentado energicamente ofrecer nuestros servicios, no solo en el mercado, sino también en el afecto de la gente necesitada del mundo?”* ³⁶

36 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág.186

Establece como significativo que el diseño debe ser sensible a la ecología y como tal a la percepción del ambiente y su transformación. Esta sensibilidad muchas veces no es parte de la mayoría de los sistemas que rigen el planeta (capitalismo privado, socialismo de estado, economías mixtas) estos se basan en las concepciones de consumo desmedido y en las sociedades que usan y tiran. Esto coincide con el fin de los recursos naturales y el desgaste a través de la contaminación.

El diseño integrado en estas problemáticas puede y es revolucionario.

“Si el diseño ha de ser responsable en términos de ecología tendrá que independizarse de los intereses del producto nacional bruto (por «bruto» que este pueda ser). No me cansaré de repetir que el diseñador está más profundamente comprometido en las cuestiones de contaminación que la mayoría de las demás personas.” ³⁷

37 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág. 230

En todos los problemas el diseñador es parte importante de su mitigación, puede discernir afrontar y comparar soluciones mediante su compromiso y responsabilidad. Esta adiestrado para (...) “analizar hechos, problemas, sistemas y para plantear, al menos, conjeturas inspiradas sobre lo que puede suceder «si esto sigue así».” ³⁸

2.2.3 Sociedad y consumo.

“Nuestra sociedad occidental, orientada a la ganancia y al consumidor, ha llegado a especializarse tanto que poca gente es capaz de experimentar los placeres y provechos de una vida plena, y muchos ni siquiera participan en las formas más modestas de actividad creativa que podrían ayudarles a mantener sus facultades sensoriales e intelectuales vivas. Los

38 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág. 234

*miembros de una comunidad o nación «civilizada» dependen de las manos, cerebros e imaginación de los especialistas. Pero por muy competentes que estos sean, si no tienen sentido de la responsabilidad ética, intelectual y artística, entonces, la moral y una calidad de vida inteligente, «hermosa», y elegante, sufrirán en proporciones astronómicas bajo nuestros sistemas actuales de producción masiva y de capital privado.”*³⁹

Según Amartya Sen en su libro Desarrollo y libertad, el desarrollo es un proceso de expansión de las libertades reales que los individuos disfrutan.

En contra posición se establece que el sistema capitalista lo define como un índice identificado con el crecimiento de producto bruto interno (PBI es lo que capitalmente crecemos año a año individualmente) o con el nivel de industrialización al cual un país se encuentra sometido que implica en muchas ocasiones el avance tecnológico o la modernización social.

Acompasado con el desarrollo aparecen las privaciones de la libertad, la pobreza y la

tiranía, la escasez de oportunidades económicas y las privaciones sociales sistemáticas, el abandono en que pueden encontrarse los servicios públicos y la intolerancia o el exceso de intromisión de los Estados dominantes.

A pesar de que la superabundancia mundial ha experimentado un aumento sin precedentes, el mundo actual niega autonomías básicas la mayoría de la población y por sobre todo a las poblaciones más sumergidas en la pobreza.

Desde esta perspectiva de pobreza, el desarrollo social se relaciona directamente a la dimensión económica del individuo y a la adquisición de productos estableciendo estrechos lazos en cuanto a libertades condicionadas.

“(...) A veces la falta de libertades fundamentales está relacionada directamente con la pobreza económica, que priva a los individuos de la libertad necesaria para satisfacer el hambre, para conseguir un nivel de nutrición suficiente, para poner remedio a enfermedades tratables, para vestir dignamente o tener una vivienda aceptable o

39 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág. 38

*para disponer de agua limpia o de servicios de saneamiento (...)."*⁴⁰

Según Marshall define "Estado del Bienestar" en una sociedad como una combinación especial de la democracia, el bienestar social y el capitalismo. Dentro de la esfera capitalista el bienestar de un individuo económicamente está asociado a la capacidad de consumo y adquisición de productos que pueda percibir.

El capitalismo difunde cada vez con mayor fuerza y seducción que el consumo de los productos que genera es la clave del bienestar, aun cuando sea respuestas a necesidades "inventadas" y aquel porcentaje excluido de la población nunca tenga acceso a él. Por lo tanto ese estado de bienestar también es inventado y está relacionado a la capacidad económica de los países.

Sin embargo los países con mayor capacidad de consumo y más alto PBI son países con

40 ECODES (2013), Consumo colaborativo y economía compartida. Una visión general y algunas experiencias en Aragón.

altas tasas de depresión según un Sondeo de Salud Mental de la OMS.

El consumo constituye una de las actividades más relacionadas al entorno del ser humano. Supone el agotamiento de los recursos y en la actualidad está asociado con las sensaciones placenteras que puedan percibirse a través de la adquisición de un objeto.

*"El consumo se relaciona con la lucha diaria por controlar el tejido material visual y espacial (..) La cultura del consumo se ocupa de un amplio panorama en el que la adquisición y el uso representan los valores y sistemas que se reproducen y articulan a través del propio consumo"*⁴¹

Según Javier de Saavedra en su artículo para Revista Nómades dice que todos los seres vivos - aparte del ser humano - consumen, de una u otra forma, pero no varían el eco sistema desintegrando los recursos naturales.

41 Guy Julier, La cultura del diseño. Pág.82

En el caso del hombre no es así. Estamos acostumbrados y más precisamente desde la revolución industrial al consumo y al deshecho. A tomar recursos naturales finitos sin preocuparnos por su agotamiento, haciéndolos formar parte de un sistema de consumo sin cuestionamientos.

Según Saavedra este sistema crea máquinas sensibilizadas (nosotros mismos) hechas para desear y para desear más y más aumentando nuestras individualidades.

(...) con la aparición del concepto moderno del individualismo, los bienes que el consumidor adquiere y exhibe momentáneamente son lo que define su identidad".⁴²

La vida en comunidad ha ido desapareciendo y esto hace que no nos preocupemos por nadie más que por nosotros mismos, por eso nos interesa solamente satisfacer nuestras propias necesidades sin importar el impacto que tenga esto en los demás, colocándonos en un papel irresponsable de toda acción colateral.

42 Guy Julier, La cultura del diseño. Pág.83

Esto está directamente relacionado a la producción masiva de objetos y al consumo de los mismos, al impacto ambiental y a los cambios sociales.

"A pesar de la actual crisis, nuestra sociedad de consumo se ha caracterizado por la compra compulsiva, por el comprar por comprar cosas que usamos muy poco la mayoría de las veces: extracción de materias primas, fabricación, transporte y eliminación suponen un gran impacto en el medio ambiente: energía, materiales, huella de carbono, contaminación,... y también en muchas ocasiones un impacto social en forma de condiciones de trabajo no saludables, explotación laboral o trabajo infantil.

Los ciudadanos tenemos a nuestro alcance una herramienta fundamental de cambio social, el consumo responsable. Como consumidores y ahorradores tenemos la oportunidad de utilizar nuestro criterio de decisión de acuerdo a nuestras convicciones y promover, a través de nuestros patrones de compra e inversión, la construcción de un desarrollo sostenible. Debemos responsabilizarnos en nuestras compras de bienes y servicios y contemplar en nuestros

procesos de decisión aspectos relacionados con la protección del medio ambiente y de los derechos humanos de las personas.”⁴³

El ser humano a lo largo de su historia ha experimentado diferentes formas de consumo. Estas formas de consumo con anterioridad a la industrialización generaban problemas ecológicos (los cuales siempre han existido) que se resolvían por si solos.

(...)“Es entonces en esa etapa post industrialización que los problemas ambientales se agudizan a la par que crece el consumo desmedido.”⁴⁴

43 ECODES (2013), Consumo colaborativo y economía compartida. Una visión general y algunas experiencias en Aragón.

44 Rosa Pujol, Sociedad de consumo y Problemática ambiental

2.3 Desarrollo profesional

2.3.1 Relevamiento de los acontecimientos asociados a las prácticas de diseño local y social a nivel Latinoamericano.

Argentina

De 1946 a 1955

La estatización de empresas ya existentes (Ferrocarriles Argentinos, entre otras) y la generación de nuevas empresas como YPF (Yacimientos Petrolíferos Fiscales), Gas del Estado, entre otros servicios impulsó la imagen corporativa a través de del diseño de logotipos, uniformes, gráficas de los espacios de venta, distribución y expendio. Las técnicas de serigrafiado, enlozado, pintado e impreso permitieron el desarrollo de los logotipos en diversos dispositivos como tanques de combustible y tubos de ensayo.

Este panorama favoreció la aparición de los primeros estudios de diseño orientados al

campo de la producción y la industria, que se encargaron de competir contra las agencias de publicidad.

De 1955 a 1989

La industrialización, con la ayuda de los medios de comunicación, generó demanda de productos masivos que fueron ofertados a cargo de departamentos de diseño y de agencias de publicidad.

Los profesionales en diseño de ese momento recurrían:

- A las necesidades de la industria; crearon soluciones a problemáticas del momento en las áreas de fabricación y producción, mejorando su rendimiento y dejando de lado elementos de usabilidad y de seguridad para proteger al operario, ambos factores que harán que la maquinaria de importación rápidamente sea la preferida.

- Proyectaban ejercicios de desarrollo teórico, por ejemplo equipamiento escolar para la remodelación de escuelas, diseño de equipamiento y señalización de los estadios

sede del campeonato mundial de futbol del 78.

- Al diseño de productos en series cortas con gran carácter simbólico, (diseño de autor).

De 1989 a 1999

La privatización genera desventajas en la producción local pero los profesionales en diseño acompañaron este proceso, imponiendo en el mercado local el desarrollo de equipamiento empresarial y el diseño de la primera lavarropas automática cien por ciento Argentina.

De 1999 a 2001

Se desarrolló el “Plan Estratégico Buenos Aires futuro” y el Programa de Comunicación Visual que produce propuestas a nivel cultural como: Las colecciones de diseño de Mendoza y de los Museos de Arte Moderno de Buenos Aires y el Museo Tecnológico de Córdoba; la instalación de estudios de diseño y talleres en la zona de Palermo (actualmente conocida como Palermo Hollywood) y por último (siguiendo las tendencias internacionales) el gobierno de

la ciudad de Buenos Aires abre el Centro Metropolitano de Diseño que en conjunto con los estudios de diseño de Palermo, generan una fuerte promoción de la ciudad, estimulando la industria cultural, el turismo y la “venta” al exterior de las empresas de diseño. Estos productos eran accesibles a la población, estaban pensados para el uso masivo, pero descuidaban aspectos como la usabilidad o la vida útil. Tenían como objetivo “vender la bandera argentina” en su etiquetado como símbolo de la industria y el diseño nacional.

De 2001 al 2005

Al colapsar la economía se produjeron manifestaciones espontáneas de miles de personas alrededor del país (conocidas como cacerolazos), como también clubes de trueque y asambleas barriales. La población que hasta el momento se encontraba individualizada y comenzó a interactuar y a trabajar por el bien común.

El modo de reactivar la economía fue impulsando la exportación de productos de la industria agrícola y el petróleo. Las empresas

(agropecuarias) que contrataron diseñadores, impulsó el diseño de productos nacionales de elevada calidad, permitiendo su competencia en el mercado internacional. Los sectores como el del calzado, equipamiento médico, mobiliario de oficina, equipos electrónicos, entre otros, ofrecieron soluciones de diseño local (por ejemplo la fábrica de Alpargatas contaba con un departamento de diseño).

En la esfera universitaria pública resurgieron programas sociales que desarrollaron resultados de diseño en la vida real (la UNLP y la UBA, por medio de la Cátedra Beatriz Galán, se destacan).

De 2005 a 2015⁴⁵

Junto al Consejo Federal de Inversiones en Argentina ⁴⁶ los diseñadores industriales Eduardo Simonetti y Beatriz Galán, y el Arquitecto Ricardo Blanco, generaron un conjunto de experiencias de campo con artesanos nacionales en diversas regiones. Se realizaron cursos que se basaban en el análisis de la producción artefactual y las estrategias comerciales de los participantes, con el fin de generar una batería de sugerencias para potenciar o fortalecer el desarrollo productivo y comercial de las unidades productivas artesanales. Estas indicaciones se orientaban en general a la adaptación de sus productos para que ingresaran con mayor eficacia en el mercado.

⁴⁵

http://www.farq.edu.uy/eucd/files/2015/02/ATM_INTRO_Hacia_un_diseno_disciplinar_inclusivo.pdf

⁴⁶ Simonetti, Galán, Senar, 2006

La Diseñadora Industrial Roxana Garbarini ⁴⁷ en su gestión en el Municipio de Escobar, Provincia de Buenos Aires (2008), propuso asesorar a emprendedores nucleados en el Banco de la Buena Fe, a través de lo que su directora denominó: Clínica de producto–servicio–comunicación. A través de acciones de registro de productos y recomendaciones se asesoró a los microemprendedores con el fin de fortalecer sus unidades productivas en torno a la institución convocante y en el marco de encuentros entre grupos de microemprendedores y diseñadores.

Brasil

De 1950 a 1964

Se creó el programa nacional desarrollista que promovía la participación de capital extranjero en el proceso de desarrollo del país, logrando gran expansión industrial obteniendo

resultados en áreas como: energía, transporte (se introducen por ejemplo: Ford, General Motors, Volkswagen, entre otras), alimentación, industrias base y educación.

En el ámbito fabril, empresas como Dako establecieron productos como las cocinas a gas (gas licuado de petróleo) en sustitución a las alimentadas por kerosen, además debían ser robustas y de fácil montaje para los revendedores, ya que la empresa quería democratizar el acceso a las mismas en la mayor cantidad de puntos de venta alrededor de Brasil, por lo tanto estas cocinas debían ser durables para evitar la asistencia técnica tanto en su armado como en su mantenimiento.

La arquitectura que se encontraba en auge (momento de la construcción de Brasilia), favoreció el rubro de producción de mobiliario. Este tipo de producción llevó a múltiples agrupaciones de arquitectos y artistas a tener tiendas y fábricas en Rio de Janeiro y San Pablo, principalmente.

Walita impulsó una línea completa de electrodomésticos pequeños como: batidoras, lustradoras y extractores de aire. Arno

⁴⁷ Garbarini, 2008

(fundada en los años 30`) se despegó con líneas de electrodomésticos portátiles.

Se creó el *Forminform*, estudio conformado por artistas plásticos, diseñadores y ex estudiantes de la Ulm. Este grupo tuvo clientes en el área gráfica, de envase y en productos industriales.

De 1964 a 1970

Brasilia creció, iniciando la mudanza de instituciones hacia allí. El gobierno realizó llamados a empresas dedicadas a la producción de mobiliario para equipar sus espacios y oficinas.

La industria cultural se expandió y logró cambiar las formas de ocio, modificando por ejemplo en 1964 la fábrica Todeschini. La misma se dedicaba a la manufactura del acordeón y a partir de ese año redirigió su producción a muebles modulares de cocina en aglomerado; ya que los diseñadores José Carlos Borngncini y Nelson Petzold brindaron asesoramiento encontrando como solución la fabricación de estos debido a la maquinaria que disponían allí.

De 1970 a 1980

Se inauguró un programa de remodelización de la avenida paulista de San Pablo. Esto implicó el diseño de mobiliario urbano, la nomenclatura de las calles, la señalización, el diseño de pisos y paisajismo, todo puesto en marcha por la Arquitecta Rosa Grena.

En la ciudad de Curitiba (estado de Paraná), el prefecto y Arquitecto Jaime Lerner impulsó un proyecto urbano con gran carga en el diseño del mobiliario espacial, prohibiendo el tránsito vehicular en ciertas zonas.

La ciudad de Criciúma (estado de Santa Catarina) también remodeló sus espacios urbanos, incorporando refugios para pasajeros de autobuses, bancos públicos entre otros artefactos proyectados por el Arquitecto y Diseñador Manoel Coelho, ex integrante del grupo de Jaime Lerner.

Se lanzó el programa de incentivo para el diseño y el Instituto de Diseño Industrial del Museo de Arte moderno de Río de Janeiro (que se dedicaba a la divulgación de diseño por medio de exposiciones) realizó un

programa de estandarización de embalajes para comercializar productos brasileños al exterior.

Otras empresas como VW, impulsaron el desarrollo de diseños nacionales, como la Brasilia que solucionaba problemas del “escarabajo” y tuvo un mercado local y extranjero exitoso.

En 1974 y en 1979 en las ciudades de San Pablo y Río de Janeiro, respectivamente, se inauguraron las líneas de metro (que tuvieron presente a la disciplina del Diseño), las cuales contaban con una identidad visual aplicada a los vagones, al sistema de señalización y a los puntos de venta de los pasajes.

En San Pablo en 1979 se lanzó la segunda línea LESTE-OESTE, la misma tuvo consideraciones ergonómicas, antropométricas y espaciales. Entre las mejoras realizadas se listan: Ampliación del espacio de visión del conductor; los bancos de los vagones se fabricaron con materiales antideslizantes; y las barras de agarre dentro de los vagones se pensaron de forma tal que los usuarios se distribuyeran de manera óptima en los

pasillos, sin cortar las puertas de ascenso-descenso.

Las comunicaciones también tuvieron su ascenso. Las empresas de telefonía, estatales, tenían gran demanda en los servicios comerciales y particulares. En paralelo implementaron cabinas telefónicas con forma ovoide, que rápidamente se extendieron por todo el país.

De 1980 a 1990

A través de la creación del Instituto Nacional de tecnología, un grupo de diseñadores e ingenieros dieron apoyo a proyectos como el equipamiento agrícola para ablandar el suelo (1981) y una recolectora de mandioca (1983).

El gobierno de Santa Catarina abrió el Laboratorio Brasileño de Diseño Industrial, dirigido por el diseñador alemán Gui Bonsiepe, el cual tuvo como objetivo renovar las prácticas docentes y de los profesionales en diseño.

De 1990 al 2000

Se da un período de desindustrialización y globalización de Brasil. Esto provoca movimientos sociales en busca de soluciones locales para satisfacer las necesidades del colectivo. El gobierno municipal de Río de Janeiro, propició proyectos que resolvían problemáticas sociales y ambientales. Tal es el caso de Elvira de Almeida, que diseñó en base a los desechos de los artefactos de la ciudad que se rompían en las tormentas, juegos públicos.

De 2000 en adelante

El Taller Piracema (2003) desarrollado con comunidades de indígenas y artesanos propone mejorar la calidad de los productos analizando técnicas y recursos.

Chile

De 1940 a 1950

El modelo proteccionista implicó el fortalecimiento de la industria nacional, con el objetivo de satisfacer la demanda de

productos para el mercado interno. Las primeras industrias de productos para el chileno promedio fueron: la industria del mueble (muebles tradicionales, de estilo y luego comenzó a incorporar el diseño moderno, modular y vanguardista), la cerámica (La industria cerámica fue liderada por la Fábrica Nacional de Loza de Peco (FALOZA). Producía materiales de construcción, vajilla, artefactos sanitarios y aisladores eléctricos), la metalmecánica y electrodomésticos (comenzaron a fabricar electrodomésticos que en su mayoría eran diseños o re diseños de copias o comprando la patente o la licencia extranjera) y la del plástico (Schwartz Hnos. Y Friedler introdujo la baquelita al país. Comenzaron produciendo sus propias matrices para fabricar enchufes, interruptores de luz, carcasas de radio, teléfonos con disco, entre otros).

De 1960 a 1970

Se iniciaron dos estrategias: el Programa de Fomento y Desarrollo de la Pequeña Industria y Artesanado, que tenía como cometido asesorar a pequeñas empresas y una de sus actividades fue asesorar en Diseño Industrial.

Luego se conformó el Comité de Investigaciones Tecnológicas de Chile, con el objetivo de generar espacios de investigación, aplicada a la industria, con base en los recursos naturales y en los productos semi-elaborados.

De 1970 a 1990

Se profundiza el ISI para redireccionar al sector productivo, a una industria que tiene como objetivo producir artículos de buena calidad y baratos, para satisfacer las necesidades básicas del pueblo.

En este período, hasta el año 73, se generaron proyectos piloto a nivel estatal, que fueron liderados por Gui Bonsiepe y estudiantes en Diseño de la Universidad de Chile, entre otras profesiones y universidades. Gracias a esta conformación se logró un enfoque transversal y multidisciplinario, con productos o mejoras de procesos que hacían al sector productivo más competitivo y con una oferta de mejor calidad en sus productos.

En la esfera empresarial privada se consiguió producir automóviles (pequeños y medianos),

motocicletas y televisores. El más conocido de los modelos de autos fue el Yagán. Se produjo una televisión de once pulgadas, color blanco, con carcasa plástica, denominada Antú. El diseño de la carcasa (patente extranjera) era de inyección y sus componentes internos eran fabricados por IRT en Arica.

La ergonomía se institucionalizó en 1972, con la apertura de la Unidad Ergonómica de la Universidad de Concepción. Se dedicaban a brindar mejoras en el área laboral de la extracción de recursos naturales.

Además el Laboratorio de Ergonomía del PUC (1987-1992) desarrolló mejoras para los operarios del Metro de Santiago. Este equipo luego pasó a integrar el Centro Ergonómico y Estudios del Trabajo (CEYET), empresa dedicada al área minera y de faenado en la altura.

En los 90 la Superintendencia de Seguridad Social comenzó a normalizar el trabajo pesado, luego creó en el 92 la Comisión Ergonómica Nacional.

Por otro lado la Asociación Chilena de Seguridad abrió la Unidad de Ergonomía para brindar servicio de prevención institucional a las empresas del ámbito privado. Llevó a cabo el “Proyecto de Antropometría de la población laboral chilena”.

De 1990 al 2000

El Ministerio de Educación proyectó mejoras en el mobiliario escolar y fundó en el 98 la Sociedad Chilena de Ergonomía (organismo privado de difusión).

De 2000 al 2015

Citamos el caso de Robert Holmes (Profesor Titular de la Pontificia Universidad Católica de Chile) que lleva a cabo un proyecto interdisciplinario (Diseño Industrial, Ingeniería y Geografía) sobre la captación de Agua de Niebla en el Desierto de Atacama, para abastecer de agua potable a pequeños poblados de la zona. En este trabajo también ha participado en algunas etapas el MIT de USA. El mismo fue presentado en Yokohama,

Japón en el 6° Congreso Internacional de Fog, Fogwater and Dew.

Colombia

Inicios de siglo XX

Aún el diseño industrial no tenía cabida cultural en las ciudades colombianas, lo que si se encontraba era la expresión moderna en la construcción de edificios. Es aquí donde el diseño del mobiliario comienza a aparecer. Este surge como complemento de la edificación y en general estaba a cargo del arquitecto.

De 1970 a 1980

No fue hasta esta época se comenzó a hablar de diseño industrial y esto se debió a que la academia visualizó la alta actividad industrial (provocado por la Primera y Segunda Guerra mundial) y se propuso formar profesionales encargados de satisfacer esta demanda intensiva de: productividad, desarrollo tecnológico, diversificación de la producción,

comunicabilidad (marca e identidad visual) y desarrollo de productos.

De 1980 a 1990

Se dio la apertura económica que colocó al diseño (tanto gráfico como industrial) como una herramienta para aumentar la competitividad del sector industrial del país.

La apertura de la empresa siderurgica Paz del Río, puso en el mercado la fabricación de muebles metálicos, artículos domésticos y herramientas para el agro.

En 1987 se creó la Expodiseño, en donde se editó el primer libro de *Diseño en Colombia*.

De 1990 al 2000

La Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI) realizó su cuarta Asamblea y Congreso en la ciudad de Santa Marta.

Se elabora el Sistema Nacional de Diseño, por el Ministerio de Desarrollo Económico, en

1995. Este fue el primer proyecto surgido desde el Estado para fomentar la disciplina y contó con el apoyo de los gremios de la producción.

La profundización disciplinar determinó profesionales capaces de enfocarse en los campos de la ergonomía, la calidad del producto y la evaluación ambiental. En la academia esto creó postgrados y en el sector profesional favoreció una nueva faceta de consultorías especializadas, que prestó servicios de asesoramiento a entidades estatales como a empresas privadas.

Una vez consolidada la disciplina, algunos diseñadores, que se encontraban asociados en estudios de diseño, comenzaron a hablar el lenguaje del diseño de autor.

La extensión de la profesión determinó una tipología de diseñador "anónimo", dispuesto en el entramado industrial, colaborando y mejorando el desarrollo industrial y tecnológico, gracias a empresas que dieron cuenta de la importancia que tiene invertir en departamentos de diseño, para lograr competencia en el mercado interno y externo.

La empresa Artesanías de Colombia comenzó a realizar talleres, concursos y laboratorios de *Diseño para la Artesanía* e invirtió en su Departamento de Diseño.

De 2000 al 2015

El Centro Interactivo Maloka, que tiene como objetivo la apropiación y aplicación a nivel social de la ciencia y la tecnología, en la vida cotidiana, desarrolló sus módulos de exhibición con la colaboración de diseñadores industriales, introduciendo el diseño de experiencia por encima del diseño de producto.

Cuba

De 1960 a 1970

Se comenzó una transformación en todos los niveles, el estado centralizó la economía, la industria, la cultura y la política, buscando solucionar las necesidades básicas como salud, educación, vivienda y recreación.

La creación de la Industria Nacional Productora de Utensilios Domésticos (INPUD) produjo modelos adaptados de productos de uso cotidiano (olla a presión, cocinas a kerosen o gas, entre otros productos). Se adaptaba su producción a las posibilidades tecnológicas masiva con las que contaba el país. Copiar y recrear fue la característica de la industria cubana.

En 1962 se creó la oficina de Estudios y Desarrollo de Productos, dentro del Ministerio de Industria, la misma se encargó de estudiar el consumo básico y masivo de la población.

En 1963 se fundó la primera Escuela de Diseño. Luego se creó el Departamento del Mueble de la Dirección de Arquitectura del Ministerio de la Construcción. Esta institución se encargó de los proyectos de diseño de interior y mobiliarios para hospitales, viviendas y centros para la recreación. Calgnet y Córdoba fueron los encargados de estos proyectos que tenían como característica la integralidad; se trabajó en un grupo combinado de diseñadores y arquitectos pensando y presentando los planos de los muebles en conjunto con los del edificio. La

fabricación del mobiliario era en materiales nacionales. La condición siempre era lo cubano y lo contemporáneo, y a lo cubano se referían a un diálogo con lo local.

