

Diálogos sobre el diseño

Juan Jose Mendez Cuellar

Diálogos sobre el diseño:

Y su contexto sujeto a la educación

"Si juzgas a un pez por su habilidad para trepar árboles, pensará toda la vida que es un inútil."

Einstein (1879).

Puede que no exista un diseño malo, pero este puede estar fuera de contexto. El contexto social y económico global tiene tantos micro contextos como se desee, analizando desde los que, según las clases sociales de la sociedad ideal de Platón, son considerados productores.

(En esta sociedad existían tres clases sociales: los gobernantes, que se formaban como filósofos, científicos o matemáticos y se encargaban de gobernar con sabiduría; los guerreros, quienes se formaban como gimnastas, músicos o artistas y defendían la ciudad con valentía; y los productores, que no tenían formación alguna y atendían las necesidades materiales de la ciudad con obediencia).

Alguien, al igual que muchos en algún momento, podrá preguntarse: ¿quiénes son los productores dentro de la sociedad ideal de Platón? Y para evitarle la prescindible tarea de leer a Platón, se dirá que los productores son la clase social mayoritaria y abundante que se encarga de desarrollar ordenadamente actividades que satisfacen las necesidades materiales de la sociedad y debe someterse convenientemente a las clases superiores.

Es desde este punto donde la educación sujeta el contexto para el cual se diseña. La escuela nace en un mundo positivista regido por una economía industrial; por lo tanto, busca obtener los mayores resultados observables con el menor esfuerzo o inversión posible, aplicando leyes y principios universales. La escolaridad fue la respuesta ideal a la necesidad de trabajadores y consumidores.

A continuación, se muestran representaciones gráficas de una vivienda hechas por estudiantes de diseño industrial de la Universidad Politécnica Gran Colombiano. En estas representaciones predominan elementos que no pertenecen al contexto de quienes las representaron, como las casas de una planta, las cubiertas a dos aguas, las chimeneas y los antejardines.

¿A qué responde esto? Elementos que no hacen parte del común de la arquitectura de nuestro contexto.

Para abordar la semiótica como un proceso social, es necesario desarrollar un enfoque que articule el concepto de imaginarios sociales con los procesos de generación de significado y la construcción social de la realidad.

La educación pública, en algunos casos gratuita y obligatoria, fue inventada en algún momento de la historia, el despotismo ilustrado. Antes de esto, no existía. Fue allí donde se adoptó el modelo de escuela prusiana, que se basaba en una fuerte división de castas. La tecnología ha tenido un impacto profundo en la sociedad. Ha transformado la forma de comunicarse, trabajar, estudiar y divertirse. La transformación afecta a las actividades diarias y moldea la percepción del mundo, muy influenciada por lo que se experimenta a través de los medios tecnológicos.

Esto trasladado a la contemporaneidad explica cómo el modelo educativo que ha perdurado casi cuatro siglos ha cambiado la forma de sus fines, mas no su fondo, ya que no prepara sujetos para ser obedientes a un régimen político autoritario, sino sujetos que aspiran a un estilo de vida que obedece de igual manera a imposiciones de un sistema.

El problema para la comprensión de la escolarización obligatoria tiene su origen en un hecho inoportuno: el de que el daño que hace desde una perspectiva humana es un bien desde una perspectiva del sistema.

(John Taylor Gatto, 2003, "La historia secreta de la educación", página 5).

Sin embargo, los diferentes procesos por los que han pasado las sociedades han llevado a este modelo a adaptarse a situaciones que se dan en el mundo contemporáneo, como la precariedad. Y al adaptarse, ha ido perdiendo su esencia, permitiendo el resurgimiento de la naturaleza social y la razón.

La precariedad tiene como una de sus consecuencias la inaccesibilidad, la cual tiene efectos razonables pero paradójicos sobre su contexto, efectos que ayudan a las mismas a salir del círculo vicioso que se forma alrededor de esta. Uno de estos efectos es el fortalecimiento contracorriente de la industria local y, por añadidura, del diseño, con el fin de atender las necesidades del entorno.

Estudio de caso Challenger/Haceb

Una muestra de esto es el surgimiento de empresas colombianas como Haceb y Challenger, en los años 1940 y 1966, respectivamente.

Desde su creación y hasta finales del siglo XX, estas empresas ofrecían una amplia línea de productos diseñados y fabricados para el contexto colombiano, en cuanto a su funcionalidad, practicidad y conveniencia. Uno de los ejemplos más claros de esto se evidencia en los inicios de Challenger, que, respondiendo a la popularización de la radio en Colombia, inició como una ensambladora y comercializadora de radios portátiles y de mesa.

Challenger inició en 1966 como INELSO LTDA., prestando el servicio de ensamblaje a la popular marca de radios NEC.

Haceb fue fundada en 1940, partiendo de un taller de reparaciones eléctricas en Copacabana, Antioquia, donde José Acevedo, fundador de Industrias Haceb, identificó la necesidad de generar gasodomésticos para proporcionar una alternativa a las regiones que no contaban con una fuente constante y confiable de energía eléctrica. Este desarrollo alcanzó un éxito que creció de manera exponencial desde 1977, cuando tomó fuerza el desarrollo de gasoductos en Colombia, gracias al gas descubierto en La Guajira.

En el mercado de los electrodomésticos, Haceb tiene una participación del