Este mismo años se desarrolló el plan Camagüey, dedicado al diseño de muebles e interiores para cuatro mil viviendas económicas. Como materia prima se utilizó un tablero de madera prensada de fabricación nacional.

En esta década también se desarrolló, a través de la fábrica Santiago de las Vegas, la vajilla para los centros recreativos (hoteles y playas), que poseían la característica de ser polifuncionales, elevando el valor de uso.

Las exposiciones ocuparon su lugar en la disciplina del Diseño, dándole un enfoque cultural. Tanto las realizadas dentro (Pabellón Cuba en la Rampa, entre otras) como fuera de Cuba (Pabellón de Cuba para la Feria Internacional de Montreal, Canadá y otras) contaron con buenas críticas a nivel local e internacional.

De 1970 a 1980

Con la apertura de la primera Escuela de Diseño Informacional e Industrial (EDII) se formalizó la educación en diseño, dependiente de Industria Ligera. Los profesionales de diseño industrial tenían el objetivo de crear productos de uso y consumo. Pero el encare de ambas carreras era metodológico. Brindar un conjunto de herramientas para la resolución de todo tipo de problemas, era la idea.

En este período se generaron diversos proyectos relacionados con el diseño de espacios, paisaje, mobiliario, tanto para hospitales como hoteles o lugares de recreación, siempre con el lema de modernidad local, poniendo conciencia en la materia prima, los procesos y los usos multifuncionales o dinámicos que debían cumplir los productos.

En 1979, el Ministerio de Cultura organizó un ciclo de conferencias sobre “La importancia del diseño para el desarrollo económico, político y cultural”. Allí se propició la reflexión

tanto en la praxis como en los textos sobre la relación con la producción industrial.

De 1980 a 1990

En los años `80 se desarrolló una economía centralizada, que permitió la inversión industrial y la creación de instituciones relevantes para el diseño.

Se creó la Oficina Nacional de Diseño Industrial (ONDI) que tenía el objetivo de contribuir a la eficacia de la producción industrial y elevar el nivel del diseño y la calidad de los productos. Entre sus funciones se disponía a elaborar los lineamientos de la disciplina en el país, evaluar productos, promocionar el diseño y el desarrollo de productos.

En 1984 se creó el Instituto Superior de Diseño (ISDI), ya que la ONDI tenía como uno de sus cometidos la creación de un sistema educativo a nivel medio, superior y de postgrado. Este instituto persiguió la línea de la EDII, pero logró otro caudal de estudiantes, permitiendo la especialización en diversas ramas; Industrial se subdividía en maquinaria y producto,

cerámica, vestuario, calzado y muebles. El objetivo era insertar al diseño en la industria para transformar la actividad industrial, teniendo como criterio que la producción sea realmente en el país y que los productos contemplen las necesidades de la población.

Factores como: la carencia de “cultura industrial” (tiempos, requisitos, organización y manejo de las tecnologías), de aceptación de lo nuevo desde la economía centralizada y la irregularidad de las inversiones para su apoyo, mantuvieron un vínculo distante entre industria y diseño.

De 1990 a 2000

A inicios de los 90 colapsó el transporte público, por escasez de combustible, principalmente. Entonces la bicicleta pasó a ser el modo de transporte común, desarrollándose, a través del ISDI y la ONDI, modelos de bi-rodados de carga, para dos personas, para discapacitados y más.

Esta década tuvo como característica el “diseño espontáneo”, desde el pueblo y desde los profesionales, ya que casi todo se

encontraba realizado fuera de la industria (la misma no llegaba a solucionar los problemas cotidianos).

En 1994 se creó el Ministerio de Turismo. A raíz de este suceso ocho cadenas hoteleras comenzaron a ofrecer servicios de turismo internacional, invirtiendo en mobiliario y equipamiento para elevar el estatus hotelero. Además se construyó el Hotel Meliá Cohíba que dio labor a arquitectos y diseñadores cubanos, quienes dieron identidad al lugar (señalética, textiles, interiores e identidad corporativa) a través del trabajo en equipo multidisciplinar.

Es allí que nació un grupo de diseño “contestatario” que recabó, con un discurso crítico, los productos de invención popular para hacer de la vida cotidiana un estadio más confortable, los cuales fueron expuestos en una muestra denominada “Agua con azúcar” (bebida popular que se toma cuando no hay más nada que tomar).

De 2000 a 2015

Bajo la coordinación de Clara Astiasarán nace la primera y única convocatoria de la SALA 2 (2007): *objetos del diseño-diseño de objeto*, cuyo objetivo fue *"la visibilización de novedosas manifestaciones del diseño nacional, regional e internacional, junto a la posibilidad de comercializar estos diseños, tanto al público nacional como internacional que visite el museo"*.

La Sala 2 también se convirtió en el nuevo espacio del programa *Tardes sabatinas* en el cual se realizó el conversatorio *Diseño local. condiciones, posibilidades y desafíos* con los diseñadores Álvaro Núñez, Eduardo Chang, Luis Velásquez, Juan Manuel Betancourt, Paula Barrionuevo e Isabel Herrero.⁴⁸

⁴⁸ <http://www.madc.cr/programas/publicaciones/817-20-anos-de-diseno-en-el-madc.html>

México

Inicios del siglo XX

La importación de manufacturas y tecnologías impidió la posibilidad de generar una industria nacional. Esto propició que la producción artesanal formara parte de la técnica de producción de objetos cotidianos para cubrir las áreas que las importaciones no cubrían. La producción artesanal, arraigada en la manufactura prehistórica, hizo que hasta nuestros días México posea un valor cultural identitario que pocos países Latinoamericanos tienen.

Al igual que el resto de Latinoamérica el país en el período de la Segunda Guerra Mundial vivió un momento de bonanza industrial, en este caso la textil fue la principal.

De 1940 a 1954

El favorecimiento de las exportaciones, la fabricación de productos nacionales, permitió el crecimiento de la industria nacional debido a la disminución de las importaciones de los países en conflicto.

El diseño industrial (sin dejar la producción de productos de lujo), en conjunto con el Estado, incursionó en satisfacer las necesidades de la población en su mayoría, en los servicios educativos, de vivienda y hospitalarios, construyendo desde mobiliario accesible hasta aulas prefabricadas, utilizando tecnologías básicas de producción industrial.

Los talleres artesanales y las empresas nacionales (por ejemplo, Industria Eléctrica de México S.A.) crecieron gracias a la extensa producción de muebles para oficinas estatales y privadas.

Coexistían los talleres familiares que producían objetos de elevada estética, como: platería, textiles, vidrio soplado, lámparas y cerámicas, entre otros.

El diseño de objetos comenzó a conocerse, a nivel local e internacional, a mediados del siglo XX gracias a una conciencia colectiva (artesanos, artistas plásticos y arquitectos) sobre la importancia de la identidad cultural que México debía mostrar.

1954 a 1970

El diseño industrial nacional, experimentó una renovación formal y metodológica. La industria se diversificó y la disciplina amplió su terreno hacia: la construcción, partes automotrices, vagones de ferrocarriles, productos plásticos, entre otros.

En el año 68 se construyó el metro de la ciudad de México. En conjunto se celebraron los Juegos Olímpicos, dando un gran impulso al diseño nacional, concibiéndose interdisciplinariamente mobiliario, señalética, uniformes y artículos conmemorativos de los juegos (souvenirs).

El diseño de interés social y colectivo reunió al Instituto Mexicano del Seguro Social y a algunos diseñadores recién egresados de la Universidad Iberoamericana como grupo de trabajo donde se desarrolló el equipamiento para guarderías y hospitales.

De 1970 a 1976

Este período propició la creación de instituciones tales como: el Instituto Mexicano

de Comercio Exterior (IMCE), del Centro de Diseño y de Consejo Nacional de Diseño. El impulso brindado fue para que las empresas exportaran diseño nacional. Sus acciones fueron la organización de concursos y exhibiciones; promovieron el contacto entre industriales mexicanos y diseñadores; y ofrecieron asesoramiento técnico en diseño industrial.

Del estilo, las técnicas de producción y el análisis de la relación objeto-usuario estuvieron a cargo de diseñadores extranjeros que a través de seminarios y conferencias o dictando clases, difundieron la disciplina en este aspecto.

El Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México (CODIGRAM) fue la primera organización gremial, y de actividad actual, que se encargó de promover la disciplina con la organización de congresos, publicó la guía de diseñadores industriales y gráficos y nombró peritos diseñadores.

La enseñanza en diseño se expandió hacia fuera de la capital.

Se crearon estudios de diseño mexicano que proveían de objetos de decoración para el hogar.

De 1976 a 1982

La Asociación de Diseñadores organizó el Congreso Internacional de Diseño ICSID (1979), primero y único en Latinoamérica, dónde se establecieron las bases para la creación de la Asociación Latinoamericana de Diseño Industria (ALADI). La UNAM inauguró el taller de Investigación en Diseño Industrial entre industriales y universitarios, logrando proyectos de mobiliario hospitalario, oxigenadores sanguíneos, tractores y otros.

Helvex, empresa sanitaria, incorporó entre el 70 y el 80 un departamento de diseño y desarrolló la primera mezcladora integral para ducha y regadera y una llave que ahorra agua, ambas ganadoras de premios de diseño.

El Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, impulsó un programa llamado Proyectos de Riesgo Compartido entre universidades, empresarios y él mismo. Las industrias

beneficiadas fueron la electrónica, autopartes y equipamiento hospitalario.

Un proyecto de renombre, colaborativo entre alumnos y profesores de la UNAM con Aeropuertos y Servicios Auxiliares (ASA), fue la remodelación de todos los aeropuertos del país. Como resultado se diseñó: mobiliario para atención al público, rampas de acceso, casillas móviles de vigilancia y cobro, vehículos para traslado de discapacitados y de rescate, túneles telescópicos, etcétera, con la cualidad de que podían ser construidos con materiales y tecnologías nacionales.

A parte, las instituciones financieras recurrieron al diseño para abastecerse de mobiliario y equipamiento, creando una nueva rama del diseño que permanece hasta hoy.

De 1982 a 2000

El diseño tuvo espacio en el área de packing y stands, a nivel comercial.

En contracara a esta situación hubieron grupos de diseñadores que decidieron iniciar sus propios emprendimientos, incluso

encargándose de la venta y distribución de sus productos para evitar el mercado intermediario.

Se establecieron proyectos colaborativos entre diversas disciplinas como son la arquitectura (paisajismo y expertos en arquitectura hospitalaria), la ingeniería (estructural, electromecánica, acústica y más), artistas plásticos y diseñadores gráficos e industriales para trabajar con el centro hospitalario “20 de Noviembre”. Se obtuvieron resultados originales y eficientes en lo productivo, utilitario y formal-estético.

De 2000 a 2015

Existen encuentros (talleres, charlas y conferencias) que se lleva a cabo en las instalaciones del Centro de las Artes de San Agustín (CASA), Oaxaca. Se busca el intercambio sobre las actuales modalidades del diseño en México, tales como la colaboración entre artistas, diseñadores y artesanos, la difusión de las experiencias, el diseño colaborativo como empresa, el comercio electrónico en México y el mundo, así como el comercio justo.

Santiago Cirugeda establece programas para proyectos de vivienda, educativos o artísticos (como sus “prótesis” a edificios ya construidos). A través de sus “*estrategias subversivas de ocupación urbana*” o sus “*arquitecturas colaborativas*”.⁴⁹

⁴⁹ <http://www.revistacodigo.com/disenio-colaborativo-para-que/>

2.3.2 - Introducción al campo del diseño a partir de los cambios sociales.

Pierre Bourdieu define al Campo como una *“trama o configuración de relaciones objetivas entre posiciones. Esas posiciones se definen objetivamente en su existencia y en las determinaciones que imponen a sus ocupantes, agentes o instituciones, por su situación (situs) actual y potencial en la estructura de la distribución de las diferentes especies de poder (o de capital), cuya disposición comanda el acceso a los beneficios específicos que están en juego en el campo, y, al mismo tiempo, por sus relaciones objetivas con las otras posiciones (dominación, subordinación, homología, etc.)”*⁵⁰

El diseño constituye un recurso, asociado a una manera de pensar y hacer, hacia las soluciones de situaciones de interacción con el hábitat.

50 Entrevista a Pierre Bourdieu titulada: La lógica de los campos: habitus y capital

*“Todos necesitamos medios de transporte, comunicaciones, productos, herramientas, abrigo y vestido. Aire limpio y agua limpia nos son indispensables. Como especie necesitamos el desafío de la investigación, la promesa del espacio, la satisfacción que proporciona la cultura.”*⁵¹

Específicamente en el campo del diseño, la concepción dominante establece un paradigma en base al proceso de producción de objetos materiales para su inserción en el mercado de consumo. Esto conlleva un modelo social particular; una concepción particular de lo que desarrollo significa. Planteado desde el pensamiento de Gramsci⁵² esta concepción es la hegemonía cultural y en

51 Papanek, Diseñar para el Mundo real. Págs. 80-81

52 (1891-1937) Filósofo, teórico marxista, político y periodista italiano. Escribió sobre teoría política, sociología, antropología y lingüística. Su trabajo en la teoría cultural lo llevó a postular su teoría de hegemonía cultural, que describe cómo los estados usan las instituciones culturales para mantener el poder, y no apelar así, a la cronicidad de guerras. Gramsci fue el fundador del Partido Comunista Italiano

oposición de esta se establecen planteos de carácter ético que determinan movimientos entendidos como contra hegemónicos.

Movimientos socio-económicos contra hegemónicos

El Consumo colaborativo, el Cooperativismo y la Economía social y solidaria (ESS), representan movimientos de acción social que pretenden dar respuestas a la hegemonía cultural que se plantea a través del modelo capitalista.

- Consumo colaborativo

“(...) también llamado economía compartida, o del compartir, economía colaborativa o de la colaboración se define por su propuesta de compartir los bienes frente a

y fue encarcelado bajo el régimen fascista de Benito Mussolini.

poseerlos. Pasar de su propiedad al acceso y uso.” 53

La propuesta persiste en erradicar de la sociedad las acciones de consumismo que van del usa y tira. Insistente fuertemente en sacar de esta esfera el concepto de propiedad privada e incorporando nuevos conceptos como *“(...) compartir, colaborar, acceder o intercambiar bienes en vez de poseerlos (...)”*. Como señala Kevin Kelly *“(...) la tendencia es evidente: el acceso es mejor que la propiedad (...)”*.54

El consumo colaborativo se basa en tres pilares o sistemas: el uso compartido de productos, los mercados de redistribución basados en donaciones y los estilos de vida colaborativos.

El primer pilar se basa en la reducción de producción de objetos. Esta reducción en la

53 ECODES (2013), Consumo colaborativo y economía compartida. Una visión general y algunas experiencias en Aragón.

54 ECODES (2013), Consumo colaborativo y economía compartida. Una visión general y algunas experiencias en Aragón.

producción de objetos va acompañada del segundo pilar; un nuevo sistema de intercambio en donde no está presente el sistema mercantil o la transacción a través del dinero-mercancía. Se establece el intercambio de productos-servicios o bienes a través del trueque o donación.

El tercer pilar es el cambio social que se da al trabajar con dicho sistema, las personas se conectan con otras que tienen necesidades comunes estableciendo vínculos y uniéndose para compartir o intercambiar bienes.

“los estilos de vida colaborativos son la forma más social y ambiental de entender el consumo colaborativo, menos ligada a las motivaciones empresariales y más a las de defensa del entorno y la calidad de vida” 55

55 ECODES (2013), Consumo colaborativo y economía compartida. Una visión general y algunas experiencias en Aragón.

- **Economía social solidaria**

“No hay soluciones fáciles y cualquiera de ellas va a exigir compromiso, organización y movilización social. La condición fundamental para que las y los de abajo influyan y tengan voz es crear un auténtico poder ciudadano. Hay que indignarse, rebelarse y, sobre todo, luchar.” 56

La Economía Social se distingue del sector privado y público; incluye las cooperativas, las fundaciones, las cooperativas de ahorro y crédito, mutualidades, organizaciones no gubernamentales, el sector voluntario, las organizaciones benéficas y las empresas sociales 57. La misma tiene como meta definir un *“sistema de normas, valores, instituciones y prácticas que se da a una sociedad para organizar los procesos económicos (producción, distribución, circulación y consumo) de manera de resolver las*

56 José Luis Coraggio, Deuda externa y pedagogía popular, Quito 1988

57 Ver:
<http://www.ciriec.ula.ve/callforpapersSEspanishformat.pdf>

*necesidades de los miembros de esa sociedad en equilibrio con la naturaleza.”*⁵⁸ Se pone un objetivo, instaurar un nuevo sistema económico, desligado del sistema capitalista, con el ojo puesto en la cobertura de las necesidades de todas las personas a través de la educación y la proposición del modelo de trabajo colaborativo entre micro emprendimientos.

La economía debe ser social, porque no sólo debe producir y distribuir bienes y servicios materiales sino también generar y posibilitar otras relaciones sociales, con la naturaleza, y con nuevos modos de reproducción, nuevas opciones de vida en sociedad para revertir el paradigma del capitalismo individualista.

La economía social considera que lo humano no existe fuera de lo natural, que sin vida no hay sociedad, y que la reproducción de la vida es determinante en última instancia de lo social. Por lo tanto los objetivos que se proponen estas prácticas económicas permiten describir qué diferencias existen

58 Conferencia: La Economía Social y Solidaria: Hacia otra economía para otro vivir”

entre las distintas alternativas de economía y cómo éstas se van articulando en la realidad.

Los modos de producción en la ESS abarcan las fuerzas productivas y las relaciones sociales de producción.

Este camino se ha comenzado a recorrer en Uruguay, tanto es así que se está hablando de incorporar a los servicios de diseño al sistema cooperativo nacional, con la conformación concreta de cooperativas de diseño a corto plazo, ya que la federación de cooperativas, a través de prácticas profesionales con la EUCD, ha vivenciado el potencial de los futuros profesionales en diseño de producto.⁵⁹

- **Cooperativismo**

El cooperativismo se basa en principios, como son la autonomía, la participación abierta y voluntaria, el ejercicio de la democracia real, la participación económica equitativa, la

59 Las tres corrientes vigentes de pensamiento y acción dentro del campo de la Economía Social y Solidaria. Sus diferentes alcances. “Hacia Otra Economía. Teoría y práctica de la economía social y solidaria en América Latina”, Instituto del Conurbano, mayo-agosto 2012. José Luis Coraggio

educación, la socialización de la información, la cooperación con otras cooperativas y el compromiso con la comunidad.

Para poder explicar cómo se expresa hoy el movimiento cooperativo, es importante exponer los cambios socio-culturales que tienen lugar en una “*sociedad de riesgo*”⁶⁰

Esta última tiende al desaparecimiento de las identidades colectivas, la fragmentación y cosificación de las relaciones sociales, en un mundo donde priman las individualidades, todo esto afecta de manera sustantiva la manifestación del movimiento cooperativo tanto a nivel teórico, como práctico.

En América Latina tras la crisis de las dictaduras de los 70 se consolidó el modelo ideológico hegemónico conocido como el neoliberalismo. Este modelo afecta prácticamente todas las instancias de la vida de los pueblos incluyendo las propias cooperativas.

60 Giddens, Anthony: Consecuencias de la Modernidad. Una interpretación de las transformaciones Asociadas a la Modernidad

El neoliberalismo se basa en la eficacia económica distributiva del mercado por sobre toda las cosas, el consumo como principio regulador de la vida y la visión utilitarista de las cosas y de los propios seres humanos.

Es en este contexto es que las cooperativas tienen un doble desafío que presenta sus contradicciones, en donde por un lado deben lograr la adaptación a la lógica capitalista imperante para de esta manera poder sobrevivir y competir con las empresas que ofrecen el mismo servicio de elaboración de productos metalúrgicos, y por otro no deben olvidar los valores cooperativos y el proyecto de sociedad que propone la perspectiva integral de un movimiento liberador.

Las repercusiones e impactos que ha tenido en el mundo del trabajo las innovaciones tecnológicas (robótica, automatización y la microelectrónica) de los últimos años, así como las transformaciones del modelo productivo fordista-taylorista y su desplazamiento por el postfordista cuya experiencia más notable la constituye el *toyotismo* y la especialización flexible han

influido en las industrias y en las formas de hacer cooperativismo.

La contra hegemonía a nivel local

Dentro de nuestro campo del diseño existen *ocupantes* (tanto individuales como grupales) que poseen un creciente interés por las problemáticas sociales reales, lo que puede repercutir, en un futuro, sobre las relaciones de poder dominante que establecen *estrategias de conservación*, (aquellas que tienden a sostener el *status quo* y sustentan al paradigma dominante) entre los actores, las cuales pueden generar *estrategias de subversión*, (que procuran convertir esa relación) a través de la búsqueda de la reparación de los efectos sobre la sociedad de consumo desmedido (consumismo) en la que se ha tenido un papel importante como profesionales.

Este posible cambio en el campo del diseño, que hoy se denota como un movimiento contra hegemónico, amplía el abordaje de la profesión.

El contexto nacional permite la investigación sobre este campo, enfocado a un “*modelo social*”⁶¹ que incluye al profesional en el accionar del “*Diseño real*”⁶²; ya que podemos otorgar a la República Oriental del Uruguay como un país donde en los últimos 25 años posee interés sobre las ponencias de la disciplina; mostrando como primer foco la apertura del Centro de Diseño Industrial, actual Escuela Universitaria Centro de Diseño.

*“¿Qué pueden hacer los diseñadores para poner en marcha y encauzar la innovación social? ¿Cómo pueden formular y desarrollar contextos favorables y soluciones funcionales? ¿Cómo pueden propiciar la convergencia entre Servicios Participativos, sistemas distribuidos y redes sociales?”*⁶³

En respuesta a estas cuestiones se encuentran tres formas básicas de evidenciar la disciplina:

61 Revista KEPES, Año 9 No. 8 enero-diciembre 2012. Un “*modelo social*” de diseño: cuestiones de práctica e investigación.

62 Papanek, Diseñar para el Mundo real.

63 *Ezio Manzini* - <http://www.experimenta.es/noticias/fondo/servicios-participativos-diseno-innovacion-social-sostenible>

El diseño local, el diseño centrado en el usuario y el diseño integrado.

El diseño local es una alternativa de trabajo; en ello se basan las investigaciones de Papanek en donde habla que los grupos más necesitados deben orientar al diseñador y que este debe convivir con sus problemáticas con el fin de prever soluciones más acotadas.

El diseño centrado en el usuario, ya explicitado por Henry Dreyfuss en el año 55, plantea que las soluciones deben nacer desde y para la gente.

Dentro de la esfera de la localidad y el diseño centrado en el usuario, surge el diseño integrado. Es un sistema de diseño unificado que establece niveles de complejidad de los problemas que puedan presentarse; todo lo que diseñamos es una prolongación del hombre, por lo tanto constituye una nueva perspectiva del problema. Se sitúa a la comunidad o a la sociedad como un factor de intervención constante en el proceso, esto implica situar al problema preciso dentro de su perspectiva social. Se considera al producto tangible o no, como la unión entre el hombre y su medio ambiente, y sus formas de pensar, planificar y manipularse a sí mismo y a su

entorno, en relación a un todo a través de simultaneidad, la integralidad y la extensión.

Recursos naturales y reciclaje

“No valoramos aquello que tiramos. Cuando diseñamos y preparamos los planos de objetos que van a ser desechados demostramos una preocupación insuficiente por el diseño o por la consideración de los factores de seguridad.”⁶⁴

A través de la práctica del eco diseño en conjunto con las comunidades se logra una mejor gestión de los recursos naturales, muchas veces diseñando soluciones a partir de objetos ya existentes, reduciendo la producción de nuevos objetos.

El reciclaje en la actualidad forma parte del sistema de los objetos y muchos sistemas se sirven del consumo masivo y de la generación de residuos de productos para luego trabajar con los problemas que este genera y uno de ellos es trabajar con elementos y objetos reutilizables.

64 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág. 97

Conocer qué sucederá en las próximas décadas con la producción de objetos, es difícil de determinar, pero el trabajo entre el Estado, la industria y el diseño se va dando poco a poco, es así que por ejemplo poseemos un concepto de sistema de reciclaje que lentamente va educando a la población desde una mirada del consumo responsable.

Se han establecido redes y asociaciones no gubernamentales tales como Cempre y Uruguay Recicla, entre otros, que tienen como cometido el reciclaje de residuos además de la transformación de la sociedad a través de la educación por el cuidado del medio ambiente.

El diseño social y el nuevo rol del diseñador

“Necesitamos alternativas prácticas para luchar contra las cosas caras, mal diseñadas, e insustanciales. Necesitamos productos que no contaminen, mobiliario para minusválidos, útiles para personas con determinadas enfermedades, objetos pensados para la educación, para la ayuda tercermundista... Hay demasiado que hacer como para dedicar

*nuestro potencial al diseño consumista, frívolo, inseguro y despilfarrador de recursos.”*⁶⁵

Las prácticas sociales en este sentido se enfocan en los procesos y no en los objetos para poder ser efectivas a la sociedad con la que se trabaja. Involucran a la comunidad en el proceso de formulación de diseño, fomentando la participación activa para buscar solución a sus problemas.

A partir de este diseño en acción el papel del diseñador se transforma en un facilitador o gestor de las demandas aprovechando su experiencia y la de la comunidad para el desarrollo de proyectos.

En esta búsqueda, los diferentes miembros de las comunidades, deben participar en todas las fases del diseño, desde la planeación, el desarrollo, la ejecución, seguimiento y evaluación de los proyectos; esta forma de hacer diseño tiene varios beneficios, pues hay mayor garantía de resolver los problemas más significativos de las comunidades, se generan procesos importantes de apropiación de los proyectos, y además los ciudadanos entran en un ámbito de formación cívica al realizar

65 Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág. 97

procesos de cooperación y vigilancia para que los proyectos cumplan con los objetivos reales.

En el entorno educativo, desde la Universidad de la República, se incentivan esta tipología de prácticas, entendiendo que la universidad se encuentra a disposición de la sociedad brindando *“más allá de la oferta de una carrera profesional, el desarrollo integral de las funciones universitarias de enseñanza, investigación y extensión”*⁶⁶.

Esto hace que la formación se haya enriquecido con el pasaje a esta órbita e hizo que la configuración de los perfiles se diversificara. Las prácticas profesionales son un acercamiento a la sociedad y el corte de trabajo enfocado en las comunidades hizo que hoy la EUCD se encuentre pensando el diseño dentro del sistema cooperativo, o sea dentro de un sistema donde la figura del diseñador pasa de ser alguien que soluciona problemas a

alguien que se involucra en las situaciones cotidianas de las comunidades y en conjunto sale adelante una solución real y efectiva.

Buckminster Fuller dice⁶⁷: *“Si usted quiere ser diseñador tiene que decidir qué le interesa más: hacer cosas que tengan sentido o hacer dinero”*. El hacer *“cosas que tengan sentido”* es el deber ser en el ejercicio del diseño industrial.

Por esto es que el paradigma del diseño industrial como herramienta del sistema capitalista, como el brazo satisfactor de deseos, está mutando lentamente. Las soluciones actualizables ⁶⁸ y el trabajar pensando en la mejora de la calidad de vida de la gente da cuenta que no es preciso crear soluciones a necesidades que en realidad son deseos.

La existencia de metodologías de trabajo participativo demuestran que los términos

66 Plan de estudio de la carrera de grado de la Licenciatura en Diseño Industrial, Antecedentes y fundamentación pág. 2

67 Buckminster Fuller. DI (1895-1983)

68 Martínez, Fernando. El objeto del diseño no es el objeto

diseño y sociedad no puedan subsistir por separado porque todo el diseño es social.

Entonces, el diseño con responsabilidad social se define a partir 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.”*⁶⁹

2.3.3 Diseño y prácticas colaborativas

- **Cátedra Beatríz Galan, en sintonía con la realidad local.**

69 Diseño con Responsabilidad Social, M.A./D.I. Gloria Stella Barrera Jurado Departamento de Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Javeriana

La Diseñadora Industrial Beatriz Galán⁷⁰ trabajó más de diez años en pequeñas empresas y estudios de diseño. En 1985 llegó a la UBA, con la creación de la carrera en diseño industrial de la FADU y empezó a focalizarse en la sintonía de la realidad profesional con el ámbito académico.

De acuerdo a su contexto responde desde lo académico a la demanda de diseño de varias organizaciones sociales; estableciendo su cátedra desde el diseño en territorio y con la comunidad, a través de la cultura de la misma.

En los '90, llegarían requerimientos de PYMES, microempreendedores y todo tipo de empresas sociales, al entorno universitario, a los que empezó a atender y con los que armó un importante marco teórico. Su RED (Registro de Experiencias de Diseño como dispositivo de animación, exploración y prospectiva del sistema de innovación tecnológica) en la que trabaja junto a otros profesionales, da respuesta a demandas puntuales. Pero sobre

70 Reportaje realizado por Luján Cambariere para Página 12

todo profundiza de forma genuina en los grandes temas del diseño de hoy: ética, responsabilidad e innovación estratégica.

En esa década, la demanda del medio externo que llegaba a la dirección de la carrera, (cuando eran cosas que tenían que ver con organizaciones sociales, pymes o microemprendimientos), y era derivada a su cátedra. Estas experiencias se transformaron en un proyecto de investigación, observando qué aprendizajes se hacían de esta interacción y qué aportes se podían hacer a estos operadores culturales (diversos) que venían demandando al diseño; convirtiéndose en una RED.

El interés por dedicarles tiempo a las organizaciones sociales surgió (en el ámbito del diseño nacional e internacional) en situación de crisis, donde precisamente se dan condiciones propicias que hacen emerger nuevos comportamientos, nuevas formas productivas e intereses y modifican paradigma. Allí se exploraron escenarios y formas de actuación donde el diseñador asume roles innovadores que comienzan a

interaccionan con las organizaciones y la sociedad en sí misma.

Se trabaja en un ámbito exploratorio, con éxitos y fracasos, donde no siempre estos nuevos escenarios pueden ser medidos con los mismos parámetros que el diseño tradicional. A veces hay estéticas que uno no las puede encasillar en resultados de diseño, pero son lenguajes igualmente válidos y posibles, y no hay que discriminarlos. Afirma que: *“si hasta ahora el diseño se definió por lo estético, de ahora en más se va a definir más por lo ético”*.

Los métodos habituales que visualizan el diseño a través de las imágenes de los productos no se emparentan con estas prácticas donde a veces lo más interesante no es el objeto sino la gestión y lo que ésta produce.

En sus trabajos hay una frase que se repite: *“Formar diseñadores reflexivos, éticos, la*

necesidad de un diseño no centrado en el objeto".⁷¹

"En el escenario en el que venimos desarrollando las experiencias de transferencia de diseño, observamos una importancia creciente concedida al diseño en las políticas públicas (...)"⁷²

Beatriz Galán, dialoga desde lo pre industrial desde su cátedra.

Esto que se plantea no es la consideración de lo pre industrial por las técnicas de producción, sino por su filosofía, y en este sentido es interesante traer a escena el hecho de la gestión.

En un momento la mirada de la persona que realizaba "objetos" para la comunidad, compartía intereses, motivaciones, necesidades, los problemas de la comunidad eran sus problemas y sus problemas eran los de la comunidad. Con el cambio de modo de

producir la mirada se transformó en extrínseca a las personas, los que producen, producen para otros, los que diseñan, diseñan para otros, y en estas lógicas de mercado muchas veces nos vemos más preocupados por el éxito personal a nivel figura pública que la repercusión que nuestras propuestas puedan haber hecho en la sociedad.

Se trata, de interiorizarse de las situaciones que viven las personas en las comunidades, entender que somos parte de ellas y que podemos tener una asociación estratégica a fin de poder construir, no solo cosas, sino procesos, y que se entienda que el diseño más allá de ser una profesión y de ser una disciplina es un derecho del ciudadano.

Así que pueden hablar en término de Diseño a secas, de diseño industrial, de diseño de producto,(producto es: resultado de un proceso; y proceso es la transformación de elementos de entrada en elementos de salida, pudiendo ser los elementos de entrada, elementos de salida de procesos anteriores y los elementos de salida, elementos de entrada de procesos subsiguientes).

71 RED (Registro de Experiencias de Diseño):
www.investigacionaccion.com.ar –
www.catedragalan.com.ar

72 Beatriz Galán, El rol del diseño en las economías creativas. Pág.1

Eso dependerá de lo que sea más conveniente de acuerdo al contexto de lectura en la que se usen los términos, incluso algunos autores para poder diferenciar diseño desde el aspecto disciplinar, de diseño como práctica, usan la mayúscula en un caso y la minúscula en otro Diseño y diseño, como es el caso de Zimmermann.⁷³

- **Diseño para la Innovación Social hacia la Sostenibilidad (DESIS).**

Ezzio Manzini como director y Anna Meroni como coordinadora internacional de la red DESIS tienen la visión de que *“En la complejidad de la sociedad contemporánea, la innovación social se está extendiendo y su potencial, como motor de cambio sostenible, va en aumento. Para facilitar este proceso, la comunidad del diseño, en general, y las*

73 Yves Zimmermann (Barcelona) El diseño como concepto universal, Reflexiones sobre la vida de una palabra.

*escuelas de diseño, en particular, pueden desempeñar un papel fundamental.”*⁷⁴

La red DESIS se origina en tres principales actividades internacionales en el período 2006-2008: la EMUDE investigación europea, 2005, Programa CCSL PNUMA, 2008 y la conferencia internacional Cambio del Cambio, en el marco de Torino World Design Capital 2008.

De diferentes maneras, estas actividades introducen las nociones de comunidades creativas y la innovación social en varias escuelas de diseño de todo el mundo y crean condiciones favorables para iniciar una red internacional sobre estos temas. Las principales ideas detrás del proyecto eran que la innovación social podría ser un motor de gran alcance hacia la sostenibilidad y que las escuelas de diseño podrían ayudar en el apoyo y acelerar el proceso. En 2009, esta red tomó el nombre de DESIS: Diseño para la Innovación Social hacia la Sostenibilidad.

74 Visión DESIS

En el período 2009-2011, se difunde en varias regiones del mundo, el establecimiento de alianzas con otras entidades y esta evoluciona hacia la actual forma de trabajar: una red de laboratorios de diseño con sede en escuelas de diseño y en otras universidades a través de un funcionamiento orientado al diseño con socios locales, regionales y mundiales para promover y apoyar el cambio social hacia la sostenibilidad.⁷⁵

- Innovación Social

Ezio Manzini forma parte del proyecto “Creative Communities and Sustainable Qualities” (Comunidades Creativas y Calidades Sostenibles) centrado en el tema de la Innovación Social. Para Manzini *“el trabajo de los diseñadores ha sido tradicionalmente conectar la tecnología con las personas”*.⁷⁶ Establece de todas maneras que esta conexión solamente podrá ocurrir cuando podamos

75 <http://www.desis-network.org>

76 Ezio Mazini, Charla titulada Comunidades Creativas y Calidades Sostenibles. 9 de Abril de 2012

entender las nuevas condiciones en la sociedad actual.

Percibe dentro de su práctica y teoría temáticas como la sustentabilidad, haciendo referencia a las actividades dentro del diseño desde antes la década de los noventa. Manzini define el trabajo del diseño como la *“creación de puentes entre la técnica y la sociedad”*⁷⁷. Acerca el concepto del ámbito donde aparece la tecnología, la invención, que puede surgir desde los laboratorios o desde los experimentos de calle. Es en esta conexión de la técnica con las personas que aparece la innovación.

Considera que la disciplina se ha desarrollado dentro de la perspectiva de la búsqueda de necesidades. Esto ha posicionado al diseño como una herramienta para solucionar problemas, donde se busca generar un mayor estado de bienestar en las personas. De allí aparecen los conceptos como el diseño centrado en el usuario (human-centered design). De todas maneras concibe cambios paradigmáticos en la disciplina y no

77 Ezio Manzini: la innovación social propone un nuevo territorio para el diseño | Apr 11, 2012

solamente se ejerce desde las necesidades de las personas, sino principalmente desde sus capacidades. Con esto, estaríamos en presencia de la generación de un nuevo 'conjunto de calidades' (set of qualities) que los diseñadores tienen que desarrollar cambiando los parámetros de la profesión. *"La Innovación Social ocurre cuando el diseño crea las plataformas que ayudan a generar ideas para luego ser reconocidas por las personas".*⁷⁸

Define la innovación social como el diseñar el servicio completo (sistema) no particularmente los objetos que lo componen así se brinda una solución real a la sociedad.

Desde su perspectiva insiste en que debemos pensar como innovar solucionando problemas a la comunidad a través del diseño de los servicios y sistemas.

"Hay un nuevo campo del diseño, que existe donde la innovación social y el diseño para el desarrollo sostenible se dan la mano. Se intenta dar una visión global de la

78 Ezio Manzini: la innovación social propone un nuevo territorio para el diseño | Apr 11, 2012

*investigación, incluyendo casos de individuos, o grupos de individuos, que han cambiado sus estilos de vida para encontrar nuevas soluciones que, además de ser sostenibles, se adaptan a sus necesidades. Estos grupos o Comunidades Creativas forman parte de un cambio más profundo que actualmente tiene lugar en la sociedad, como el desarrollo de una economía distribuida y participativa. Dan forma a una suerte de Empresa Social Descentralizada. Sus iniciativas descentralizadas a nivel local sirven de inspiración para estos nuevos Servicios Participativos y corroboran su viabilidad. Una operación estratégica de diseño convierte las iniciativas individuales en servicios fiables, y adaptados a diversos contextos territoriales, a los que tiene acceso un público más amplio."*⁷⁹

- Comunidades Creativas

La Arquitecta Anna Meroni establece que el consumo y el mercado se pueden articular

79 François Jégou, Ezio Manzini, Servicios Colaborativos. Diseño e innovación social para la sostenibilidad.

localmente y los mismos permiten la autogestión del grupo social a través del trabajo colaborativo.

Define a las Comunidades Creativas como *“la gente ideando formas de vida sostenible: (...) la innovación social como motor de la innovación tecnológica y la producción sostenible. La adopción de una perspectiva de diseño, presenta varios estudios de casos y sus proveedores, las comunidades creativas, donde los individuos y las comunidades utilizan los recursos existentes de una manera creativa, original para lograr la innovación del sistema.”*

Anna Meroni y Daniela Sangiorgi, dentro del proyecto DESIS, trabajan las cuestiones del diseño social a través de un diseño estratégico para cambios innovadores, por medio de la identificación de problemas reales, personas reales y centrado todo en la comunidad. Trabajan en la implementación de servicios sociales, investigan la conexión entre los diferentes actores y como estas prácticas se conectan con los campos existentes de conocimiento. Sostienen que la actividad del

diseño cambia ya no *“diseñan algo”* sino *“diseña para algo”*.⁸⁰

Las comunidades creativas son innovadoras sociales y las mismas se conforman de personas que buscan maneras innovadoras para generar un cambio en la comunidad.

80 <http://www.desis-network.org/>

2.4 Uruguay, Política y educación.

2.4.1 La evolución de la disciplina del diseño industrial en Uruguay

La primera mitad del siglo XX tuvo como protagonista a Pedro Figari. Como Director de la Escuela Nacional de Artes y Oficios, en su gestión desarrolló una forma de “hacer” diseño que fundó la base del tipo de enseñanza en Diseño Industrial que el país debía prestar. Su metodología estudiaba la materia prima, la tecnología, la mano de obra y la manera que los objetos diseñados reflejaban la cultura nacional.⁸¹

Entre la década del `30 y del `50 el diseño industrial se encontró enfocada en el equipamiento y este se encontró asociado fuertemente a la arquitectura.

Famosos arquitectos nacionales proyectaban sus obras y con ellas el mobiliario que iría

⁸¹ Peluffo, Gabriel “Figari: arte e industria en el Novecientos”1985

acompañando sus interiores. Los mismos tenían un carácter artístico y funcional, con una línea austera, características del movimiento moderno de la época.

A su vez, la entrada al país de firmas que tenían la licencia de venta de los diseños más famosos, provocaron la catalogación, de los diseños nacionales a través del sistema de registro de patentes, construyendo un catálogo identificativo de cada producción, permitiendo una difusión más amplia.

En la Universidad, a través del Instituto de Diseño (IdD, Facultad de Arquitectura, UDELAR) se desarrollaron proyectos que dieron como resultado diseño de mobiliario y equipamiento con una carga conceptual y metodológica racionalista. Los mismos eran de producción nacional, esto significaba el uso de los recursos naturales: materia prima y tecnología local (de corte industrial o artesanal).

Entre 1963 y 1965 el IdD participó en la ejecución de cursos para generar especializaciones en diseño de equipamiento, que más adelante se truncaron y se continuó en la realización de muestras y seminarios. Finalizando el año 66 se conformó el CIDI

uruguayo, teniendo como base a su homólogo en Argentina. El mismo tenía el objetivo de promover el Diseño Industrial en el país. Se organizaron concursos y exposiciones, como la Primera Exposición de Diseño Industrial Uruguayo realizada en diciembre de ese año y para la cual se convocaron empresas y diseñadores locales. Los objetos seleccionados fueron etiquetados con la “etiqueta del buen diseño” y las premiaciones de oro fueron aquellas que presentaban un valor de “alto diseño” con aporte a la industria nacional.

Del año 60 al 70 se llevó adelante una política económica proteccionista, favoreciendo la producción y la venta de productos nacionales. Es así que nacieron diseños de automóviles como el ejemplo de la Indio, de 1970, un automóvil de bajo costo y estética austera, según el pedido del Gerente de la General Motors Uruguay.

A mitad de los 80 se comenzó a gestionar la apertura del Centro de Diseño Industrial en manos del Ministerio de Educación y Cultura. A partir de 1988 esta (nuestra) institución comenzó a insertar sus primeros profesionales en Diseño Industrial y Textil, en el año 92. Con el pasar de los años se conformaron los

primeros estudios de diseño profesional nacional, que tuvieron como clientes (asociados) empresas como Antel, Artesanos Unidos, Manos del Uruguay, Motociclo y otras. Por otro lado, la Facultad de Arquitectura a través de IdD, retomó la investigación de diseño de equipamiento y diseño de interior, otorgando cursos dictados por Agostino Bossi (arquitecto).

Los profesionales del diseño comenzaron a generar pequeños movimientos como son publicaciones sobre la disciplina y exposiciones como el ejemplo de *Diseño Uruguay. Historias de productos*. Se destacó la presencia de profesionales en eventos internacionales como el Salón de Diseño Movelsul de Brasil.

El diseño de comunicación visual se dedicó a re diseñar marcas reconocidas como Conaprole, Ancap e incluso la Intendencia Municipal de Montevideo que encargó la imagen institucional como proyecto a largo plazo de unificación de todas sus actividades.

En el 2008 a nivel político la Oficina de Planeamiento y Presupuesto (OPP) a través del Programa de Competitividad de Conglomerados y Cadenas Productivas (PACC)

y la Dirección de Proyectos de Desarrollo del Estado (DIPRODE) dio inicio al Conglomerado de Diseño un espacio de coordinación, planificación y ejecución de acciones estratégicas públicas-privadas.

Se constituyó por la Cámara de Diseño de Uruguay (CDU); la Dirección Nacional de Industrias (DNI) del Ministerio de Industria Energía y Minería (MIEM); la Dirección Nacional de Artesanías, Pequeñas y Medianas Empresas (DINAPYME) del Ministerio de Industria Energía y Minería (MIEM); el Departamento de Industrias Creativas (DICREA) del Ministerio de Educación y Cultura (MEC) y los Institutos de Formación vinculados al diseño como la Escuela Universitaria Centro de Diseño (FARQ/UDELAR), Instituto Universitario BIOS, Universidad ORT Uruguay, Instituto Strasser, Pablo Giménez Escuela Integral de Diseño, entre otros. Este contexto de unidad permitió la formación de la Cámara de Diseño de Uruguay, ámbito de representatividad y promoción de las empresas del sector diseño.⁸²

⁸² Conglomerado de diseño. Extraído de:
http://pacc.opp.gub.uy/inicio/conglomerados/conglomerado_disenio/

Se comenzó a redactar el Plan de Refuerzo a la Competitividad.

En el año 2009 el Centro de Diseño Industrial pasa de la órbita ministerial a la universitaria, conformándose la Escuela Universitaria Centro de Diseño ofreciendo dos títulos Licenciado en Diseño Industrial perfil Producto y Licenciado en Diseño Industrial perfil Textil-Indumentaria. Este cambio o evolución determina el campo profesional con incidencia en la atención a las *“necesidades específicas del sector productivo, en la promoción social y en las prácticas culturales”*⁸³

Una vez finalizado el financiamiento, de parte de DIPRODE, para el proyecto del Conglomerado, en 2012 se conforman los Consejos Productivos, entre ellos el de Diseño, que están dirigidos por el Ministerio de Industria. La EUCD, la UTU y la ORT formaron parte de la conformación del mismo. Parte de las políticas del Consejo fue realizar un Plan Nacional Industrial de Diseño.

⁸³ Plan de estudios, EUCD año 2013

El concepto industrial cuestionado desde la academia

En el 2010 la sub-área de Diseño de 4to año de la EUCD, comenzó a efectuar prácticas colaborativas (de co-diseño) que atendían los problemas reales a través del diseño local, obteniendo soluciones de carácter tangible o intangible, abogando la Gestión del Diseño por sobre el producto físico. Estas tipologías de respuesta no tienen cabida en el concepto de industrialización. Esto tiene que ver con el cuestionamiento del concepto “diseño industrial” y su campo de acción. El término “industrial” remite al producto seriado, fabricado por una o varias máquinas, por lo tanto el diseño industrial se asocia directamente a la producción fabril.

“La tarea esencial del diseño consiste en transformar el medio ambiente y los utensilios del hombre, y, por extensión, al hombre mismo. El hombre siempre ha intentado cambiar su entorno y a sí mismo, pero solo en la actualidad ha llegado a ser este empeño casi posible, gracias a la ciencia, la tecnología y la producción en cadena(...). El diseño industrial, pues, está siempre relacionado con las capacidades de producción y/o

manufactura” ⁸⁴

En parte es por esta razón que se comenzó a hablar, a nivel universitario, sobre “diseño de producto”, entendiendo producto como el resultado de un proceso.

2.4.2 Las prácticas hegemónicas en el diseño social

- Plan de Refuerzo de la Competitividad del Conglomerado del Diseño⁸⁵

Entre Noviembre de 2008 y Abril de 2009 se redactó el PRC. Aclarando que el plan se encuentra acotado a la intervención sectorial de las empresas de diseño, el cual no pretende ser a futuro un plan nacional de diseño, pero si se espera que se tenga en cuenta para la elaboración de uno.

El documento, entre sus primeras líneas, cita

⁸⁴ Papanek, Diseñar para el mundo real. Págs.46-47

⁸⁵ Cámara de Diseño del Uruguay.

que el diseño es una herramienta *“para agregar valor, catalizar las tendencias sociales y culturales, y asistir a las empresas en los procesos de mejora continua y reducción del impacto ambiental.”*⁸⁶ Se continúa hablando del diseño como herramienta de negocio.

Una de las dificultades, expuestas, del posicionamiento de la disciplina del diseño es el pequeño mercado interno y la baja sensibilidad al diseño que tiene el mismo.

Enuncian además que el perfil empresarial es poco innovador.

Sobre el entramado productivo se menciona que se visualiza débil. En reunión con la Comisión de Industria, Energía, Comercio, Turismo y Servicios del Senado el Señor Alvaro Heinzen comenta, en representación de la CDU que *“la forma de producción en Uruguay nos lleva a generar más empresas que empleados de fábricas porque hay muy pocos departamentos de diseño con diseño interno”*

87

⁸⁶ Plan de Refuerzo a la Competitividad (PRC), Oficina de Planeamiento y Presupuesto, Conglomerado de Diseño, Junio de 2009

⁸⁷ Alvaro Heinzen, Diseñador Industrial, especializado en desarrollo de producto y gráfica, y Director del Estudio Kairos & Cronos.

Establece que existe un sistema de diseño débil y la razón es el bajo nivel de especialización de parte de las empresas que ofrecen servicios de diseño.

En los lineamientos estratégicos se posiciona al Estado como un consumidor, a través de las compras públicas.

El Programa de Actuación, en el punto de Programas de Alianzas estratégicas para la producción e internacionalización expresa el apoyo a las empresas que cumplan con al menos uno de las tres formas de asociación: con empresas o profesionales extranjeros, con empresas de bienes y servicios de cara a la exportación o con proveedores del Estado en los diversos rubros.

Este documento tiene como objetivo incentivar las diversas ramas de la cadena productiva en el país, potenciando al Conglomerado de Diseño y buscando el beneficio del diseño en el marco del negocio empresarial.

- **Asesoría: Diseño para Uruguay: Estudio para la implementación de políticas públicas en Uruguay**

Este documento elaborado por Darragh Murphy, Dr. Gisele Raulik Murphy y Sara Sanches de Christian en diciembre de 2013 para el Conglomerado de Diseño, muestra al campo del diseño uruguayo con sus pro y sus contra. Señala que es necesario seguir en la línea del diseño para la exportación, pero que no es la única opción. Destaca la importancia de su desarrollo a nivel local y la necesaria interacción entre los sectores de la industria, el comercio y la academia. Propone como ente catalizador de este proceso un Centro de Negocios y Diseño proactivo e imparcial, que será una de las primeras acciones tomadas por el Plan Nacional Industrial, visto más adelante.

La Encuesta Nacional de Diseño de la Cámara y el Conglomerado de Diseño del Uruguay En el informe final de la encuesta, realizado en Marzo del año 2011, se explica que esta actividad tiene como objetivo principal recabar, de forma voluntaria y con carácter censal, información sobre el estado de formación y desempeño laboral de los

egresados de todas las carreras de Diseño en Uruguay. La misma fue de aplicación web y con una duración de tres meses, en el período comprendido entre Diciembre de 2013 a fines de Febrero de 2014.

Tanto el modo de aplicación, como el período elegido limitaron el alcance de la actividad, obteniendo una muestra de 1626 personas que desde el año 1992 se diplomaron en alguna de las dieciséis carreras de la disciplina. Se expresa que este alcance no fue el deseado (18% de la masa total egresada), ya que por ejemplo la ORT decidió su implementación directa haciendo contacto a través de la institución y las restantes instituciones como la EUCD, Instituto Universitario BIOS, Instituto Strasser, Pablo Gimenez EID, Peter Hamers School, UDE y UTU aportaron la información de contacto pero se encontró la limitante de que en la gran mayoría de los casos estaba desactualizada, impidiendo el envío del formulario de encuesta al técnico/profesional.

Se evaluó según el estado de la formación profesional y sobre el desempeño laboral, los resultados obtenidos fueron los siguientes: El 92% de los profesionales se han formado en una sola carrera (técnica o de grado), y esto se

pude conectar al grado de disconformidad que se muestra en el ítem de *“inserción inmediata y formación para continuar formándose”*, que revela como mala o muy mala entre 4 de cada 10 encuestados. La oferta de la academia, para seguir en un línea de estudio estrechamente ligada al diseño, implica costos de capital y tiempo de parte del profesional (1 de cada 10 lo implementa). No se indaga de que postgrados o masters realizaron, sería un buen dato para saber si el interés viene del lado del poseer mayor conocimiento y entrenamiento de las capacidades constructivas (como los postgrados de mobiliario ofrecidos por Facultad de Arquitectura) o vienen más conectados a las ciencias sociales (como antropología o sociología del diseño, ofrecidos en el extranjero).

4 de cada 10 tienen alguna vinculación con actividades de enseñanza y extensión.

Con respecto al desempeño laboral se encuentra que el 92% de los egresados posee empleo, habiendo un alto porcentaje de Diseñadores Industriales con éxito en emprendimientos propios. 4 de cada 10 se desempeñan como emprendedores (o dueño), lo que establece que las empresas en esta disciplina tienden a ser pequeñas y

escasamente medianas en cantidad de personal. Las barreras para llevar a cabo su emprendimiento de manera exitosa son cuatro: el acceso a financiamiento, los elevados costos de mantener la empresa, el tamaño del mercado y la capacidad de gestión empresarial.

El promedio de sueldo mensual relevado es de unos \$25.000 (pesos uruguayos), aspecto valorado negativamente por los encuestados debido a que en muchas ocasiones no hay limitación de horario, por ser el o los “dueño/s” del negocio.

“(...)en líneas generales, los egresados están conformes con haber elegido el Diseño como profesión, pero menos conformes con su desempeño laboral e insatisfechos con los ingresos que se obtienen trabajando en el área de Diseño.”⁸⁸

⁸⁸ Encuesta Nacional de Diseño de la Cámara y el Conglomerado de Diseño del Uruguay

- **La Cámara de Diseño en el ámbito estatal**

La CDU en este año (2015) contó con dos encuentros de carácter político a nivel del Estado. A fines de mayo, en el Palacio Legislativo se reunieron el Vicepresidente Raúl Sendic, la Senadora Beatriz Argimón y la delegación de la CDU. El objetivo fue comenzar la organización de una futura mesa de debate para la sensibilización a nivel público y privado sobre la importancia que tiene el diseño como elemento estratégico en todas las cadenas productivas.

En el mes de Agosto se reunieron con la Comisión de Industria, Energía, Comercio, Turismo y Servicios del Senado para evidenciar el potencial que tiene el diseño como negocio y como disciplina.⁸⁹ Entre sus palabras iniciales Beatriz Argimón destacó que *“sería muy importante que cuando nuestro país*

participara de eventos internacionales, de ferias y demás, tuviera un stand que mostrara también, entre otras cosas, el diseño uruguayo.” y Lucía Topolansky agregó que no solo somos un país cárnico (ya que en nuestras exposiciones exponemos como principal producto a la carne) si no que tenemos buenos vinos y entre otras cosas productos bien diseñados. Se trató el concepto de industria (sin chimenea), con potencial de transversalidad a todas las industrias, porque el diseño no solo son objetos sino servicios y cultura. Se ven puntos en común en la conversación, como son la presentación de casos exitosos uruguayos, pero el colectivo de la Cámara trató de explicar que no es solo eso, Alvaro Heinzen dijo *“El diseño es una disciplina muy sutil y, en cierta medida, frágil; entonces, la construcción de discursos comunes es fundamental. El hecho de que todos podamos hablar de diseño desde un determinado nivel de evolución, hace que podamos realizar cosas mejores con él. Si nos quedamos con el diseño visto desde una superficialidad tradicional o con un enfoque por el estilo, resultará difícil pensar en que nos será útil para solucionar cosas como las que planteamos recién, vinculadas a las cunas, o que un empresario*

⁸⁹ Parlamento, Cámara de senadores del estado.

Fuente:

<http://www.parlamento.gub.uy/indexdb/Distribuidos/li-stardistribuido.asp?URL=/distribuidos/contenido/senado/S20150284.htm&TIPO=CON>

pueda verlo como una oportunidad para generar un nuevo negocio, puesto que lo ve lejano a su realidad.

Quizá uno de los objetivos más ambiciosos de un encuentro de esta naturaleza pase por imprimir en todos quienes tienen capacidad de incidir, de decidir, de sugerir o de influir opiniones, ese lenguaje y esa comprensión de la profundidad que realmente tiene el aplicar un diseño a las cosas. Esto ha sido planteado como un megaobjetivo(...).⁹⁰

Este encuentro tuvo como objetivo establecer en un breve futuro una reunión de presentación y estimulación sobre la disciplina del Diseño en Uruguay. En la misma se propone que estén presentes el Vicepresidente de la República, Ministros del Poder Ejecutivo y la Comisión del Senado, *“va a obtener una gran difusión a nivel de la prensa y pondrá el tema en cartelera cuando hoy no tiene posibilidades de lograrlo. Si esa es la contribución primaria que como Parlamento*

⁹⁰ Álvaro Heinzen, Diseñador Industrial, especializado en desarrollo de producto y gráfica, y Director del Estudio Kairos & Cronos.

y como Comisión podemos hacer, bienvenida sea.”⁹¹

- Sobre el Plan Nacional Industrial (PNI)

El plan se viene gestando como idea hace ya muchos años. Se tomaron diversos referentes de aplicación (países), de los casos más recientes en planes de diseño está Argentina. Los mismos tienen sus ejes reforzando la competitividad del sector industrial y empresarial en mayor o menor medida, es por eso que Uruguay toma la decisión de comenzar la creación de un plan industrial que involucra al diseño en todas sus fases.

Se comienza a trabajar intensamente en el año 2014 y cuenta con 4 ejes de trabajo para su ejecución:

- 1 - Política pública para fortalecer el sector Diseño.
- 2 - Inserción Internacional.
- 3 - Desarrollo sustentable y sostenible del sector Diseño.
- 4 - Desarrollo humano e institucional.

⁹¹ Álvaro Delgado, Senador de la República, sector Aire Fresco, Partido Nacional. *Uruguay*

Los primeros tres ejes tienen una fuerte componente económica, dependiendo de la financiación del Estado y de los actores participantes y el cuarto se puede gestionar desde los sectores académicos, pero no deja de estar conectado con los otros, ya que todo está encadenado.

Este eje social se planea en particular, a diferencia de los planes de la región, desde la academia hacia el afuera. Esto se muestra con eventos que han sucedido a nivel público que involucran un campo más amplio del diseño, aún en lo productivo.

Capítulo 3

Metodología





1) **PAVIMENTACIÓN**
(Caminos, veredas, etc.)
2) **ÁREAS VERDES**
(Parques, jardines, etc.)
3) **SEGURIDAD**
(Cámaras, iluminación, etc.)
4) **TRANSPORTE**
(Caminos, veredas, etc.)
5) **COMERCIO**
(Tiendas, restaurantes, etc.)
6) **RECREACIÓN**
(Parques, juegos, etc.)
7) **COMUNICACIÓN**
(Redes sociales, etc.)
8) **ACCIÓN SOCIAL**
(Talleres, etc.)
9) **ARTES**
(Murales, etc.)
10) **OTROS**

1) **PAVIMENTACIÓN**
(Caminos, veredas, etc.)
2) **ÁREAS VERDES**
(Parques, jardines, etc.)
3) **SEGURIDAD**
(Cámaras, iluminación, etc.)
4) **TRANSPORTE**
(Caminos, veredas, etc.)
5) **COMERCIO**
(Tiendas, restaurantes, etc.)
6) **RECREACIÓN**
(Parques, juegos, etc.)
7) **COMUNICACIÓN**
(Redes sociales, etc.)
8) **ACCIÓN SOCIAL**
(Talleres, etc.)
9) **ARTES**
(Murales, etc.)
10) **OTROS**

1) **PAVIMENTACIÓN**
(Caminos, veredas, etc.)
2) **ÁREAS VERDES**
(Parques, jardines, etc.)
3) **SEGURIDAD**
(Cámaras, iluminación, etc.)
4) **TRANSPORTE**
(Caminos, veredas, etc.)
5) **COMERCIO**
(Tiendas, restaurantes, etc.)
6) **RECREACIÓN**
(Parques, juegos, etc.)
7) **COMUNICACIÓN**
(Redes sociales, etc.)
8) **ACCIÓN SOCIAL**
(Talleres, etc.)
9) **ARTES**
(Murales, etc.)
10) **OTROS**

1) **PAVIMENTACIÓN**
(Caminos, veredas, etc.)
2) **ÁREAS VERDES**
(Parques, jardines, etc.)
3) **SEGURIDAD**
(Cámaras, iluminación, etc.)
4) **TRANSPORTE**
(Caminos, veredas, etc.)
5) **COMERCIO**
(Tiendas, restaurantes, etc.)
6) **RECREACIÓN**
(Parques, juegos, etc.)
7) **COMUNICACIÓN**
(Redes sociales, etc.)
8) **ACCIÓN SOCIAL**
(Talleres, etc.)
9) **ARTES**
(Murales, etc.)
10) **OTROS**

1) **PAVIMENTACIÓN**
(Caminos, veredas, etc.)
2) **ÁREAS VERDES**
(Parques, jardines, etc.)
3) **SEGURIDAD**
(Cámaras, iluminación, etc.)
4) **TRANSPORTE**
(Caminos, veredas, etc.)
5) **COMERCIO**
(Tiendas, restaurantes, etc.)
6) **RECREACIÓN**
(Parques, juegos, etc.)
7) **COMUNICACIÓN**
(Redes sociales, etc.)
8) **ACCIÓN SOCIAL**
(Talleres, etc.)
9) **ARTES**
(Murales, etc.)
10) **OTROS**

1) **PAVIMENTACIÓN**
(Caminos, veredas, etc.)
2) **ÁREAS VERDES**
(Parques, jardines, etc.)
3) **SEGURIDAD**
(Cámaras, iluminación, etc.)
4) **TRANSPORTE**
(Caminos, veredas, etc.)
5) **COMERCIO**
(Tiendas, restaurantes, etc.)
6) **RECREACIÓN**
(Parques, juegos, etc.)
7) **COMUNICACIÓN**
(Redes sociales, etc.)
8) **ACCIÓN SOCIAL**
(Talleres, etc.)
9) **ARTES**
(Murales, etc.)
10) **OTROS**

Pensemos el barrio que queremos entre vecinos.

MESA C N°

+ Me siento bien con...
Caminos, veredas, iluminación, etc.
Seguridad, cámaras, etc.
Áreas verdes, parques, etc.
Comercio, tiendas, etc.
Recreación, parques, etc.
Comunicación, redes sociales, etc.
Acción social, talleres, etc.
Artes, murales, etc.

- Me gustaria cambiar...
Caminos, veredas, iluminación, etc.
Seguridad, cámaras, etc.
Áreas verdes, parques, etc.
Comercio, tiendas, etc.
Recreación, parques, etc.
Comunicación, redes sociales, etc.
Acción social, talleres, etc.
Artes, murales, etc.

1 Tengo una idea...
Si puedo, haré un taller de murales y pintura anti graffiti.

3.1 Acciones y herramientas metodológicas.

Bibliografía

Se trabajó la sistematización de la información, iniciando el proceso con la investigación de la bibliografía, sobre la temática planteada, a nivel regional y a nivel local.

Se hizo una revisión bibliográfica con foco en aquellos autores que trabajaban la perspectiva o problematizaban el tema en cuestión.

Se generó un registro de fichas de lectura y audiovisuales (libros, artículos, conferencias transcritas y documentales), para organizar la información, con el objetivo de que sea una herramienta útil al momento de dudas y de la redacción de este escrito, para así saber dónde encontrar “x” tema o concepto. Una vez avanzada la investigación se pudo priorizar con una clasificación de afinidad sobre el tema colocando en “categoría A” a aquellos con mayor afinidad y “categoría B” aquellos que

no presentaban tanto grado de afinidad, pero que forman parte de los antecedentes.

Entrevistas - Encuestas.

Se realizaron entrevistas a personalidades del ambiente académico y a profesionales que han realizado tesis de carácter colaborativo. Las personalidades del ambiente académico fueron los decanos y directores de las Universidades públicas de Argentina y la Región.

Se diseñó un modelo de ficha – cuestionario para llenar y generar contactos para posteriores entrevistas.

Se repartieron 24 Fichas (a todos los integrantes de las mesas de debate menos a los representantes de Uruguay) de las cuales 23 fueron llenadas.

Del encuentro PreDISUR se establecieron 23 contactos a los que posteriormente a través de E-mails encuestamos cuestiones referidas sustancialmente nuestro trabajo.

Se realizó una encuesta semiestructurada, ya que se determinó con anticipación cuál era la

información que se deseaba conseguir y se diseñaron las preguntas pensando en una respuesta con matices.

De esas 23 encuestas enviadas dos veces una vez en Julio y otra vez en Setiembre (reformuladas) solo respondieron 2: Miguel Santángelo y Luis Sarale.

En EUCD primeramente se realizó una lista de los posibles entrevistados.

Los entrevistados fueron: D.I. Daniel Bergara, D.I. Alejandra Martínez, Lic. Fernando Martínez, D.I. María José López, Lic. Miguel Olivetti, Carolina Poradosú, Carolina Rava y D.I. Cecilia Silva.

Se los contactó vía mail para acceder a una cita y realizar una entrevista personal.

Se utilizó la misma base de preguntas que a los profesionales argentinos, focalizando la en la realidad nacional.

En cuanto a los egresados de Eucd, los profesionales seleccionados por el carecer de sus tesis de grado fueron María Elena Fernandez, por el trabajo "Aportes a una educación no sexista en el Uruguay a través de

la creación de dispositivos de juguetes co-educativos para niños y niñas de segunda infancia" y Alejandro Muguerza y Leandro Bustamante con el "Diseño Industrial y Ayuda mutua, más allá de la vivienda" siendo entrevistados vía mail con una entrevista de carácter abierto para poder recoger su experiencia.

Se realizó una entrevista de carácter abierto a D.I. Danile Bergara acerca del Plan Nacional Industrial.

Se realizaron dos Proyectos colaborativos pilotos. El primero realizado en el CH, específicamente en el Centro Comunal Zonal nº 5 (CCZ5) ubicado en el barrio de Punta Carretas, dónde la comisión de medio ambiente plantea un proyecto de "embellecimiento del barrio" y donde nosotras nos posicionamos como escuchas y posibles gestoras de la generación de vínculos vecinales para, que esto salga adelante, planteando una posible dinámica de Social Street en Noviembre de este año.

El segundo piloto se plantea dentro de la Plataforma APEX Cerro dentro de la Asociación de Jubilados y Pensionistas de la Federación

Obrera de la Industria de la Carne y Afines (AJUPE-FOICA), en el cuál nos encontramos asistiendo al proyecto Biblioteca-Centro Cultural Florencio Sanchez, (proyecto planteado por APEX en vinculación con los Espacios de Formación Integral que entre ellos se encuentra el de alfabetización digital) trabajamos inmersos en una instancia de mesa de co-diseño para observar y recabar intenciones de las personas que administran el AJUPE-FOICA.

Estas intervenciones piloto se diseñan respecto a la disciplina que define el diseño centrado en el usuario para caracterizar las formas de intervención en la comunidad.

Según Gulliksen⁹², lo que caracteriza al diseño centrado en el usuario es:

- Participación activa de los usuarios.

- Reparto de las funciones entre usuarios y sistema.
- Iteración en las soluciones de diseño. Equipos multidisciplinares a la hora de abordar el proyecto.

92 Gulliksen, J. *Bringing in the Social Perspective: User Centred Design*, Estocolmo, CID, Centre for User Oriented IT Design Nada, 2001.

Ficha de lectura

Grado de afinidad
A B C

N° de ficha: _____

Autor/es: _____

Título: _____

Editorial: _____

Fecha: _____
País: _____
Tipo de publicación: _____

Link: _____

Palabras clave: _____

Resumen: _____

Notas adicionales: _____

Ficha Cuestionario

Nombre: _____
Edad: _____
País - Ciudad: _____
Universidad: _____
Formación: Grado Master Docencia Doctorado
Otros (especifique): _____

e-Mail (para un futuro contacto): _____

Desde su práctica en el campo del diseño, ¿que conceptos maneja desde el punto de vista disciplinar?

Considera que el diseño puede ser visto desde una óptica desligada del consumo y el mercado?
Sí No
Porqué? _____

Montevideo, Mayo 2015

Completando dicho formulario usted esta colaborando en el proyecto de investigación: **Campo del Diseño Industrial y prácticas alternativas de alcance social en nuestro medio.** Realizado por las Diseñadoras Lucia Martínez y Aida Pérez Conde, puede comunicarse con nosotras a través de los e-mails: luciamartinez3@gmail.com, aidapconde@gmail.com

Este proyecto es apoyado por : Programa de Apoyo a la Investigación Estudiantil (PAIE) - Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC)

Muchas gracias



Diseño de Entrevistas – Encuestas

El formato de entrevista se caracterizó por el uso de preguntas que permitieran el registro etario y el grado de formación del entrevistado, y el cuerpo central fue de carácter periodístico-abierto para recabar la mayor cantidad de información sobre el campo del diseño. La estructura de las preguntas abiertas fueron de carácter interrogatorio, esperando una respuesta sincera de su punto de vista de la temática planteada.

- **Encuesta a Miguel Santángelo y a Luis Sarale**

En esta etapa nos encontramos recabando información específica para la realización de nuestra tesis-proyecto ya que la misma se basa en una investigación pertinente al diseño actual en la región y de cómo las universidades, cátedras, etc. conciben este diseño del siglo XXI.

La importancia de este trabajo subyace en que constituye una contribución a la exploración de abordajes alternativos a la actividad de diseño.

Esta entrevista tiene como objetivo mapear y conocer qué piensan los docentes (nucleados en las Universidades de la región) sobre el Campo del Diseño.

*Le acercamos el link del wordpress para que conozca antes o luego de qué se trata nuestro trabajo de tesis denominada "El Campo del Diseño Industrial y las prácticas alternativas de alcance social en nuestro medio"
<https://dialternativo.wordpress.com>*

Ficha de caracterización para establecer datos cuantitativos:

Nombre: _____

Edad:

20 a 30 ___ 31 a 40 ___ 41 a 50 ___ 51 a 60 ___
___ más de 60 ___

Formación principal: _____

Sexo: Hombre ___ Mujer ___

Cuestionario:

1 - ¿Qué otros estudios considera que aporten a su actividad actual en diseño?

2 - Dentro de su actividad en diseño, ¿cuál define como principal?

Enseñanza ___

Extensión ___

Investigación ___

Teorización ___

Práctica ___

3 - En el transcurso de su formación en el área de diseño ¿ha notado cambios en las formas de hacer y educar en diseño? ¿Cuáles?

4 - ¿Cuál es la mejor metodología, a su entender, de trabajo cuándo se tiene que resolver por ejemplo una problemática de un conjunto de personas? ¿Cómo se considera a la contraparte?

5 - ¿Qué es lo que entiende como diseño enfocado en prácticas sociales?

6 - ¿Qué prácticas de carácter social o de diseño colaborativo ha vivenciado y participado hasta el momento?

6.1 - *Si ha trabajado en proyectos de diseño colaborativos* ¿Cuáles fueron las motivaciones al realizar dichos proyectos?

6.2 - *Si no ha trabajado en proyectos de diseño colaborativos* ¿Es de su interés participar como profesional del diseño en instancia de este carácter? ¿Por qué?

7 - A su entender ¿a qué perfil (consumo - mercado, social, colaborativo, transdisciplinar) se dirige la actividad del diseño?

Desde ya agradecemos nuevamente su participación y colaboración a través de su respuesta, es muy importante para nosotras ya que lo consideramos un referente del diseño actual en la región.

- **Entrevistas Docentes EUCD**

Esta entrevista tiene como objetivo mapear y conocer qué piensan los docentes nucleados en la Escuela Universitaria Centro de Diseño acerca del Campo del Diseño Industrial en Uruguay.

Le acercamos el link del wordpress para que conozca antes o luego de qué se trata nuestro trabajo de tesis denominada "El Campo del Diseño Industrial y las prácticas alternativas de alcance social en nuestro medio"
<https://dialternativo.wordpress.com>

Ficha de caracterización para establecer datos cuantitativos:

Nombre:

Edad:

20 a 30 ___ 31 a 40 ___ 41 a 50 ___ 51 a 60 ___
___ más de 60 ___

Formación principal:

Sexo: Hombre ___ Mujer ___

Cuestionario:

1 - ¿Qué otros estudios considera que aporten a su actividad actual en diseño?

2 - Dentro de su actividad en diseño, ¿cuál define como principal?

Enseñanza ___

Extensión ___

Investigación ___

Teorización ___

Práctica ___

3 - Desde su actividad en el campo del diseño, ¿qué conceptos maneja desde el punto de vista disciplinar?

4 - En el transcurso de su formación en el área de diseño ¿ha notado cambios en las formas de hacer y educar en diseño?

5 - ¿Conoce qué determinó en el año 2011 que las prácticas profesionales en la EUCD cambiarán tan rotundamente y se comenzará

a pensar en propuestas de trabajo co diseñadas?

6 - ¿Considera que el diseño puede ser visto desde una óptica desligada del consumo y el mercado?

Sí, No, Porqué? Especifique

6.1 - Si su respuesta en la pregunta anterior fue afirmativa, en base a qué fundamentos o lineamientos basa esta idea.

6.2 - Si su respuesta en la pregunta anterior fue negativa especifique igualmente.

7 - ¿Cuál es la mejor metodología, a su entender, de trabajo cuándo se tiene que resolver por ejemplo una problemática de un conjunto de personas? ¿Cómo se considera a la contraparte?

8 - ¿Qué es lo que entiende como diseño enfocado en prácticas sociales?

9 - ¿Qué prácticas de carácter social o de diseño colaborativo ha vivenciado y participado hasta el momento?

9.1 - Si ha trabajado en proyectos de diseño colaborativos ¿Cuáles fueron las motivaciones al realizar dichos proyectos?

9.2 - Si no ha trabajado en proyectos de diseño colaborativos ¿Es de su interés participar como profesional del diseño en instancia de este carácter? ¿Por qué?

10 - A su entender ¿a qué perfil (consumo - mercado, social, colaborativo, transdisciplinar) se dirige la actividad del diseño?

11 - Según la siguiente afirmación: *“No existe en Uruguay una presencia consolidada del diseño industrial o gráfico en la práctica productiva concreta, ni menos aún en la reflexión teórica.”* ¿Qué opina al respecto?

- **Encuesta egresados EUCD**

Maria Elena Fernandez.

1. ¿Cuál fue la motivación por elegir el tema de Juguetes no sexistas?
2. En el desarrollo de la tesis se observa que trabajaste con diversos profesionales ¿Trabajaste en conjunto? ¿O tuviste instancias individuales/puntuales cómo entrevistas? ¿Ellos lograron entender el camino que querías transitar?
3. ¿Cuál fue el camino que recorriste para trabajar con el público elegido? ¿Las necesidades fueron detectadas con un análisis propio o en conjunto con la comunidad?
4. ¿Que alcance tiene este proyecto?
5. Vemos en tu trabajo el desarrollo de una nueva conciencia responsable a la hora de

Diseñar productos locales. ¿Crees que a partir de desarrollar este tipo de trabajos, el diseño industrial puede alcanzar otra mirada en la sociedad? La visión que predomina aún en la actualidad está referida al desarrollo de productos masivos considerando a una sociedad homogenizada.

6. Si tuvieras que clasificar a los Biluces ¿En qué concepto de Diseño Industrial lo harías? (Ej: Diseño de Autor, Diseño Universal, Diseño Para Todos, etc) ¿Por qué?
7. ¿Cuál es tu visión del acceso de tu producto en el mercado?

Alejandro Mugerza – Leandro Bustamante

1. ¿Cuál fue la motivación por elegir el tema Diseño industrial y ayuda mutua?
2. En el desarrollo de la tesis solicitaron la ayuda de otro tipo de profesionales no diseñadores ¿Trabajaron en conjunto? ¿O tuvieron instancias individuales/puntuales cómo entrevistas? ¿Ellos lograron entender el camino que querían transitar?
3. ¿Cuál fue el camino que recorrieron para trabajar con el público elegido? ¿Las necesidades fueron detectadas con un análisis propio o en conjunto con la comunidad?
4. ¿Que alcance tiene este proyecto?
5. Vemos en su trabajo el desarrollo de una nueva conciencia responsable a la hora de Diseñar productos locales. ¿Creen que a partir de desarrollar este tipo de trabajos, el diseño industrial puede alcanzar otra mirada en la

sociedad? La visión que predomina aún en la actualidad está referida al desarrollo de productos masivos considerando a una sociedad homogenizada.

6. Si tuvieran que clasificar a Espiga ¿En qué concepto de Diseño Industrial lo harían? (Ej: Diseño de Autor, Diseño Universal, Diseño Para Todos, etc) ¿Por qué?
7. ¿Cuál es su visión del acceso del producto en el mercado?

- **Entrevista Daniel Bergara PNI**

1. ¿En qué fecha se inicia el proceso de creación de este plan?
2. ¿Conoce cuáles son las razones de creación de este plan?
3. ¿Cómo fue la convocatoria de referentes para este plan?
4. ¿Por qué "Plan nacional industrial" y no "Plan nacional de diseño"?
5. ¿Qué lineamientos se proponen en dicho plan?
6. ¿Cuáles son las acciones concretas que se piensan llevar a cabo?
7. ¿Según la respuesta de la pregunta anterior: Es posible avistar otra visión de diseño que no sea concebida desde lo industrial?

8. Observando los planes nacionales industriales de los países de la región encontramos que se considera una visión del diseño que revaloriza la producción industrial y la innovación tecnológica para producir objetos competitivos. Como contraste vemos que a nivel académico y universitario el diseño se plantea desde una óptica social.

9. ¿Por qué Uruguay no se plantea esto último como forma de presentar su plan nacional industrial como propuesta diferente ya que el país se ha destacado últimamente en el desarrollo de Políticas sociales revolucionarias?

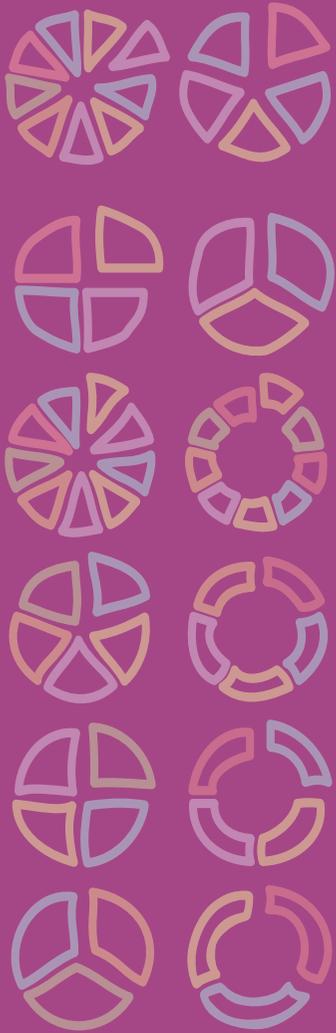
3.2 Organización en función del tiempo: Diagrama de Gantt.



Diagrama de Gantt diseñado para organizar tiempos de avance en cuanto a relevamiento de datos y metodologías aplicadas en función a los tiempos de entregas.

Capítulo 4

Resultados y Análisis





4.1 - Resultados de sistematización de datos

- Fichas de lectura

De las fichas de lectura se obtuvo el marco teórico deseado para la investigación de este trabajo.

Estas sirvieron para sintetizar la información importante de la lectura y recuperar esta información para construir el marco teórico (sin perder la referencia bibliográfica).



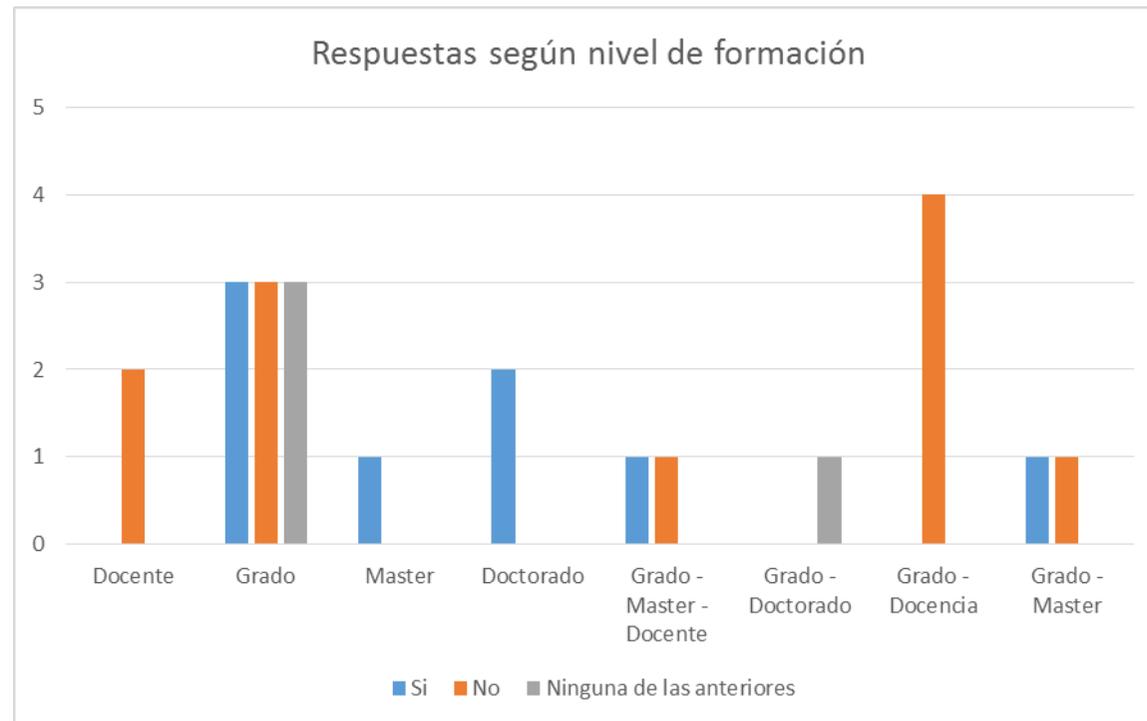
Libro Bruno Munari http://ojoporajo.cl/148-thickbox_square_zen/como-nacen-los-objetos.jpg

- Cuestionarios en PreDisur

Análisis pregunta:

¿Considera que el diseño puede ser visto desde una óptica desligada del consumo y el mercado?

Sí No - Porqué?



En dichas reuniones se formularon nuevos ejes de discusión comprendidos en la actualidad de la disciplina de diseño y se remarcó el concepto de Diseñar para la transformación.

Desde la esfera académica no se tienen muy en claro los caminos a seguir, pero si al punto que se quiere llegar desde la disciplina. Se destaca que es muy difícil la coordinación entre las regiones y esto también dificulta los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero se percibe que la óptica del Diseño está cambiando, a un sentido más amplio y más responsable y esto hace que ya no sea solamente visible desde la óptica del consumo y el mercado.

El relevamiento de datos en dicha ficha-cuestionario nos permitió también visualizar la cantidad de encuestados con un determinado nivel de formación académico.

El nivel académico no ha determinado la cuestiones planteadas al respecto a cómo consideran la disciplina dentro o fuera de la esfera capitalista.

A pesar de que se supera la cantidad de respuestas negativas en cuanto a que *“el diseño no puede estar desligado del mercado”*, estas respuestas tienen un trasfondo conceptual de una reformulación del concepto de mercado y consumo.

- **Encuesta a Miguel Santángelo y a Luis Sarale**

Miguel Ángel Santángelo: Docente en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo [FADU] de la UBA, en la cátedra de Comunicación de la Dra. María del Valle Ledesma [2007-presente] y como profesor adjunto en las carreras de Diseño en la Escuela de Tecnología de la UNNOBA [2012-presente]. Investigador en el marco de los proyectos UBACyT en la FADU desde el año 2005.

Luis Sarale: Profesor Titular de Diseño III y Diseño y Territorio de la Facultad de Artes y Diseño. Diseñador Industrial y Mag. en Educación y Comunicación en Red - **FAD – UNCUIYO**

1 - ¿Qué otros estudios considera que aporten a su actividad actual en diseño?

Ambos atribuyen que su formación en otras áreas es importante para su actividad en diseño y en ambos casos la importancia de la vinculación al diseño con la Sociología y Estudios Culturales coincidiendo que toda aporta para el correcto ejercicio de la disciplina

2 - Dentro de su actividad en diseño, ¿cuál define como principal?

Ambos definen como principales la investigación y la enseñanza de la disciplina.

3 - En el transcurso de su formación en el área de diseño ¿ha notado cambios en las formas de hacer y educar en diseño? ¿Cuáles?

Ambos coinciden en que los cambios en la disciplina suceden de acuerdo a los cambios sociales cambiando el aspecto en que se visualizan las problemáticas. También se atribuye un cambio importante en la práctica de acuerdo al avance de las tecnologías.

4 - ¿Cuál es la mejor metodología, a su entender, de trabajo cuándo se tiene que resolver por ejemplo una problemática de un conjunto de personas? ¿Cómo se considera a la contraparte?

M.A.S. Diseño centrado en al usuario, diseño integral mencionando trabajar desde la disciplina.

L.S. Menciona el diseño estratégico y el trabajo en territorio como forma de resolver las temáticas

asociadas al problema en si más que la importancia del desarrollo de un producto determinado. En cuanto a esta respuesta la relaciona con la próxima.

5 - ¿Qué es lo que entiende como diseño enfocado en prácticas sociales?

Ambos acotan que el diseño social es inclusivo y este modelo de Diseño, puede funcionar como articulador, ya que indaga desde una mirada crítica todas las variables que participan en la problemática. Cumplir un rol protagónico en la generación de alternativas estratégicas de una planificación hacia el desarrollo con inclusión

6 - ¿Qué prácticas de carácter social o de diseño colaborativo ha vivenciado y participado hasta el momento?

6.1 - *Si ha trabajado en proyectos de diseño colaborativos* ¿Cuáles fueron las motivaciones al realizar dichos proyectos?

6.2 - *Si no ha trabajado en proyectos de diseño colaborativos* ¿Es de su interés participar

como profesional del diseño en instancia de este carácter? ¿Por qué?

Respecto a esta cuestión la 6, 6.1 y 6.2 ambos han participado en prácticas colaborativas vivenciales y desde la organización o teorización de las mismas a través de la disciplina ejerciendo ambos como docentes.

L.S. está asociado a la teorización de la investigación en diseño y territorio y desde ella proyecta diferentes modalidades académicas referidas a la práctica de la disciplina social territorial.

7 - A su entender ¿a qué perfil (consumo - mercado, social, colaborativo, transdisciplinar) se dirige la actividad del diseño?

Ambos coinciden en que el diseño está en un proceso de constante construcción identitaria, no dejo de lado la utopía de un perfil que vuelva a la actividad más cercana con los intereses reales de la sociedad y sus problemáticas. “un cambio de cabeza”, que implique cambios en las conductas de consumo; en las mediaciones del mercado; en

las interacciones sociales y por supuesto en los modos de la práctica del Diseño.

De todas maneras M.A.S incide en que el diseño no a dejar de pertenecer a la esfera mercantil.

profesionales que ejercen la docencia en la facultad.

- **Entrevistas Docentes EUCD**

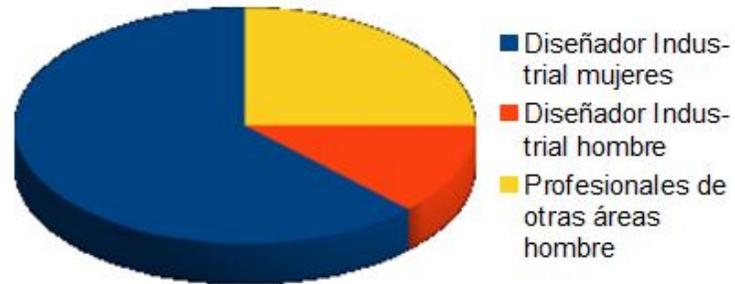
Durante el mes de octubre de 2015 realizamos entrevistas con el objetivo mapear y conocer qué piensan los docentes y referentes nucleados en la Escuela Universitaria Centro de Diseño acerca del Campo del Diseño Industrial en Uruguay.

El formato de las entrevistas fue abierto con la intención de recabar opiniones de los

Ficha de caracterización para establecer datos cuantitativos:

Nombre: _____

Edad: 20 a 30 ____ 31 a 40 ____ 41 a 50 ____ 51 a 60 ____ más de 60 ____



Formación principal:

Sexo: Hombre ___ Mujer ___

Se puede afirmar, en un inicio que dentro de la muestra relevada la edad predominante es de 31 a 40 años, lo que concuerda con lo “joven” que es la carrera en el ambiente académico profesional.

Cuestionario:

1 - ¿Qué otros estudios considera que aporten a su actividad actual en diseño?

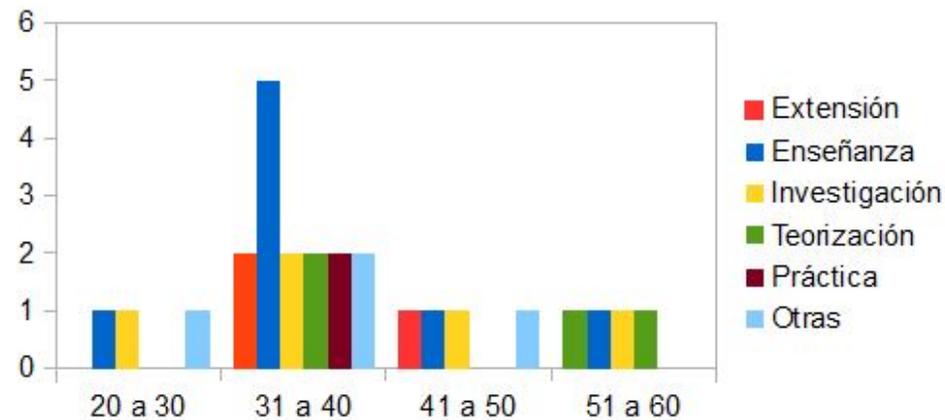
Primero podemos constatar que de la muestra entrevistada priman las docentes con título de Diseñador Industrial, cuatro de ellas lo obtuvieron por el Ministerio de Educación y Cultura y una de ellas por la ORT. Con respecto a los estudios realizados luego de finalizada la carrera de Diseñador Industrial Carolina Poradosú realizó dos Postgrados, uno en Diseño de objetos para el hogar y otro de Diseño de calzado; Cecilia Silva realizó un Postgrado en Gestión Cultural; María José López como último estudio reciente ha

realizado un Maestría en Antropología y Diseño

De los docentes hombres, con título de Diseñador Industrial, se puede destacar a Daniel Bergara, como el entrevistado hasta el momento. Está realizando cursos en Gestión cooperativa. Con título en Licenciatura de la Comunicación se encuentra Miguel Olivetti, que actualmente se encuentra realizando una Maestría en Comunicación e Información y también a Fernando Martínez que posee título en Licenciado en Artes Plásticas y Visuales e Ingeniero Agrónomo.

2 - Dentro de su actividad en diseño, ¿cuál define como principal?

- Enseñanza _____
- Extensión _____
- Investigación _____
- Teorización _____
- Práctica _____



La mayoría de los entrevistados, han expresado que su vinculación a la actividad académica es desde varios puntos, enseñanza, extensión, e investigación son las predominantes pero como aclara Fernando Martínez, frente al modo de plantear la pregunta dice “no son alternativas que

admitan excluirse unas a otras”. La minoría expresan que se encuentran realizando actividades de gestión educativa solamente, otros realizan las 4 tareas en coordinación y esto último lo hacen para fomentar el proceso educativo y de comunicación del diseño por ejemplo en UTU, como trabajan Carolina Rava, Poradosú y

Alejandra Martínez, en Planeamiento Educativo UTU.

3 - Desde su actividad en el campo del diseño, ¿qué conceptos maneja desde el punto de vista disciplinar?

En cuanto a la consulta sobre los conceptos disciplinares se manejó en general una respuesta sobre la horizontalidad, tanto en proyecto como en clase. Se destaca en las entrevistas de Alejandra Martínez, Cecilia Silva, María José López y Carolina Poradosú comentando que el hacer del diseño debe ser en conjunto y compartiendo puntos de vistas que siempre enriquecen al proyecto.

4 - En el transcurso de su formación en el área de diseño ¿ha notado cambios en las formas de hacer y educar en diseño?

En cuanto a los cambios transcurridos en la forma de hacer y educar en diseño se observan opiniones con énfasis en el concepto que se manejaba de diseño industrial anteriormente, o sea, más ligado a la empresa y a la industria y que actualmente como dice Daniel Bergara *“las fronteras se han ampliado*

(...) la disciplina tiene un meta discurso propio (...) hay una visión local del diseño”.⁹³

5 - ¿Conoce qué determinó en el año 2010 que las prácticas profesionales en la EUCD cambiarán tan rotundamente y se comenzará a pensar en propuestas de trabajo co diseñadas?

Solo 2 de los 8 consultados hasta el momento respondieron desconocer cuál fue el proceso de ese cambio, pero ambos determinan ese cambio de formato a una concepción del pensar universitario (ya que un año antes el CDI había pasado a ser EUCD) y al posicionamiento de la dirección de la institución.

Aquellos que respondieron que si, con respecto al cambio de decisión sobre las prácticas profesionales, alegan que se debió en gran parte a tres factores:

1) El *“agotamiento del sistema”*, algunos contaban de manera anecdótica que llegó un momento donde las empresas privadas esperaban que los estudiantes del ex CDI

93 Daniel Bergara, Diseñador Industrial. Director EUCD

salieran en busca de un práctica profesional para que ellos le resolvieran los problemas sin necesidad de contar con un departamento de diseño con diseñadores dentro.

2) Los docentes, en particular del área de diseño, mostraron preocupación por esta situación y comenzaron a reformular las posibilidades de interacción entre el CDI y otros entornos, como dice Carolina Poradosú *“El sentido del diseño es dar soluciones y no quedarse en las soluciones de quien puede pagar sino que tiene que haber cosas que todo el mundo pueda acceder”*.

3) La inserción universitaria implica un pensar desde el diseño amparado en la ciudadanía, preocupándose por lo que las personas-comunidades precisan, involucrándose en esa intervención para obtener resultados reales, aplicables y adaptables en el tiempo.

6 - ¿Considera que el diseño puede ser visto desde una óptica desligada del consumo y el mercado?

6.1 - *Si su respuesta en la pregunta anterior fue afirmativa, en base a qué fundamentos o lineamientos basa esta idea.*

6.2 - *Si su respuesta en la pregunta anterior fue negativa especifique igualmente.*

Al consultar sobre si el diseño podría estar desligado del mercado y del consumo la respuesta se encuentra dividida igualmente por sí y por no.

Lo que se vió es que a la hora de la argumentación se visualiza que aquellos que dicen que *“no se puede desvincular el diseño del mercado”*, es por varias razones entre ellas que vivimos en un sistema donde el mercado rige los movimientos; se percibe una diferenciación a la hora de hablar de las prácticas del diseño enfocadas en el humano-comunidad, destacan que están y son una forma particular de hacer y pensar el diseño, emparejándose con aquellos que dicen que si se puede desligar alegando justamente que existen prácticas colaborativas que están

enmarcadas fuera del marco normativo del mercado y están dirigidas y co diseñadas por la propia comunidad. Muchos de los que afirman esta sentencia aclaran que el consumo no es consumismo, es la forma que se tiene de obtener bienes y servicios. Todos consumimos, el tema está en cuan responsables somos comentan todos.

7 - ¿Cuál es la mejor metodología, a su entender, de trabajo cuándo se tiene que resolver por ejemplo una problemática de un conjunto de personas? ¿Cómo se considera a la contraparte?

En cuanto a metodologías de trabajo con la comunidad se observa que, algunos sin catalogar, la preferencia es trabajar insertos en la misma, conociendo y vivenciando las situaciones, pero siempre con un mirada de análisis hacia todo el proceso.

8 - ¿Qué es lo que entiende como diseño enfocado en prácticas sociales?

Al hablar del diseño enfocado en las prácticas sociales, Cecilia Silva cuestiona el termino diseño social, explicando que *“El diseño es clave social, no debería estar la diferencia, pero ésta aclaración no debería ser necesaria dentro de un tiempo.”* refiriéndose al momento en que el diseño como disciplina se encuentre consolidado a nivel nacional. Todos entienden que es un forma de diseñar con la comunidad, desde adentro de la misma. Destacándose algunas frases: *“El diseño enfocado en prácticas sociales es el abordaje más humanitario, velando por el bienestar universal de las personas”*, Carolina Rava.

“Hay dos vertientes, la cuestión es involucrarse en las comunidades y la otra es vincularse con los entes públicos y en los espacios públicos”, Daniel Bergara. *“Las prácticas sociales son las formas de habitar el mundo en que vivimos.”*, Miguel Olivetti.

9 - ¿Qué prácticas de carácter social o de diseño colaborativo ha vivenciado y participado hasta el momento?

9.1 - *Si ha trabajado en proyectos de diseño colaborativos* ¿Cuáles fueron las motivaciones al realizar dichos proyectos?

9.2 - *Si no ha trabajado en proyectos de diseño colaborativos* ¿Es de su interés participar como profesional del diseño en instancia de este carácter? ¿Por qué?

Las prácticas colaborativas, están fuertemente asociadas a la universidad, ya sea porque formaron parte como docentes guía; de una práctica que involucraba el área a la cual pertenecen o porque se dispusieron a desarrollar en equipo algún proyecto de investigación y desarrollo con una comunidades, por ejemplo el caso de Miguel Olivetti que forma parte de APEX Cerro; o como el caso Alejandra Martínez que trabaja en el HackLab en donde participan estudiantes y docentes de diversas ramas de la universidad y lo que se desarrolla es la investigación relacionada con el lenguaje de código abierto.

10 - A su entender ¿a qué perfil (consumo - mercado, social, colaborativo, transdisciplinar) se dirige la actividad del diseño?

Refiriéndonos al perfil de la actividad del diseño surgieron dos niveles de respuestas:

1) Aquellos que consideran que la actividad el diseño va hacia lo social primeramente, y aclarando que esto es debido al modo de ver las cosas, ya que es la tendencia que la educación pública está proponiendo.

Miguel Olivetti resalta que *“Somos todos sujetos con saberes, en el cual las personas intercambiamos esos saberes desde el roll en el cual uno está. Eso no implica que la universidad no tenga sus saberes y sus aportes específicos, pero si hay una cuestión ética actitudinal de la forma de intercambiar desde una visión de integralidad, las personas con las que se trabaja ya no son un destinatario, sino una parte del equipo”*

2) Se encuentran también los que opinan sobre el perfil de diseño en toda sus dimensiones, porque entienden que atender las necesidades humanas no pasa por “perfiles

profesionistas” si no por el desarrollo de la disciplina en todos los ámbitos que rodean el habitar humano.

11 - Según la siguiente afirmación: *“No existe en Uruguay una presencia consolidada del diseño industrial o gráfico en la práctica productiva concreta, ni menos aún en la reflexión teórica.”* ¿Qué opina al respecto?

Según la afirmación planteada con respecto a la opinión se encuentra dividida, están los que creen y sienten que la actividad está en un camino de consolidación ya que se está realizando una labor de teorización a nivel académico que influye en el tipo de prácticas realizadas; y están aquellos que consideran que la disciplina no se encuentra consolidada porque a nivel ciudadanía no se entiende de qué se habla cuando se habla de diseño.

- **Encuesta egresados EUCD**

María Elena Fernandez, por el trabajo “Aportes a una educación no sexista en el Uruguay a través de la creación de dispositivos de juguetes co-educativos para niños y niñas de segunda infancia”

A diferencia de otras identidades sociales que las personas asumimos —como por ejemplo raza, religión o clase, absolutamente todas somos hombres o mujeres, y esta condición de género, femenino o masculino, está íntimamente ligada con nuestra personalidad y subjetividad. Es así que todo lo que hacemos, cómo lo hacemos y hasta lo que no hacemos está marcado por las expectativas sociales, en tanto hombres y mujeres que somos, privándonos de la libertad y del derecho de elegir qué queremos para nosotros mismos.

Mediante el juego, niñas y niños aprenden a conocerse a sí mismos y a relacionarse con el mundo físico y social de su entorno. Es importante puntualizar el papel substancial que tiene el juego en el desarrollo de las personas, ya que es la fuente principal de conocimiento e interiorización del mundo externo, y por ello desempeña un rol fundamental en la construcción de la subjetividad y en el aprendizaje de las habilidades cognitivas y sociales.

El desarrollo de la personalidad de niñas y niños dependerá de la libertad con que los dejemos crear

y recrear sus juegos según sus necesidades momentáneas, y las limitaciones que les imponemos en la elección de estos mediante la reproducción de estereotipos.

Juegos y juguetes estereotipados con relación al género producen subjetividades sesgadas, reafirmando y consolidando el sistema de género de nuestra sociedad. Es por ello que, desde la práctica del diseño de objetos destinados al público infantil, es importante aportar a que esa construcción se realice con libertad.

BILU es un set de figuras de madera imantadas para crear personajes diversos, no estereotipados. El juego consiste en la invención de personajes a ser utilizados en juegos de representación, o simplemente puede jugarse —con los imanes y los bloques— a atraer/repeler objetos, incentivando la imaginación y la creatividad de quienes juegan.

Por medio de este juguete, niñas y niños podrán crear diferentes personajes con complexiones físicas, profesiones, actividades y vínculos no estereotipados; en donde varones y mujeres son los protagonistas, contribuyendo a un aprendizaje de género más libre e igualitario. A su vez, comprenderán las estructuras sociales desde un enfoque de diversidad, en el cual lo diferente se celebra, no se excluye. Al no existir un modelo sobre el cual definir lo distinto, todo tiene el mismo

valor y, por lo tanto, merece la misma consideración.



Juguetes Bilú <https://juguetesnosexistas.wordpress.com/>

Alejandro Muguerza y Leandro Bustamante con el “Diseño Industrial y Ayuda mutua, más allá de la vivienda”

Diseño Industrial y Ayuda mutua, más allá de la vivienda”, es el nombre de la tesis de grado de la Licenciatura en Diseño Industrial de la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD), Facultad de Arquitectura (FArq), Universidad de la Republica (UderlaR). El trabajo a desarrollar se enmarca en el contacto con las cooperativas de vivienda por ayuda mutua a través de la federación a la cual están afiliadas (FUCVAM), para trabajar fundamentalmente en la búsqueda de soluciones en equipamiento que acondicione todos aquellos espacios comunes abiertos con los que cuentan las cooperativas de vivienda y que por lo general estos son postergados o dejados de lado para una etapa posterior a la construcción de la vivienda que es la prioridad.

Entendemos que llevar el conocimiento y funcionamiento del sistema cooperativista por ayuda mutua más allá de la construcción de la vivienda utilizando los principios de las CAM como

son: la autoconstrucción, la autogestión y la solidaridad en el aprendizaje, entre otros, hace a la construcción del hábitat que propone el movimiento cooperativo.

Tras compartir con los usuarios de las cooperativas y con la Federación las alternativas desarrolladas se llega a la definición de trabajar en el diseño de equipamiento para los Espacios Comunes Abiertos, siguiendo la lógica de la autoconstrucción de piezas prefabricadas mediante moldes, los cooperativistas podrán generar sus propios productos y configuración en equipamiento mediante una guía que sirva de material tencico de apoyo en talleres y jornadas donde se asesorará en el proceso tanto de construcción del molde, como la generación de piezas y armado de las configuraciones. De esta forma el usuario será el creador de sus elementos para los espacios abiertos, generando identidad y apropiación del espacio de la misma forma que sucede con las viviendas. Así es que nace Espiga.



Sistema de fabricación Espiga <http://masalladelavivienda.blogspot.com.uy/>

1. ¿Cuál fue la motivación por elegir la temática?

Ambos infieren en el interés en trabajar problemáticas planteadas en la sociedad y desarrollaron la misma también de acuerdo a sus intereses particulares y en el caso de A.M y L.B se observa la continuidad de trabajo

realizada en su práctica de 4to año en EUCD referida al trabajo en comunidad.

2. En el desarrollo de la tesis se observa que trabajaste con diversos profesionales ¿Trabajaste en conjunto? ¿O tuviste instancias individuales/puntuales cómo entrevistas? ¿Ellos lograron entender el camino que querías transitar?

En común ambos fueron primero observadores e investigadores y luego se incluyeron como participantes en la temática trabajando además de con la comunidad, trabajaron en un equipo con diferentes profesionales que aportaban directamente a su proyecto de forma colaborativa.

3. ¿Cuál fue el camino que recorriste para trabajar con el público elegido? ¿Las necesidades fueron detectadas con un análisis propio o en conjunto con la comunidad?

M.F establece que en un principio la motivación surgió del propio trabajo en conjunto con la comunidad al igual que el

proyecto de Cooperativismo aunque venia de una temática previamente estudiada las necesidades particulares a abordar surgieron por parte de la investigación en conjunto.

4. ¿Que alcance tiene este proyecto?

Se encuentran diferencias entre los proyectos acerca de esta cuestión ya que el de M.F está en auge camino a transformarse en un negocio y el de A.M. y L.B. queda en la esfera cooperativa porque tiene como objetivo aportar desde el diseño industrial soluciones sistematizadas y no seriadas, para el desarrollo de infraestructura y equipamiento para cooperativas de vivienda por ayuda mutua, siguiendo los principios y la lógica de ayuda mutua, autoconstrucción y solidaridad en el aprendizaje.

5. Vemos en tu trabajo el desarrollo de una nueva conciencia responsable a la hora de Diseñar productos locales. ¿Crees que a partir

de desarrollar este tipo de trabajos, el diseño industrial puede alcanzar otra mirada en la sociedad? La visión que predomina aún en la actualidad está referida al desarrollo de productos masivos considerando a una sociedad homogenizada.

Ambos casos infieren que sí, que el diseño está tomando otras responsabilidades que acrecientan su valor social.

6. Si tuvieras que clasificar al producto diseñado ¿En qué concepto de Diseño Industrial lo harías? (Ej: Diseño de Autor, Diseño Universal, Diseño Para Todos, etc) ¿Por qué?

Espiga se encuentra enmarcado según sus creadores en “diseño para todos” y en el concepto de autoconstrucción.

Bilu se enmarca en el concepto de diseño de objetos culturales.

7. ¿Cuál es tu visión del acceso de tu producto en el mercado?

Según M.F la idea es que BILU Juguetes se posicione como una empresa próspera en diseño de juguetes alternativos en el continente americano pretendiendo, a su vez, contar con una tienda on-line con la cual comercializar nuestros productos al mundo de manera minorista.

Espiga sin embargo no está gestado para ser un producto que uno adquiere en plaza.

- **Entrevista Daniel Bergara PNI**

1. ¿En qué fecha se inicia el proceso de creación de este plan?

La ideación del plan viene desde hace muchos años, pero en concreto se comenzó a trabajar de manera concisa en el año 2014.

2. ¿Conoce cuáles son las razones de creación de este plan?

Los diferentes actores políticos como la OPP, a través del Programa de Refuerzo a la Competitividad de los Conglomerados y el Ministerio de Industria con la posterior creación de los Consejos Productivos (entre ellos el de Diseño, con la línea del diseño como valor estratégico), de los cuales la UDELAR, UTU y ORT, (en su inicio también estaba BIOS) forman parte representando el ámbito académico. Al conformarse este Consejo, el mismo tiene como parte de sus políticas la conformación de un plan nacional industrial de diseño. Donde se inició la labor a través de una consultoría, realizada en diciembre de 2013 por Darragh Murphy, Dr.

Gisele Raulik Murphy y Sara Sanches de Christiano. Y allí se estableció actividades. En la misma encuentran que es necesario posicionar al país de una manera más estratégica desde el punto de vista industrial y productivo.

Desde la UDELAR, que formó parte del Consejo de Diseño, se establece cierta preocupación, a través de la demostración en público de las capacidades que posee el diseño como eje transversal a la industria (ya sea de chimenea, como cultural), ofreciendo la posibilidad de que el Estado lo considere como gestor.

3. ¿Cómo fue la convocatoria de referentes para este plan?

La conformación de las mesas de discusión y armado del plan es la siguiente: Se encuentra el Estado, los privados y las instituciones como el LATU, la Cámara de Industria, la Comisión de Propiedad Industrial, la CDU y los institutos de formación, el Ministerio de Educación Cultura a través de la Dirección Nacional de Cultura.

4. ¿Por qué "Plan nacional industrial" y no "Plan nacional de diseño"?

Nunca estuvo el nombre en cuestionamiento porque no se ha dado la discusión a ese nivel, sino en el contenido del plan. El término "industrial" viene arraigado por el Ministerio de Industria, principalmente por eso, pero se entiende que las cadenas productivas no solo pasan por lo industrial.

5. ¿Qué lineamientos se proponen en dicho plan?

1 - Política pública para fortalecer el sector Diseño.

2 - Inserción Internacional.

3 - Desarrollo sustentable y sostenible del sector Diseño.

4 - Desarrollo humano e institucional.

6. ¿Cuáles son las acciones concretas que se piensan llevar a cabo?

Actualmente el Centro de Negocios en Diseño será una de las primeras acciones a conformar para iniciar este plan.

7. ¿Según la respuesta de la pregunta anterior: Es posible avistar otra visión de diseño que no sea concebida desde lo industrial?

8. Observando los planes nacionales industriales de los países de la región encontramos que se considera una visión del diseño que revaloriza la producción industrial y la innovación tecnológica para producir objetos competitivos. Como contraste vemos que a nivel académico y universitario el diseño se plantea desde una óptica social.

9. ¿Por qué Uruguay no se plantea esto último como forma de presentar su plan nacional industrial como propuesta diferente ya que el país se ha destacado últimamente en el desarrollo de Políticas sociales revolucionarias?

Las últimas tres preguntas se resumen en que:
El diseño es una de las cuatro patas de este plan. Como el ámbito en el que trabajamos e ideamos en Uruguay, es relativamente más pequeño que el resto de los países de la región con planes industriales, se puede esperar que trabajemos más vinculados habilitando de a poco el camino del diseño social o colaborativo.

4.2 - Prácticas colaborativas

Abordaje prácticas colaborativas

Se formuló un Social street (mesa redonda de Co-Diseño) buscando generar modalidades de trabajo en conjunto con la comunidad. Para ello contamos con herramientas como la gestión de los recursos y el planeamiento de actividades de acuerdo al espacio, y a través de ellas compartir y brindar conocimiento junto a la comunidad.

Dichas prácticas, a través de la participación colaborativa, contribuirán en el fortalecimiento de los vínculos entre las personas que conforman esa comunidad.

Proyectamos las mismas intentando conseguir propuestas de diseño industrial transdisciplinarias que satisfagan las necesidades reales de este conjunto de personas. Para afirmar que los profesionales en diseño industrial podemos y debemos trabajar en conjunto con profesionales del ambiente social preocupados por la realidad que se vive actualmente en nuestro país.

Experiencia piloto Municipio CH, Centro Comunal Zonal 5 de Punta Carretas.

Motivación

Esta experiencia piloto pretende estimular los vínculos positivos entre vecinos, así, a partir de su propia interacción, surgirán las necesidades latentes del entorno en el que ellos conviven y podremos plantear diferentes soluciones y se podrá ir resolviendo cuestiones en la comunidad.

A través del diálogo y la apropiación del espacio público es que los ciudadanos se sienten partícipes de las soluciones a problemáticas en el contexto donde viven.

“Compartir, intercambiar, poner en común bienes y servicios son actividades que requieren tiempo, organización y flexibilidad. Los Servicios Participativos deben tener calidad para llegar a hacerse populares. Deben ser prácticos y estar al alcance de la gente, y deberían adaptarse a las exigencias de los

usuarios y a los distintos contextos en los que hayan surgido.”⁹⁴

“(…)Trabajar la integración social remarcando la aceptación y respeto a las diferencias con el fin de potenciar las singularidades y enriquecer las experiencias compartidas.”⁹⁵

Alcance deseado dentro de la intervención.

- Generar mesas de debate en cuanto a la temática *“embellecimiento sostenible”* propuesto por el CCZ5 (perteneciente al Municipio del CH).⁹⁶ V

Para dichos alcances se prevee:

- Establecer encuentros con los vecinos de las cuadras estudiadas por el CCZ5 para ampliar la visión del tema propuesto.

94 Servicios Colaborativos. Diseño e innovación social para la sostenibilidad. Parte primera. François Jégou, Ezio Manzini

95 Apuntes para la acción. Sistematización de experiencias de extensión universitaria pag. 121

96 Ver anexo Proyecto Piloto CCZ5, CH

- Plasmar a través de conclusiones y reflexiones resultados obtenidos en los encuentros, tanto con los concejales como con la comunidad, para ofrecer soluciones que posiblemente complementen la visión del proyecto anteriormente mencionado.

Marco proyectual

Los municipios de Montevideo se establecieron como forma de descentralizar las actividades de la IMM, pudiendo tener una participación ciudadana mayor.

El municipio CH es uno de los 8 municipios en los que está actualmente dividido el Departamento de Montevideo. Está conformado por los barrios Punta Carretas, Pocitos, Buceo, La Blanqueada, Tres Cruces, Parque Batlle y Villa Dolores. Además del alcalde, el municipio, cuenta como todos los demás municipios de Uruguay, con 4 concejales.

A su vez el municipio consta con dos comunales zonales CCZ 4 y CCZ5.

Nosotros trabajamos con la división Medio Ambiente del Concejo Vecinal de zona 5 de CCZ 5.

“El Concejo Vecinal es un órgano social que hace oír las necesidades y propuestas del barrio. Organiza actividades para la zona y recibe propuestas e inquietudes de todos los vecinos y vecinas. Son portavoces de la ciudadanía ante las autoridades municipales, departamentales y nacionales sobre diversos y múltiples temas de interés.

El Concejo organiza actividades para la zona y recibe propuestas e inquietudes de todos los vecinos y vecinas. Son espacios abiertos al barrio.” Fuente IMM

Nuestro primer acercamiento consto de una reunión en la sede Casona Punta Carretas. En esta primera reunión se establecieron los parámetros de nuestro piloto y a su vez ellos plantearon ideas referidas al contexto donde trabajaremos dando una perspectiva general de la comunidad y el entorno.

Un importante punto que surgió a partir de ellos (referentes Medio Ambiente) es la

necesidad de los vecinos de sentirse y ser escuchados.

“Es común que pidan soluciones inmediatas y a veces hasta irreales, pero lo que más se destaca es la necesidad de ser escuchados, van a pedirles luminarias y paradas de ómnibus por eso es conveniente establecer los parámetros del proyecto desde un principio.”⁹⁷

Hacemos énfasis en que nuestra propuesta tiene como objetivo gestionar la comunicación y los recursos para las necesidades que puedan surgir de las mesas de debate.

La base de nuestro proyecto al efectuar dichas prácticas colaborativas y creativas (Anna Meroni) es que las necesidades surjan de la comunidad y a su vez sean resueltas por ellos mismos.

Se habló también del sentido de pertenencia y de las individualidades crecientes de los vecinos. También de lo poco que este contexto esta *“acostumbrado”* a participar y trabajar en comunidad.

97 Flavio Harguindeguy, Concejal CCZ5

Al generar actividades y mesas de debate los vecinos van a trabajar positivamente la comunicación con otros vecinos, esto genera que se conozcan entre sí. También de acuerdo a las necesidades o consultas comunes a los referentes del proyecto se establecen muchas veces vínculos positivos.

En las mesas de debates además de establecer los espacios de intercambio se guían los procesos colectivos hasta determinar nuevos procesos y/o proyectos que surgen desde esa misma instancia colectiva en donde intervienen los individuos como comunidad y como ciudadanos.

Establecer vínculos en el presente puede determinar grandes cambios a futuro, generando nuevas propuestas y proyectos para el entorno donde conviven los individuos.

Otro punto importante, que se discute en las reuniones es la apropiación del espacio público.

Decimos *“apropiación”* como el hecho y derecho de uso y modificación del espacio público que les compete en el barrio

beneficiando a todos los autores de la comunidad.

Por eso se habla de necesidades comunes y se establece como base el afianzamiento de los vínculos. Por medio de esto logramos que dicha transformación, a través de un proceso colectivo, sea positiva y enriquecedora.

La comisión, en el último encuentro, decidió tomar como lugar de intervención la cuadra de Julio César.

Propuesta de mesa de co-diseño

“Pensemos el barrio que queremos entre vecinos”- MESA DE CO-DISEÑO

Lugar a desarrollarse: Plaza Viera

Justificación de elección: Espacio neutral (próximo a la calle Julio Cesar) y de encuentro de los vecinos que habitan esta zona del barrio.

Fecha y Hora: 21 de Noviembre de 2015. De 10 a 14hs aproximadamente.

Objetivo general:

- Lograr la vinculación amigable del grupo de personas que habitan esta zona del barrio para generar el intercambio y la búsqueda de mejoras de diseño en las problemáticas que aqueja a esta comunidad.

Objetivos específicos:

- Nuclear y lograr vínculos de afinidad entre los vecinos, las instituciones, los estudiantes de la EUCD invitados y los interesados (CH y nosotros, los propositores).

- Generar un registro sistemático, a través de fichas, de las soluciones obtenidas en el final de la dinámica, para que la información pueda ser útil en futuras prácticas colaborativas y para brindar respuestas inmediatas a los vecinos a través de la Comisión de Medio Ambiente del CCZ5.

Medios de difusión:

Afiches



Volantes



Seleccionamos el volante como uno de los elementos de comunicación para llegar a la mayor cantidad de vecinos que rodean la Plaza Viera. Se realizaron cuatro instancias de "volantón", cara a cara y comercio a comercio y una quinta que fue el "bajo puerta" para llegar a los vecinos que habitualmente concurren a las reuniones citadas por Flavio Harguindeguy en el club Layva. Se imprime en escala de grises para poder abaratar costos y abarcar la mayor cantidad de personas a invitar.

También se utilizó el afiche a color, que fue colocado en los comercios que desearon promocionar la actividad.

Los medios masivos empleados fueron:

- Web Facultad de Arquitectura

<http://www.farq.edu.uy/eucd>

- Facebook.

- La comisión de vecinos (por medio del Centro Comunal Zonal n°5) utilizaron Watsapp.

farq | uy
FACULTAD DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

INSTITUCIÓN GRADO POSGRADO Y EP INVESTIGACIÓN EXTENSIÓN PUBLICACIONES HERRAMIENTAS

Facultad de Arquitectura > Escuela Universitaria Centro de Diseño > Noticias > PENSEMOS EL BARRIO QUE QUEREMOS LOS VECINOS

[» Regresar](#)

PENSEMOS EL BARRIO QUE QUEREMOS LOS VECINOS

**MESA DE CO-DISEÑO
PENSEMOS EL BARRIO QUE QUEREMOS LOS VECINOS**

Invitamos a estudiantes de la EUCD a participar de la actividad:
MESA DE CO-DISEÑO "PENSEMOS EL BARRIO QUE QUEREMOS LOS VECINOS" (EFI - Pense arte y diseño)
en el marco del PAIE - CSIC y las tesis de grado:

Políticas públicas entre el 2000 y 2015 vinculadas al diseño y la innovación social
Bach. Anahi Giménez; Bach. Rodrigo Rodríguez y Bach. Maía Berbeza
Campo del diseño, prácticas alternativas de alcance social
Bach. Lucía Martínez y Bach. Aida Pérez

Punto de encuentro para la actividad:
Plaza Viera Avenida Rivera y Julio César
Sábado 21 de noviembre
hora 10:00
Se entregarán certificados de asistencia.

Desarrollo de la actividad:

Aproximadamente a la hora citada se presentan los primeros estudiantes y docentes de Facultad Bellas Artes, estudiantes de la EUCD y algunos vecinos de la zona.

A las 10:45 comienza la actividad con la presentación de la Mesa de Co-diseño.

Se entrega a cada participante una “Ficha Inicial” que muestra un esquema-mapa del perímetro cercano a la plaza y un cuadro de preguntas dirigidas a los sentimientos, pensamientos e ideas que desee expresar el/la vecino/a. Además se les entrega un identificador de equipo, el cual tiene un color que ayudará a la posterior división de los mismos. A continuación se explica qué información deben completar en la ficha y se invita a realizar un recorrido de la zona, en un tiempo aproximado de 45 minutos. Una vez que retornan al espacio plaza, se dispone cada equipo en una mesa. Se dan 45 minutos para poner en discusión lo observado y las anotaciones realizadas sobre el mapa y el cuadro de preguntas. Este intercambio tiene como objetivo plasmar tres temáticas relevantes de cada casillero, escribirlos y colocarlos en en post it sobre hoja sulfito.

Luego se pide a cada equipo que presente lo diagramado en el sulfito, para el resto de los equipos. Las ideas comunes se colocan en un nuevo sulfito para que todos las vean. Para concluir este debate se definen 3 temáticas comunes a trabajar entre 3 grupos y se les da una “ficha final” donde completan con su opinión como se vivió la experiencia.

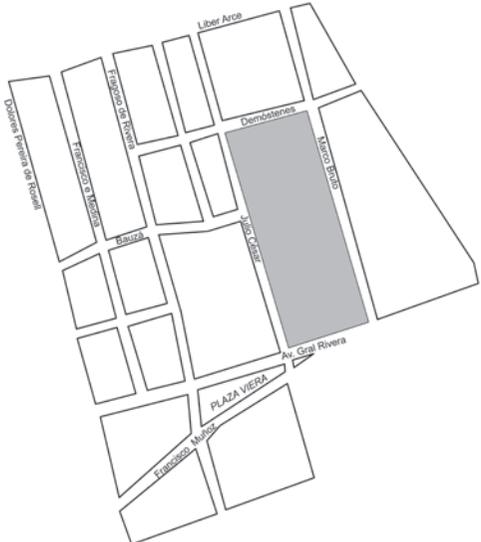
Diseño de Fichas

FICHA INICIAL

	
	
	
<p>De acuerdo a la experiencia vivida con los vecinos en esta intervención como puede evaluarla:</p> <p><input type="checkbox"/> POSITIVA</p> <p><input type="checkbox"/> NEUTRAL</p> <p><input type="checkbox"/> NEGATIVA</p> <p>Por que?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Nombre:.....</p> <p>Edad:.....</p> <p>Dirección:.....</p> <p>Trabaje en la mesa de debate N°</p>	

FICHA FINAL

MESA DE DEBATE Nº	Mapa ayuda para recorrido.
<p>Pensemos el barrio que queremos entre vecinos.</p>	
+ Me siento bien con...	- Me gustaría cambiar...
? Me pregunto como...	! Tengo una idea...
♥ Me siento ...	

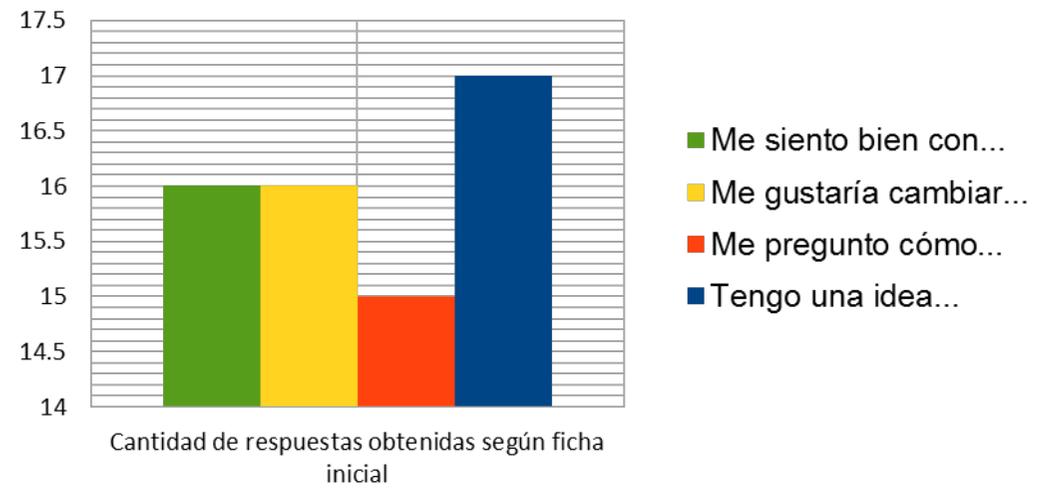


Asistencia:

Se estima un total de 40 participantes, aproximadamente la mitad fueron vecinos.

Menos de la mitad dejaron la actividad al momento de hacer el intercambio entre los resultados de cada equipo, quedando finalmente alrededor de 17 personas al cierre de la jornada.

Resultados obtenidos FICHA INICIAL:



Las opiniones y sentimientos de los participantes según ficha de ideas:

+ ME SIENTO BIEN CON...

Espacio Plaza.
Que siga siendo un barrio común con poca edificación alta.
Cantidad de árboles.
La vida que generan las compasas en las calles.
Movernos por el barrio.
Los vecinos responsables y que saludan.
El barrio.
La poda.
La video vigilancia.
Las fiestas en la escuela y en el club.
La participación de los vecinos.
Aumentar la confianza entre vecinos para aumentar la participación en estas instancias.

? ME PREGUNTO CÓMO...

¿Cómo mejorar la plaza para que tenga espacios seguros para los niños?
Desburocratizar ideas y planteamiento de los vecinos para obtener soluciones reales.
Solucionar problemas de convivencia: escremento de perros, basura y ruidos molestos.
¿Cómo sería el barrio con un comunal real?
¿Cómo sería la plaza si estuviera el kiosco policial activo, en especial en horas de la noche?
¿Cómo incentivar a la gente? no colaboran, no les interesa, los jóvenes no se comprometen.
¿Cómo hacer para que las personas cuiden el espacio público sin grafitiar, ni ensuciar?
¿Cómo quedaría nuestra escuela bien pintada?

♥ ME SIENTO...

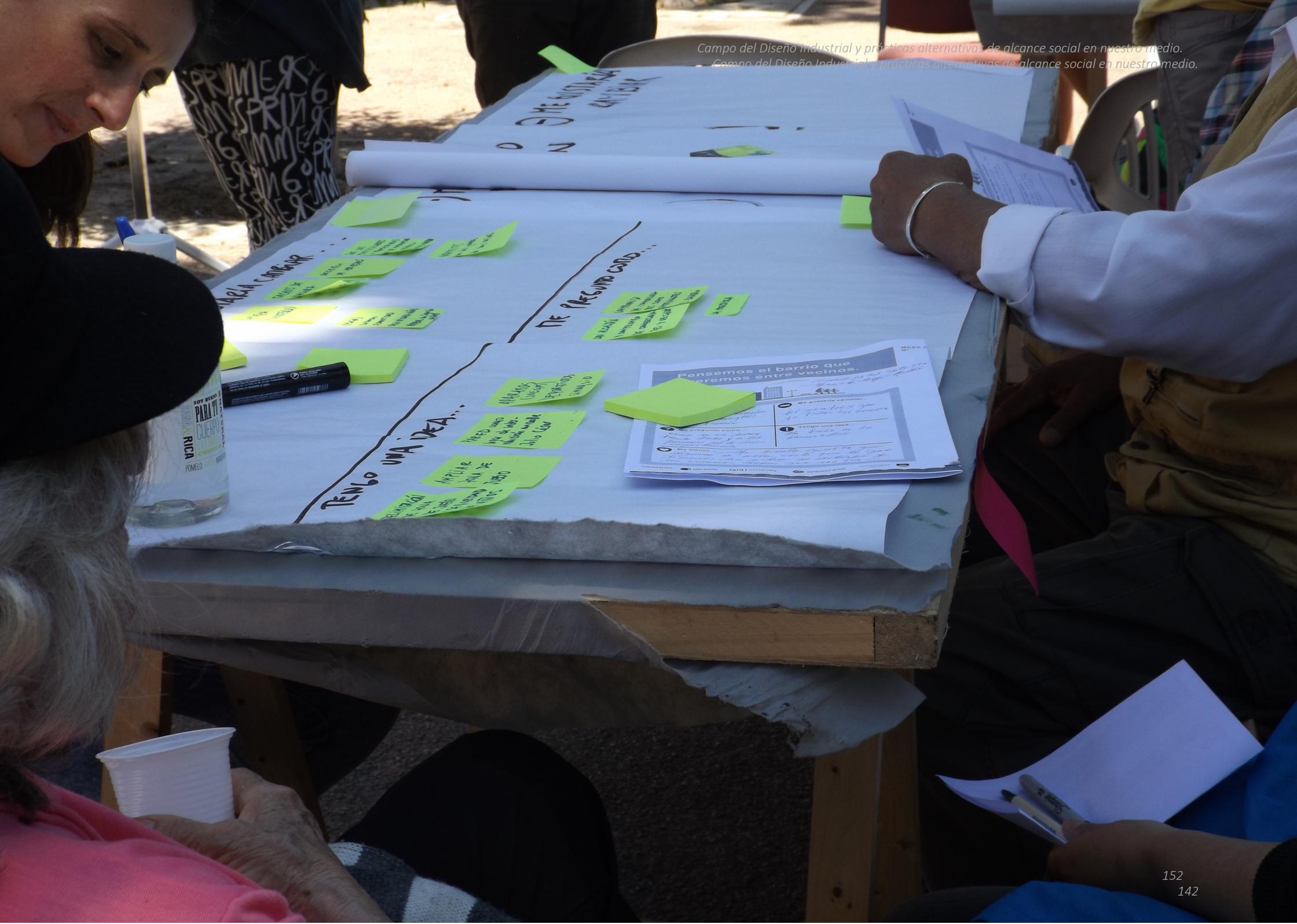
Feliz con el barrio.
Con ganas y posibilidad de colaborar en los cambios.
Bien con la primavera.
Dolido porque el zoológico se va.
Bien con el cambio de Alcalde.
A gusto con que alguien que venga a ver como mejorar el barrio.
Mi barrio es mi casa y me duele verlo descuidado.
Con compromiso, obligado a participar.

- ME GUSTARÍA CAMBIAR...

Las veredas.
La iluminación.
Insuficiente cantidad de tachos de basura.
El ruido provocado por los vehículos.
El desinterés de algunos vecinos.
La higiene.
Los perros.
La imagen de la Plaza Viera.
Mantener el kiosco policial en actividad todo el día.
La protección que se le da a los monumentos.
Los grafitis en la escuela.
El nombre al barrio.
Completar mural destruido que está en Plaza Viera.
Que se hicieran más actividades en la comunidad.

! TENGO UNA IDEA...

Mejorar veredas.
Formación de un grupo voluntario + organizaciones de la zona = mejora de veredas.
Cuidar a los perros.
Esponsorizar el mantenimiento de los espacios públicos.
Poner tachos de basura cerca de la UTU, la escuela y el jardín.
Con ayuda de vecinos, poner vigilancia en la plaza.
El hotel (frente a la plaza) debe hacerse cargo del cuidado de la plaza.
Barrer cada uno su espacio.
Limpiar el barrio.
Aparatos de gimasia para adultos y pista de patinaje para jóvenes.
Iluminación.
Plantar más árboles
Colocar bancos cómodos para personas mayores.
Feria artesanal permanente.
Cercar espacios vedes o que los perros tengan delimitado su espacio.
Parque de diversiones en el espacio del zoológico.
Colocación de baños públicos.
Lugar de reunión gratuito para actividades para adultos.
Se podría hacer un libro que documente la historia y origen del barrio.



PARA COMENZAR

TE RECORDAS COMO...

TENGO UNA IDEA...

Pensemos el barrio que queremos entre vecinos.

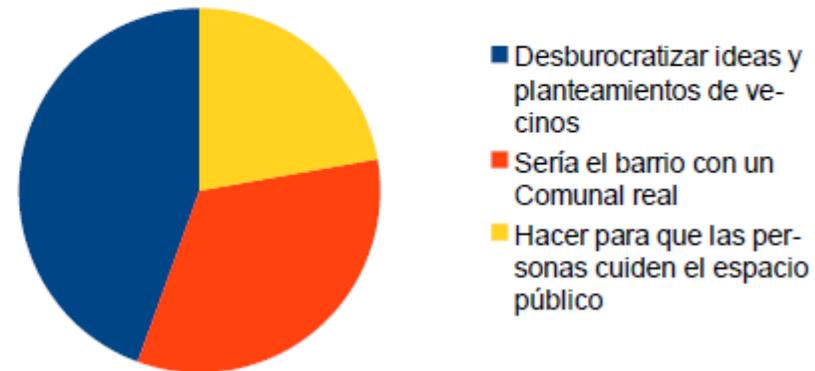
Respuesta con mayor frecuencia de repetición en "ME SIENTO BIEN CON..." fueron:



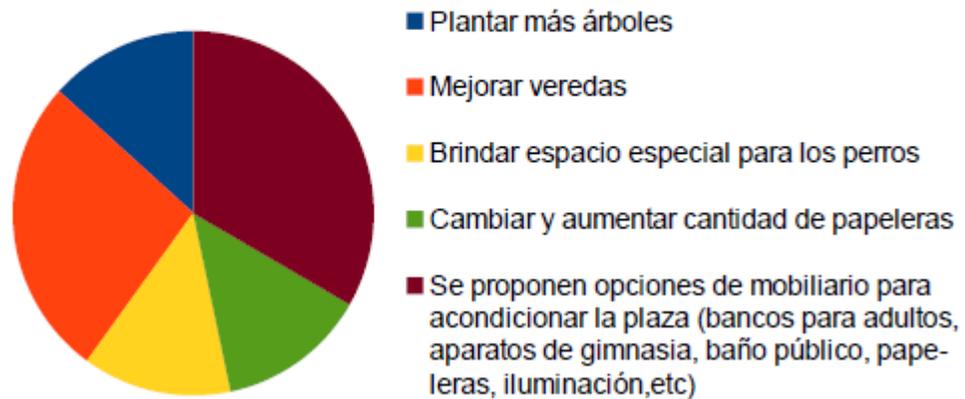
Respuesta con mayor frecuencia de repetición en "ME GUSTARÍA CAMBIAR..." fueron:



Respuesta con mayor frecuencia de repetición en "ME PREGUNTO CÓMO..." fueron:



Respuesta con mayor frecuencia de repetición en "TENGO UNA IDEA..." fueron:



Respuesta obtenidas en "ME SIENTO...":



Resultados obtenidos del INTERCAMBIO ENTRE EQUIPOS:

Se aunó por 3 temáticas: *1- el disfrute de los espacios públicos, 2- un espacio de reunión y 3- la comunicación entre vecinos.*

Se conformaron 3 equipos nuevos, más reducidos, para concretar al menos el tema 1 y

2 (de la temática 3 no se pudo obtener acciones concretas ya que decidieron retirarse) a través de propuestas concretas.

Para lograr el disfrute de los espacios públicos se propuso...

- La Plaza Viera se toma como eje central de la zona, reivindicando la mejora de su imagen a

través de la colocación de mobiliario adecuado e incluso el cercado de áreas verdes.

- La figura del Guarda parque, que no solo cuida y resguarda la imagen de la plaza sino que sirve como nexo para la trasmisión de información en caso de actividades públicas entre vecinos.

- La colocación de mayor cantidad de papeleras para mejorar las condiciones de higiene de las veredas.

- Que se pueda llegar a convenio con algunos comerciantes grandes (como el caso del Hotel) para se encarguen del mantenimiento de la Plaza, como respuesta a RSE (Responsabilidad Social Empresarial) .

Para lograr la comunicación entre vecinos se propone...

- Articular la reivindicación del sentimiento de identidad barrial y de los intereses en general.
- Pensar modos nuevos para aumentar la

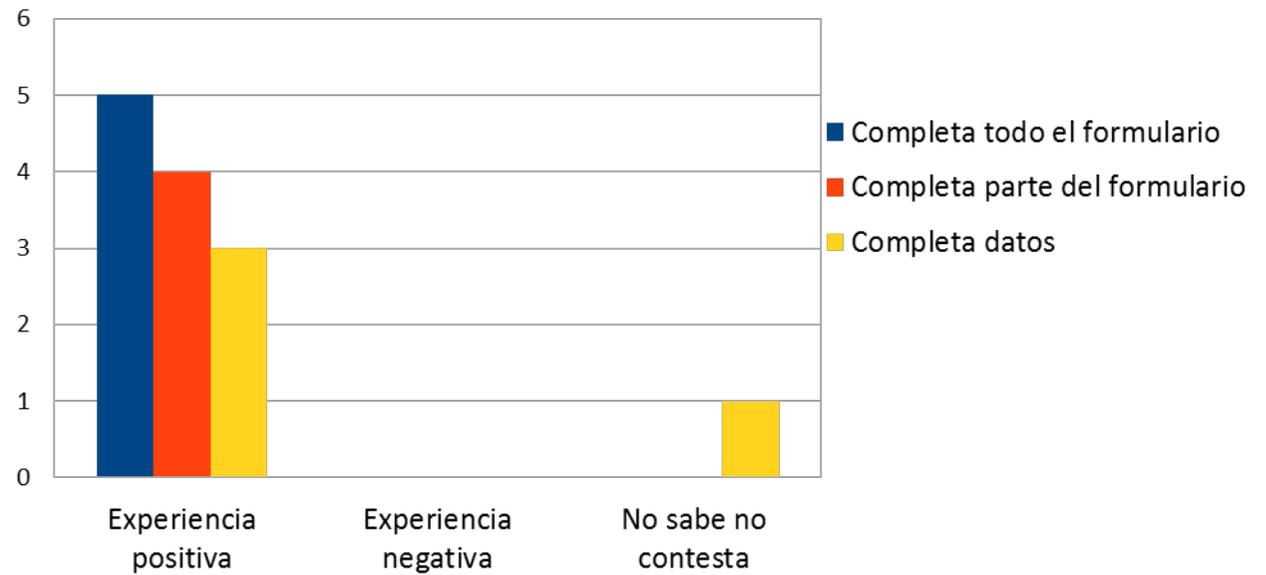
comunicación en el marco de la intergeneracionalidad del colectivo vecino.

Para conseguir el lugar de reunión...

Como el equipo no expuso soluciones se comentó que la posibilidad de gestionarlo en el espacio del zoológico sería posible pero no se sabe si viable. Este espacio facilitaría el punto anterior, para compartir, reflexionar y resolver diversas problemáticas entorno al barrio.

Resultados obtenidos FICHA FINAL:

El diseño de la misma tiene como objetivo generar dos acciones, la primera una evaluación personal de cada participante buscando en sus respuestas las mejoras para un próximo encuentro y la segunda el relevamiento de datos de contacto para poder continuar avanzando en las propuestas de las tres temáticas que se plantearon.



Se obtienen 12 respuestas. 5 Positivas que completan toda la ficha, 4 que completan parte de la misma y 3 que completan solo los datos. No se registraron experiencias negativas. Hubo 1 respuesta que aportó sus datos pero no contestó sobre la experiencia.

Experiencia piloto APEX – CERRO y la Asociación de Jubilados y Pensionistas FOICA (Federación Obrera de la Industria de la Carne y Afines)

Biblioteca-Centro Cultural Florencio Sánchez

Motivación

La motivación en realizar esta experiencia piloto surge desde la convocatoria de APEX-Cerro quien ya estaba incursionando en la realización de un proyecto con la comunidad de obreros ex empleados de FOICA. (Federación Obrera de la Industria de la Carne y Afines)

Además nos incentivó trabajar en un espacio de intercambio con la comunidad y en un grupo multidisciplinar y estas condiciones en dicha práctica se dieron naturalmente. También una motivación particular fue la de trabajar en territorio con la comunidad lo que hace mucho más interesante y efectiva la práctica. En territorio se pueden observar específicamente las situaciones a problematizar.

Objetivo general:

- Participar del proceso de desarrollo del proyecto Biblioteca-Centro Cultural FOICA, generando vínculos entre la plataforma APEX - CERRO y la AJUPE-FOICA a través de la co-gestión de diseño.

Objetivos específicos:

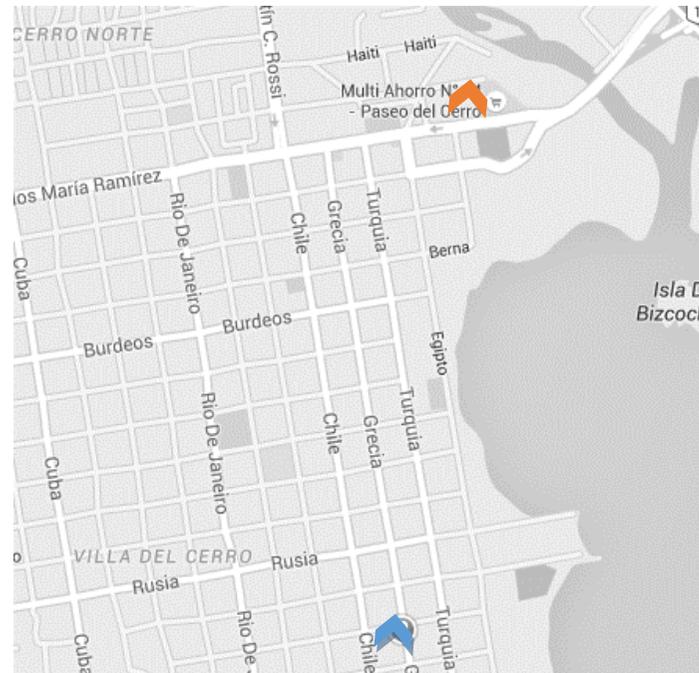
- Establecer pautas para lograr sistematizar parte de la historia que marca la industria frigorífica enmarcada en un emblemático e histórico barrio como es el Cerro de Montevideo.

- Facilitar espacios de encuentro entre la AJUPE-FOICA (Aclarar siglas AJUPE) y la comunidad barrial que perduren en el tiempo y posibiliten la autogestión del proyecto planteado.

Marco teórico y situacional

Ambas instituciones APEX- Cerro y FOICA están ubicadas en el Barrio Cerro de Montevideo.

Mapa del Cerro de Montevideo donde se localizan las instalaciones de APEX - Cerro y FOICA.



■ APEX-Cerro

■ FOICA

FOICA (Federación Obrera de la Industria de la Carne y Afines), se forma como sindicato en dicha institución ubicado en la calle Holanda esquina Grecia en el año 1942.

Esta edificación es de inicios de la década de 1900 el cual funciono además de casa de familia como institución escolar. Al ser una construcción antigua el local institucional recibió de sus propios asociados el apoyo monetario para las sucesivas reparaciones.

En sus inicios dicho establecimiento funcionaba como institución sindical siendo la sede de 5 sindicatos de industrias de la zona. A partir de la interacción entre los mismos surgió la motivación de instalar un centro biblioteca donde hijos de obreros y jóvenes de la comunidad pudieran tener un espacio de estudio y un capital bibliográfico que en ese entonces era carente en la zona.

Por este motivo la institución albergó a miles de estudiantes muchos de ellos mostrando un sentimiento de orgullo hacia el espacio, hoy estos estudiantes son grandes profesionales y usaron los libros y espacios generados por FOICA en parte de su crecimiento profesional.

En el año 63 cerraron dicha biblioteca por la dictadura y corrieron el riesgo de ser desterrados de su espacio.

Desde ese entonces, con años de experiencia y recuerdos de esos espacios de cultura y estudio ellos varias veces han intentado reabrir la biblioteca y de a poco han ido reparando el espacio, cuidando libros y haciendo tareas manuales, con pocos recursos. Además cuentan con un gran museo valorado como una gran parte de la historia sindical del Cerro y de Uruguay.

Comparten la iniciativa de revalorizar la zona del Cerro a través de la recuperación de una parte de su historia. Ellos (FOICA) perciben que la juventud ignora (por falta de información) lo que sucedía en el Cerro en cuanto a la gran actividad comercial, sindical y comunitaria que históricamente han enriquecido el barrio.

“Los jóvenes han perdido parte de la historia, no saben lo que era este lugar” Sergio-FOICA – Reunión con Ex empleados 2015

Importancia de Formas de integración posible a través de la institución.

Integración-Intergeneracional:

“Estamos convencidos que el trabajo entre viejos y jóvenes es un importante, aunque todavía pequeño, paso hacia la superación de la infructuosa distancia entre las generaciones y particularmente, hacia la reducción del entramado de estereotipos profundamente negativos que existen sobre las personas de edad”⁹⁸

Consideramos sumamente beneficiosos y enriquecedores los encuentros intergeneracionales en donde se compartan experiencias y se pueda transmitir la cultura del lugar y valores, construyendo solidaridad.

Este lazo entre ellos (FOICA) se genera en el tiempo, en un inicio a partir de formar parte un sindicato y ahora siendo jubilados se plantean el objetivo de llevar adelante un

98 Scholz, Wolf Dieter: “Nuevas perspectivas en el Tercer Estado de la vida: las personas de edad en la universidad” 1993

proyecto de revalorización del espacio socio-cultural sede sindical de FOICA. Esto es lo que hace importantes a los grupos de pertenencia y referencia cobrando especial relevancia en los proyectos colaborativos.

Los miembros, están formando espacios de intercambio social que van más allá de administrar y cuidar sus derechos sindicales o jubilatorios, buscando un lugar de interacción y transmisión de saberes a las nuevas generaciones a través de la formación de un espacio cultural.

Integración-intergrup-al-interbarrial:

Este proyecto permitirá localizar al barrio en el contexto histórico de Montevideo, será un espacio fructífero para el joven estudiante tener un lugar de referencia donde poder conocer y obtener información sobre el pasado del lugar donde vive.

“Jamás un hombre es demasiado viejo para recomenzar su vida y no hemos de buscar que lo que fue le impida ser lo que es o lo que será.” Miguel de Unamuno

Marco proyectual

Trabajamos en el barrio del Cerro de Montevideo con los adultos mayores de la Asociación de Jubilados y Pensionistas (AJUPE) del FOICA.

El grupo se caracteriza por ser homogéneo, en cuanto a edad, contexto social y líneas de pensamiento similares. Viven en el barrio Cerro. Compartieron la experiencia de haber trabajado juntos por un largo período de su vida además de las circunstancias vividas en la lucha obrera y sindical, también en épocas de dictadura conviviendo en huelgas de hambre etc.

Esta comunidad formada tiene un eje basado en un interés en común a través del cual se establece el problema central diferenciado de otras problemáticas circunstanciales. Ese eje temático es no perder la memoria histórica del lugar en donde compartieron tanto tiempo valioso, de trabajo y lucha y poder establecer un centro cultural que persista en la memoria como un acervo de información que pueda transmitirse transgeneracionalmente.

A través de este proyecto se trata de volver a tener un sentido comunitario, dar un aporte sustancial en un espacio para generar propuestas, dependiendo de la demanda de los miembros de FOICA.

Como otro punto importante APEX - Cerro espera tener un centro comunitario, y a través de este espacio (que permita por un lado el aporte a cuestiones tradicionales como bibliotecas o centros informativos) también aspira a incursionar en tener una plataforma de memoria digital. Así conocer las instituciones que existen en el Cerro a través de un formato digital que permita acceder a las futuras generaciones a los contenidos históricos a través de este acervo cultural.

La motivación principal de los Jubilados de FOICA es el establecer vínculos generacionales recuperando la memoria de las instituciones en el barrio y toda la comunidad.

El proyecto en el cual nos involucramos tiene como base la plataforma APEX - Cerro, donde se realiza articulación con cursos de Alfabetización Digital- ANTEL Centros CASI y la AJUPE-FOICA.

“Este proyecto está destinado a la construcción de un repositorio de información digital que registre documentos históricos y actuales del Cerro, comenzando por el procesamiento de los archivos materiales presentes en el FOICA (Federación Obrera de la Industria de la Carne y Afines), a su vez prevé la realización de productos audiovisuales e impresiones 3D que devuelvan a la comunidad la actualización y posibilidad de re- uso de los datos con fines de apropiación cultural.”⁹⁹

De acuerdo al *Proyecto memoria Digital (Abstract Octubre 2015)* Anexo los pilares del mismo son tres:

El primero es lograr físicamente un espacio de biblioteca, en el FOICA, que tenga en un inicio la cualidad de ser una biblioteca comunitaria, abierta al barrio y que contenga la biblioteca ya existente ubicada en las oficinas de APEX - Cerro en el PTI del Cerro. La actual biblioteca posee parte del acervo de la Biblioteca Artigas

⁹⁹ Proyecto memoria Digital (Abstract Octubre 2015)

y hoy por hoy su funcionamiento no es el deseado ya que se encuentra “*escondida*” del barrio, en el APEX - Cerro. Luego de lograr esta unificación, se plantea un concepto de Biblioteca-Centro Cultural, aprovechando ya que la Asociación presta sus espacios para diversos servicios universitarios (Abogados, Psicólogos, etc.) el mismo está apto para recibir actividades culturales de toda índole. Además el aporte de la Universidad consiste en el asesoramiento técnico y el mantenimiento realizados por el Sub Programa de Información.

El segundo es digitalizar el material fotográfico, de diarios y publicaciones de la época en que funcionaban los frigoríficos cárnicos, con la intención de recabar a través de jornadas de digitalización otros acervos históricos de la zona, para poder mostrar y que sirva de material de consulta a las instituciones educativas, la historia de este barrio obrero por excelencia.

“(...) la construcción de un repositorio digital comunitario, que surge por la posibilidad de gestionar archivos que presenta el propio Centro Cultural- Biblioteca pero que trasciende

las actividades del Centro asociadas al FOICA y propone la construcción de un sistema de información que almacene digitalmente archivos históricos de la comunidad del Cerro que hacen a su identidad y proyección social.”¹⁰⁰

El tercer pilar, se logra teniendo un caudal de información, es la creación de productos en base al material recogido. Estos productos pueden ser por ejemplo cortometrajes audiovisuales o exposiciones fotográficas, exhibiendo la información de manera democrática.

Este proyecto se llevara a cabo a través de la extensión universitaria, en preciso la plataforma APEX – Cerro en donde se conforma un equipo multidisciplinar con Farq a través de la intervención con tecnología del laboratorio informático, EUCD a través de la cogestión del espacio socio-cultural y Facultad

100 Proyecto memoria Digital (Abstract Octubre 2015)

de Humanidades con el apoyo de la construcción histórica a través del dato.

Recursos y faltantes.

El mayor recurso además del edilicio, con el que se cuenta ampliamente, es la motivación de la comunidad y del equipo de trabajo.

Ellos actualmente sustentan la institución a través de una ínfima cuota de los asociados jubilados, algunos alquileres de los espacios y subvencionan a docentes que van a dar clases con los pagos de luz, por lo que el recurso económico es escaso.

Cuentan con algunas bibliotecas, estantes, mesas, sillas, luz y otros artefactos.

Existe un salón de informática que fue cedido por Antel en el marco de alfabetización digital. Dicho salón cuenta con scanner y cinco computadoras de mesa en buen estado, este salón se usa solamente unas horas ciertas veces a la semana.

Los integrantes de FOICA remarcan la necesidad de apoyo financiero para realizar

sus “sueños” de reinsertar la biblioteca en la comunidad, revalorizando la lectura.

Al querer conformar un espacio socio-cultural se imaginan una cantidad de actividades y funcionalidades para sus espacios que necesitan una importante financiación.

Como gran causalidad se aprovecha el trabajo y los recursos que brinda el inminente proyecto Ibirapitá (alfabetización digital de adultos) ya que esto es una herramienta más que servirá al manejo informático de los adultos mayores y centralizará la importancia de la digitalización de los datos.

Para eso se problematizó la alfabetización digital de los adultos mayores a través de la tecnología que recibirán por parte del laboratorio de Farq (Facultad de Arquitectura) a través de los scanners, para que ellos puedan ser parte del proceso del repositorio digital.

Por lo tanto es necesario crear un espacio cómodo, de intercambio y de entendimiento a fin de establecer las condiciones aptas para este proceso.

Los aprendizajes acumulados y la memoria de la comunidad, son los que contribuyen de alguna manera a este proceso de construcción. A partir de las experiencias del colectivo y detectamos las necesidades comunes y las problematizamos.

Hoy las actividades se sustentan en el desarrollo de acciones y prácticas destinadas a generar espacios de encuentro, participación y promoción de procesos singulares y colectivos vinculados a la educación, y el mantenimiento de la memoria colectiva a través de la institucionalización.

La interacción con el espacio físico es clave en el proceso y en nuestra intervención.

En varias ocasiones se ha remarcado la importancia del espacio físico con el que cuentan para la elaboración de este proyecto, por eso debemos respetarlo porque este es su espacio, su casa. En el mismo sentido es que debemos incluirlos en todas las decisiones que tomemos, más que incluirlos trabajar desde la co-gestión de dichos espacios físicos y culturales, con el fin de lograr un intercambio cómodo para todos.

“el personaje está en su casa cuando está a gusto con la retórica de la gente con la que comparte su vida.”¹⁰¹

Nuestra intervención

El proyecto está determinado dentro de la órbita de APEX - Cerro donde nosotras seremos cooperadoras desde nuestra disciplina integrándonos al equipo conformado con integrantes de APEX - Cerro, extensionistas y la comunidad (FOICA)

Nuestra intervención en dicho proyecto se constató a partir de Agosto de 2015 y el eje problemático se estableció a partir de la demanda recibida desde la primera reunión con el equipo de APEX - Cerro.

La cuestión planteada es la siguiente: ¿dónde nos posicionamos nosotras como doctos de la disciplina del diseño? Opciones existen, primero que nada nos paramos desde una postura horizontal, escuchando lo que tienen para contarnos y luego desde la óptica de lo

101 Augé, Marc (1992) “Los “no lugares”. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad”

organizacional, ya sea del espacio biblioteca (elementos a disponer, recursos donados, ergonomía de los espacios, etcétera), como del método de almacenamiento de los libros que ya están y se están echando a perder.

Nos hemos planteado optimizar las experiencias de vida de estas personas (comunidad FOICA) y poner estas en un primer plano como parte diferenciadora del proyecto; el análisis crítico de sus saberes a través de su manejo de la biblioteca anterior, y del actual museo. A través de la identificación de los aspectos problemáticos; identificar la retroalimentación entre los conceptos, prácticos y entre los usuarios; contribuir a generar recursos para el aprendizaje colectivo y la acción y documentación de esta práctica.

Al formar parte de un grupo multidisciplinar para la reconstrucción de dicha biblioteca a través del proceso y de sus antecedentes se establece la elaboración de las conclusiones y el análisis de los aprendizajes colectivos a través de la participación, donde se establece como eje la participación la comunidad en la que trabajamos (AJUP-FOICA) .

Consideremos que este espacio ya funciono un tiempo atrás como biblioteca así que los remanentes históricos de cómo pudo haber funcionado este espacio están presentes.

En un primer acercamiento a la experiencia se estableció la necesidad de recabar toda esa memoria a fin de tener un espacio concreto y estable donde perdure en el tiempo. Para esas personas el hecho de tener esos recuerdos y que permanezcan en la memoria de la comunidad es muy importante, ya sea por el grupo etario con el que estamos trabajando tanto como la conciencia de comunidad que existe entre ellos además de la importancia que dicho establecimiento tuvo en la historia del barrio.

A partir de Julio de 2015 comienza a reunirse un grupo de trabajo integrado por ex trabajadores de FOICA y APEX - Cerro con el fin de planificar acciones para conformar actividades y espacio que puedan ser fructíferos para recabar datos.

Este grupo se plantea ampliamente una propuesta que es la de recuperar y digitalizar toda esa memoria para le permanencia y continuidad de la institución.

Se parte de la necesidad de crear un espacio socio-cultural donde ex empleados de FOICA puedan restaurar y mantener datos e información histórica acerca de lo que fue su trabajo en dicha empresa, los procesos sindicales y su lucha en épocas de dictadura y como a través de la recuperación de esa memoria surge un espacio de intercambio cultural y transgeneracional en Cerro, para esto debemos trabajar el dialogo entre los pares generando y fortaleciendo vínculos para la acción concreta a desarrollar través de la comunicación.

A través del equipo multidisciplinario se vio la importancia de estimular al colectivo en el proceso lo cual hace que cada día se va intensificando y enriqueciendo el proyecto.

“Entendemos la animación sociocultural como activación, dinamización, impulsión en referencia a un grupo de personas, comunidades, con la finalidad de estimular las iniciativas y la participación en los procesos de desarrollo; como el punto de encuentro interdisciplinario y multidisciplinario que aúna lo cultural, lo educativo, lo artístico, lo

deportivo y lo terapéutico, donde todos los caminos al interrelacionarse se confunden en una ruta en común. Todas las disciplinas utilizan técnicas de la otra, aportándose entre sí una serie de innovaciones. La animación sociocultural y la recreación son un campo de aprendizaje en las áreas formales, informales y/o no formales.”¹⁰²

La construcción del problema no parte de buscar una solución a la distancia a través del diseño, esta práctica recae en la necesidad de trabajar colaborativamente con la comunidad a partir de llevar a cabo junto a ellos la reinstalación de la biblioteca y la creación del repositorio de información digital.

Proyecciones: Sistematizar a través de la acción

Como principal proyección se plantea por parte de FOICA la necesidad de establecer un espacio de comunicación y movilidad de personas de diferentes edades. Esto traerá

102 Apuntes para la acción. Sistematización de experiencias de extensión universitaria, Compiladores: Agustín Cano, Alicia Migliaro, Rafael Giambruno (CSEAM) pag. 125

aire fresco a la institución en donde el ir y venir de nuevas personas atraerá a otras y así sucesivamente generando una dinámica en el espacio. Esta demanda nos hizo pararnos desde el proceso de socialización a través de los espacios.

A través de esto proponemos:

- Establecer la importancia de los grupos de pertenencia y de recuperación de la memoria colectiva de los ex empleados de FOICA.
- Incitar la actividad cultural a través de la distribución de los espacios y las actividades como forma de lograr una mejor utilización de los mismos,
- Considerar el diseño de los mismos como componentes fundamentales para la fluidez de la educación, la cultura y la estimulación a través de la dinámica de los espacios en donde van a intervenir todo tipo de personas de diferentes edades.
- Estimular la participación activa como derecho de la comunidad en la que trabajamos intercambiando a través de la comunicación y la acción.

“Estar en común o estar juntos, y aún más simplemente o de manera más directa, estar entre varios (...) es estar en el afecto: ser afectado y afectar. Es ser tocado y es tocar. El “contacto” -la contigüidad, la fricción, el encuentro y la colisión- es la modalidad fundamental del afecto” ¹⁰³

Abordaje

Es primordial la apertura de espacios de intercambio de saberes a través de los partícipes para la generación del proyecto

“La promoción del acceso a los bienes culturales (artes, patrimonio, tradiciones culturales) como derecho es fundamental para la integración e inclusión social, no sólo para efectivizar la práctica ciudadana sino como forma de ampliar y diversificar el consumo cultural, la formación, la creación y la producción.” ¹⁰⁴

103 Garaigordobil, (2010) Entrevista realizada por el Proyecto “Crecemos en el Cerro”.

104 Apuntes para la acción. Sistematización de experiencias de extensión universitaria, Compiladores:

Etapas para el desarrollo:

- Establecer una serie de encuentros con la participación de los integrantes del proyecto.
- Localizar el objetivo y centro de la sistematización.
- Sistematizar las experiencias
- Proyectar modalidades de trabajo colaborativo
- Plantear variables adaptadas a las necesidades a través del diseño en la co-gestión de los recursos e implementación y diseño de sistemas de aprendizaje metodologías etc.
- Identificar los conceptos prácticos con el fin de optimizar los recursos.
- Contribuir a generar insumos para el aprendizaje colectivo y la elaboración de los espacios.
- Documentar y colectivizar las enseñanzas de la práctica.

Agustín Cano, Alicia Migliaro, Rafael Giambruno (CSEAM) pag. 127

- Elaborar conclusiones.

Desde un inicio planeamos trabajar todas las dinámicas a través del fortalecimiento de vínculos positivos entre los diferentes participantes. FOICA, APEX – Cerro, Universidad de la República, familia, barrio, la dimensión socio-económica-cultural, conocimientos grupales e individuales.

“La sistematización no puede seguir siendo un reclamo o un quijotesco esfuerzo aislado de alguna o algunas personas dentro de nuestros centros; debe estar articulada al conjunto de la estrategia institucional” (Jara, 1998).¹⁰⁵

Consideramos dicha práctica precisa en experiencias, y saberes, la cual se nos presenta naturalmente, existiendo la voluntad del Programa APEX - Cerro, de promover los procesos internos de mediación y análisis crítico.

105 Jara, O. (1998) Sistematización de Experiencias (memoria de taller). Multiversidad Franciscana, Montevideo

Confiamos en que la sistematización debe ser un procedimiento continuo que requiere programar y reprogramar el proceso para llevar a cabo los procesos colectivos construyendo objetivos más cercanos a la realidad.

El tratamiento de la información y la evaluación permiten reconstruir las experiencias y pensar cómo actuar en ellas. La sistematización no debe ser examinada con el fin de alcanzar resultados definitivos, finales, sino que debe abrir a nuevos aspectos, siendo estos esenciales para que el proyecto no decline.

Analizar los conocimientos que surgen dentro de la práctica es vincularlos con la importancia que toma la actividad sociocultural como potenciador de enseñanzas y aprendizajes.

Implica romper todas las prácticas desde una perspectiva crítica que permite fortalecerlas dándoles un contenido más teórico.

El método de trabajo que presentamos en la elaboración del proyecto es de tipo retrospectivo, cualitativo, con un fuerte eje en la participación.

“En este “camino” de la influencia del encuentro, de lo social, de lo educativo, el subprograma se depura, se piensa, se cuestiona, se madura, se reflexiona y se transforma; participar desde lo visible, activa y creativamente implica informarse, opinar, ser escuchado, ser tomado en cuenta, proponer, tomar decisiones compartidas, implica “crear y articular canales de información que permita a los actores sociales transmitir sus inquietudes, intereses, necesidades (...)”¹⁰⁶

De acuerdo a los objetivos y la población con la que trabajamos se han diseñado dinámicas de intervención e investigación como entrevistas para analizar la interpretación crítica del proceso a través del registro de las experiencias.

Se hacen visibles en el hacer las palabras de Garaigordobil: *“No se dan por descontadas las contradicciones entre grupo e individuo, nunca deben darse por descontadas, es más, con frecuencia los puntos de vista individuales*

pueden ser discrepantes a la perspectiva del grupo, pero si un grupo toma decisiones por consenso, si un grupo es realmente cooperativo, no puede obviar estas discrepancias, sino que deberá integrarlas, tenerlas en cuenta y ampliar su perspectiva...”¹⁰⁷

106 Dornell, Teresa (2005). “Redes sociales y participación social” Montevideo, Uruguay Pág. 25.

107 Garaigordobil, (2010) Entrevista realizada por el Proyecto “Crecemos en el Cerro”.



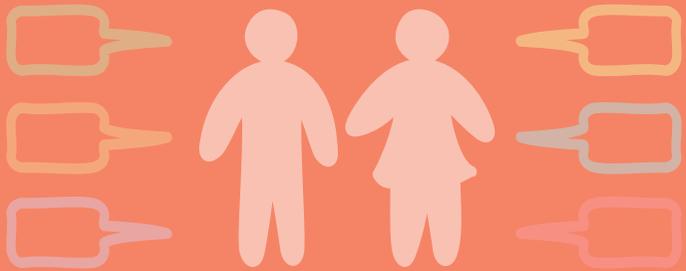
FOICA- Federación Obrera de la Industria de la Carne y Afines
imágenes: <http://foica.blogspot.com/>



Mesa Co Diseño
imágenes: Archivo personal

Capítulo 5

Consideraciones finales





5.1 - Consideraciones de la investigación

Acerca de la investigación bibliográfica

Hemos recorrido gran parte de los antecedentes que hacen hoy la profesión del diseño y a partir de esto hemos notado los diferentes conceptos, actividades y prácticas que lo formaron a lo largo de la historia.

En gran parte de ella y desde sus inicios el diseño se ha enmarcado en la esfera mercantil, y la profesión de diseño se ha establecido en ella a través de las tácticas empresariales que necesitan del diseño como intermediario entre las estrategias de producción y el bajo coste de objetos con mediano interés superficial para los clientes.

Acerca de esto creemos que esta profesión también se ha enmarcado en las problemáticas sociales y medioambientales consecuentes.

“El diseño, si ha de ser responsable ante la ecología y responsable ante la sociedad, ha de ser revolucionario y radical (ha de retornar a las raíces) en el sentido más exacto de la palabra. Debe dedicarse al «principio del esfuerzo mínimo » de la

naturaleza, en otras palabras, a un inventario mínimo orientado a una diversidad máxima (por utilizar la excelente expresión de Peter Pearce), o sea, hacer un máximo sirviéndose de un mínimo. Lo cual significa consumir menos, utilizar las cosas durante más tiempo, reciclar los materiales, y, posiblemente, no desperdiciar papel editando libros como este.

Las ideas, las amplias visiones del conjunto, no especializadas e interactivas, de un equipo (el legado del hombre primitivo, del cazador) que el diseñador puede traer al mundo, deben ahora aunarse con un sentimiento de responsabilidad. Existen muchos campos en los cuales el diseñador tiene que aprender a «desdiseñar». Puede que de esta manera estemos aún a tiempo de «sobrevivir mediante el diseño».”¹⁰⁸

La profesión tiene que aunar en responsabilidades generando desde su quehacer propuestas innovadoras que contribuyan positivamente a la sociedad y colaboren en mitigar las problemáticas

¹⁰⁸ Papanek, Diseñar para el Mundo real. pág. 327

asociadas a la producción masiva y el consumo de objetos.

Es de nuestro entender que como muchas de las empresas son controladas para una eficiencia desde todos los ángulos (evitando consecuentes problemas sociales y ambientales) así también deben ser controladas las producciones a menor escala tales como los diseños de autor, por ejemplo, además de exigir que de todas formas esos nuevos productos tenga un aporte significativo a la sociedad, controlando procesos materiales y su obsolescencia.

Los cambios en el modo de trabajo han cometido sucesivas alteraciones en la industrialización y por ende en la producción de los objetos.

Como diseñadores debemos contemplar la masividad de objetos y la sociedad consumista en todo momento, desde el proceso de ideación de un producto hasta el desarrollo de nuevas políticas que busquen soluciones a través de nuevas prácticas alternativas de alcance social.

Todos nacimos en una sociedad capitalista, no conocemos otra, por eso las soluciones tienen que estar imbricadas en dicha sociedad, significando que las actividades pueden cambiar refiriéndose a las problemáticas sociales acrecentadas en los últimos tiempos.

Las prácticas en diseño y su valor en la sociedad no están disociados. Es muy importante por esto el desarrollo de las mismas con responsabilidad, porque la concepción actual está muy asociada al desarrollo de productos de consumo dentro del mundo mercantil, esto ha llevado a que las crisis de estos foramen parte de la crisis conceptual de la disciplina.

Debemos traducir la concepción de diseño de “modelador de superficialidades” a la de dar soluciones a necesidades reales a través de la generación de sistemas, gestión de diseño o diseño de productos con responsabilidad y que no continúe siendo un valor agregado o una imposición estética adquirida.

Para cambiar la visión general del diseño y la disciplina debemos modificar el concepto en toda su esfera desde donde se obtienen los recursos y lógicamente el aspecto o hacia

donde ese diseño va dirigido. Y más aún trabajar y educar en la concepción que la sociedad tiene acerca del diseño.

Los modelos económicos, de consumo sustentables y de desarrollo, referenciado en esta investigación (Economía social solidaria, Consumo colaborativo y Cooperativismo), tienen una fuerte concepción social desde el punto de vista de la intervención de la comunidad en sus planes y acciones.

Desde aquí podemos observar y aprender de estos modelos en cuanto a cómo incluir los procesos sociales en el diseño de prácticas colaborativas. La movilidad y la acción de las personas en estos procesos son claves de las cuales el diseño puede servirse para configurar su acción a través de la sistematización de experiencias.

Las actuales ramas de inserción del diseño referido a la sociedad (Diseño social, diseño colaborativo, diseño integral) amplían el campo de inserción de la disciplina en cuanto a formas de acción y de investigación. A partir de ellas el diseñador también puede

conformar parte grupos transdisciplinarios que aúnen en solucionar problemáticas de la comunidad.

En muchas de las entrevistas realizadas hemos notado que la concepción del diseñador es la de facilitador. Este debe investigar y utilizar su propio conocimiento para poder proveer a la comunidad de facilidades racionales.

Los diseñadores al limitar su trabajo al campo del marketing y la globalización han provocado que la cultura del diseño camine de la mano a la cultura del consumo.

Este es un listado de problemáticas considerables y muchas de ellas están relacionadas entre sí y son a su vez referidas a las concepciones de la disciplina.

- Obsolescencia programada, producción de objetos de corta vida útil.
- Producción a gran escala en relación a la cantidad de personas y su capacidad adquisitiva.

- Consumismo

GENERAN:

- Disminución considerable de los recursos naturales.
- Problemas medioambientales, y pérdida de biodiversidad, contaminación de acuíferos, suelos, atmósfera, etc.
- Problemas sociales relacionados con pobreza, salud y desigualdad

Reflexiones Generales de los países de la región.

De los países analizados (Argentina, Brasil, Chile, Colombia) en la región se observaron características comunes a la evolución de la disciplina del diseño que quisiéramos rescatar para poder seguir avanzando en esta investigación:

- Desde la academia siempre fue el lugar de donde la disciplina se amplió sus horizontes. Pero en su mayoría no ha sabido llegar a los

gobiernos de turno para que proyectos sociales sean tomados como ejemplos para la redacción de leyes que involucren al “*diseño como un derecho*” de cada ciudadano, como nos comenta Fernando Martínez en su entrevista.

- Cuando un gobierno decide dar financiamiento través de instituciones creadas a base de políticas de Estado, se obtiene una imagen del diseño pura y exclusivamente empresarial. Se utiliza al diseño como una herramienta para agregar valor a los productos y a la empresa, para que la misma sea competitiva a la hora de exportar.

- Se puede afirmar que en la mayoría de los casos se establece un diferencia de discurso entre el diseño (los diseñadores que lo comunican), la industria y el empresariado (muchas veces la industria es el empresariado como el caso de Chile). Alejandra Martínez y Carolina Rava comentaban en sus entrevistas que actualmente sucede que las empresas están muy lejos de comprender el discurso del diseño en Uruguay. Lo que podemos afirmar que al día de hoy, en el siglo XXI la cuestión pasa porque los empresarios y la industria

nacional se encuentran todavía en el mundo donde la rentabilidad se mide por el punto de equilibrio que hace la venta de sus productos, “¿lo colaborativo? ¿Colabora... qué? Yo soy el dueño” afirma Carolina Rava.

- El re diseño de los productos (con licencia o no) que se encontraban fuera de las fronteras latinoamericanas fue una característica de gran parte de esta región.

- Anteriormente abordábamos la influencia que han tenido las escuelas de diseño de los “países centrales” (concepto tomado de Diseño de la Periferia, de Gui Bonsiepe) y nos cuestionamos lo siguiente: ¿Qué pasó en los restantes países Latinoamericanos que no tomamos el modelo amplio de educación e implementación del Diseño cubano?, sería que Cuba no tenía la capacidad de promoción extranjera o sería que nuestros ojos siempre estuvieron enfocados hacia los países potencia.

Discusión sobre Uruguay

Hasta los años 70 el Uruguay vivencia silenciosamente al diseño industrial a través

del mobiliario, teniendo como eje central a la disciplina de la arquitectura que entiende que el diseño es parte de su ser constructivo. ¿Será por esta parte de la historia que hoy por hoy tenemos la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD) dentro de la nómina de las carreras de la Facultad de Arquitectura?.

Luego con la proyección del modelo neoliberal la imagen del diseño cambia, comienza a prefigurarse en el imaginario colectivo que el diseño industrial es la estética de los productos, haciendo su dimensión algo más pequeña y superflua.

Con la apertura del Centro de Diseño Industrial (actual EUCD) y los primeros egresados comienza a ver la inauguración de estudios de diseño industrial dedicados a brindar soluciones empresariales. Siguiendo a esto la apertura de la carrera de Diseño Gráfico y luego de Industrial de manos de la ORT, ayudó a mostrar que había un interés por la disciplina, pero se continuaba por el camino de lo empresarial. El Estado y la industria no consideran al diseño como parte de sus estrategias de desarrollo para mejorar, lo toman como un elemento exclusivamente

comunicacional, que no está mal porque el diseño es comunicación pero no es un herramienta del marketing para vender productos tales como la marca país.

Acerca de las encuestas y entrevistas

La información recabada nos permitió entrever que la hipótesis sobre el Campo del Diseño y las prácticas alternativas de alcance social van surgiendo en nuestro entorno. Hasta el momento siguen naciendo desde la academia y no desde lo gubernamental.

Proyectos pilotos planteados.

Nuestra inmersión en Proyectos pilotos se ha configurado a modo de comprobar que el diseñador puede conformar grupos

transdisciplinarios y puede trabajar en territorio con la comunidad.

“Crear que un plan de desarrollo territorial se construye a partir del capital del territorio y sus actores, pero también a partir de oportunidades concretas susceptibles de ser producidas por estos. Supone, desde la identificación de las mismas, su evaluación y selección conforme a sus capacidades y condiciones de aprovecharlas; hacerse cargo de las brechas de capital territorial existentes para poder desarrollarlas. Sobre esta base, es posible acordar un plan en torno a objetivos y metas alcanzables, que contemple iniciativas y emprendimientos a partir de los actores en cooperación, con el compromiso de llevarlos a cabo.”¹⁰⁹

Experiencia Práctica colaborativa APEX-Cerro

En dicha experiencia además de sentirnos de manera satisfactoria por la amplitud del proyecto y por nuestras propias expectativas creemos que la conjunción entre los grupos

¹⁰⁹ Luis Sarale, Encuesta set.2015.

que proponen y la comunidad es viable para llevar a cabo la propuesta.

Las limitantes actuales son económicas pero se prevee que este proyecto pueda ser financiado.

Se proyecta por lo tanto la actividad nuestra en dicho proceso de forma satisfactoria. Hasta el momento hemos tenido instancia de entrevistas directas y esperamos en futuras intervenciones aunar en el proyecto de forma participativa.

Practica colaborativa Municipio CH CCZ 5

Se encontraron al menos tres limitantes importantes hasta el momento: La diferencia de discurso, los tiempos de encuentro y el no contacto con los vecinos de parte de este equipo.

La diferencia de discursos fue detectada en el segundo encuentro cuando en la presentación de nuestra idea de dinámica (a realizarse en un futuro) el comunal no espera este planteo, no lo encuentra serio, espera algo más formal, estilo plenario y más acotado al proyecto de

embellecimiento de la cuadra. Encuentra casi sin sentido nuestra intervención porque entienden que con el estudio que se realizó, en estos años, sobre las necesidades de los vecinos es suficiente para seguir adelante con su proyecto. En la redacción (borrador) de su piloto encuentran importante la participación de diversos técnicos y profesionales, lo cuál nos pareció inicialmente alentador, pero visto luego de un tiempo no parece ser así. La intención es arreglar las veredas, colocar bancos, papeleras, macetas con flores y/o arbustos con el objetivo de hacer más amena la circulación por la cuadra y con la condición de que esto no genere gastos excesivos de los bolsillos de los vecinos. Esta intención la encontramos valida, afirman no tener el proyecto en concreto pero tampoco pareciera que aceptaran nuevas ideas nacidas desde la tipología de la dinámica.

Para aunar conceptos y derribar líneas diferentes de discurso, es necesario, como comentaba Alejandra Martínez un año como mínimo de intercambio, y los tiempos actuales no cuadran. A nosotras nos gustaría seguir

trabajando con este proyecto, pero para esta instancia nos parece importante la extracción de nuevas ideas para no sesgar tanto el proyecto y las posibilidades de encuentros no han sido para nosotras suficientes. Y de una instancia a la otra nos ha parecido que nos encontramos en el mismo lugar que antes.

La información aportada por el CH sería útil para acotar más la dinámica a efectuar, a pedido de ellos, pero la falta de tiempo de ambas para salir a contrastar esta información y para conocer a los vecinos, nos posiciona en desventaja a la hora de pararnos el día de la dinámica de co-diseño.

A partir de la dinámica realizada constatamos que se obtuvo una jornada positiva, para este equipo de tesistas, ya que se inició el camino para lograr el objetivo general y contamos con que se llegó a los objetivos específicos planteados.

Nos hubiera gustado mayor concurrencia de vecinos, gracias a las condiciones climáticas, pero debemos decir que no fueron insuficientes, ya que para ser la primera instancia en este barrio con esta modalidad, se observó un arraigo e interés en seguir

adelante con este tipo de encuentro enriquecedor.

Debemos tener en cuenta dos aspectos, para una próxima oportunidad:

- 1- Las actividades en esta época del año, más allá de parecer la ideal, tiene que ser llevada a cabo con más elementos de protección solar, o que el espacio realmente se encuentre arbolado para reparar el sol del mediodía.
- 2- La extensión horaria provocó la baja en la participación, pero era necesaria por el ritmo de las actividades como se plantearon.

5.2 - Reflexiones generales del trabajo

Dentro del avance de la investigación se hacen visibles los caminos recorridos para llegar a un resultado satisfactorio de nuestro trabajo.

Determinamos de suma importancia la participación de los diseñadores en la sociedad ya que hemos podido conformar a través de nuestras prácticas colaborativas desarrolladas (y en desarrollo) que es factible el trabajo del diseñador en conjunto con la comunidad y en relación a diversas disciplinas.

En varias ocasiones fuimos comprendidas y hasta apoyadas por la comunidad en la realización de las dinámicas.

Así también en nuestra investigación académica fuimos muy valoradas por los profesionales que entrevistamos haciendo énfasis en que este tipo de trabajo son necesarios para la academia así también como la búsqueda de formas de inserción del diseño en la sociedad.

- Augé, Marc *Los “no lugares”. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Año: 1992
- Barrera Jurado, Gloria, *Diseño con responsabilidad social, Primer Encuentro Nacional de Investigación en Diseño*, Universidad Icesi, Año: 2004.
- Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. Traducido por Francisco González Aramburu. Siglo XXI, México, Año: 1969.
- Baudrillard, Jean. *La sociedad de consumo: Sus mitos, sus estructuras*. Siglo XXI de España Editores, S.A., Año: 2009
- Bauman, Zygmunt, *Modernidad líquida*, Fondo de Cultura Económica: Argentina, Año:2005
- Bourdieu, Pierre, *The Field of Cultural Production*, Columbia University Press, Chicago, Año: 1993
- Bourdieu, Pierre, *Capital cultural, escuela y espacio social*. Compilación y traducción: Isabel Jimenez, Siglo XXI editores. Año: 1998
- Bourdieu, Pierre. *Campo intelectual, campo del poder y habitus de clase*. Buenos Aires, Año: 1983
- Calvera, Anna. *Arte ¿ ? Diseño: Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos*. Editorial: Colección GG Diseño, Año: 2005
- Cano, Agustín. Et al (CSEAM), *Apuntes para la acción. Sistematización de experiencias de extensión universitaria*. Año:2011

- Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, *Diseño para la sostenibilidad, Un enfoque práctico para economías en desarrollo*, Año: 2007
- Dreyfuss, Henry. *Designing for People (Diseñando para la gente)*, Editorial: ALLWORTH PRESS, Año 1955
- Dornell, Teresa. *Redes sociales y participación social*, Montevideo, Uruguay. Año: 2005
- ECODES. *Consumo colaborativo y economía compartida. Una visión general y algunas experiencias en Aragón*. Año: 2013
- Fernández Durán, Ramón. *La Quiebra del Capitalismo Global: 2000-2030*, Ecologistas en Acción. Año: 2012
- Galán, Beatriz. *El rol del diseño en las economías creativas*. Proyectos UBA. Año 2007.
- :
- Garcia Canclini, Néstor. acerca de Bourdieu, Pierre, *La sociología de la cultura*, Año:2011
- Garcia Canclini, Néstor acerca de Gramsci – Bourdieu, *Hegemonía consumo y nuevas formas de organización popular*. Revista Nueva Sociedad Nº 71, Marzo-Abril de 1984.
- Garcia Canclini, Néstor, *Culturas híbridas*, México, Grijalbo. Año: 1989
- Garcia Canclini, Néstor, *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*, México, Grijalbo. Año: 1995
- Gay, Aquiles & Samar, Lidia. *El diseño industrial en la historia*. Córdoba- Argentina .EDICIONES teC, Año: 2007

- Gilles Lipovetsky y Elyette Roux, *El lujo eterno. De la era de lo sagrado al tiempo de las marcas*, Barcelona, Anagrama. Año: 2004
- Julier, Guy. *La cultura del diseño*. Editorial Colección GG Diseño. Año: 2015
- Maldonado, Tomás, *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Editorial: Gustavo Gili. Año: 1993.
- Margolin, Víctor. Revista KEPES *Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación*. Año 9 No. 8 enero-diciembre 2012, págs. 61-71.
- Mau, Bruce. *El futuro de la cultura del diseño* www.masivechangenetwork.com Año: 2006
- Max Neef, Manfred. *Desarrollo a escala humana: Conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones*. Editorial Nordan-Comunidad, Montevideo, Uruguay. Año:1993
- Munari, Bruno. *Como nacen los objetos: Apuntes para una metodología proyectual*. Editorial Gustavo Gili S.A Año: 1983
- Olivetti, Miguel. Et al- *Proyecto memoria Digital* (Abstract Octubre 2015)
- Papanek, Victor. *Design for the real world*. Edición: Pol-len ediciones (El Tinter, SAL).Traducción cedida por el grupo editorial Ediciones Akal, S.A. Año: 1977
- Pineda Cruz, Edgar. Et al. AdVersuS, VI, *El objeto de uso como signo. Un recurso para la comprensión de la experiencia cotidiana*, abril-agosto 2009: 70-99.
- Pujol Vilallonga, Rosa Maria (UAB), *Sociedad de consumo y problemática ambiental*.

- Potencialidades y retos del Diseño en Cuba. Publicado en: Actualización del modelo socialista cubano. <http://www.cubadebate.cu>
- Saavedra, Javier. Revista Nómadas| 16 (2007.2). Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas *Adquirir la identidad en una comunidad de objetos: la identidad social dentro de la sociedad de consumo*. Sevilla, Año: 2007
- Sen ,Amartya. *Desarrollo y libertad*. Editorial Planeta. Buenos Aires, Año: 2000
- Solozabal Basañez, Jon. *El diseño industrial como integrante diferenciador de los productos de consumo*, Año: 2008
- Torres i Prat, Joan, *CONSUMO, LUEGO EXISTO: Poder, mercado y publicidad*, Icaria editorial. Año: 2005
- Vilchis, Luz del Carmen. *Metodología del diseño: fundamentos teóricos*. Editorial: claves Latinoamericanas. Año:1998
- Zimmermann,Yves. *El diseño como concepto universal*, Barcelona, Año: 2011, Artículo Foroalfa: <http://foroalfa.org/articulos/el-diseno-como-concepto-universal-parte-1>

Documentales.

- *Plastic planet*, País: Austria, Año: 2009. Dirección: Werner Boote.
- *Planet Ocean*, País: Belgica, Año: 2012. Dirección: Yann Arthus-Bertrand, Michael Pitiot
- *Zeitgeist: Moving Forward*, Fecha de estreno: 15 de enero de 2011, Director: Peter Joseph
- *No impact man*, Fecha de estreno: 11 de septiembre de 2009 (Estados Unidos). Directores: Laura Gabbert, Justin Schein
- *Comprar, tirar, comprar. La historia secreta de la obsolescencia programada*. Fecha de estreno: 30 de noviembre de 2010 (Noruega), Directores: Cosima Dannoritzer, Steve Michelson
- *Waste Land*. Fecha de estreno: 22 de octubre de 2010 (Polonia), Directores: Lucy Walker, João Jardim, Karen Harley
- *47 segundos de sabiduría' Parte del documental "Human"*, José Mujica, Link: <https://youtu.be/4GX6a2WEA1Q>

Sitios

- Emociones y productos de consumo: <http://mooldesign.blogspot.com/2010/04/emociones-y-productos-de-consumo.html>
- Consumo y consumismo: <http://consumoyconsumismo.blogspot.com/>
- Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=6415
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=6411
- FOROALFA- Artículos y discusión sobre diseño, branding y comunicación: <http://foroalfa.org/>
- Revista Kepes | Diseño Visual: www.disenovisual.com/kepes/
- Revista MasD- Artículo: Repensar la enseñanza del diseño en Latinoamérica para "Diseñar con Propósito"
<http://masd.unbosque.edu.co/15/repensar-ensenanza-diseno-latinoamerica-disenar-proposito>
- FOICA- Federación Obrera de la Industria de la Carne y Afines: <http://foica.blogspot.com.uy/>
- DISUR- <http://disur.edu.ar>
- BILU- Juguetes no Sexistas: <https://juguetesnosexistas.wordpress.com/>
- ESPIGA- <http://masalladelavivienda.blogspot.com/>
- DESIS- <http://www.desis-network.org>

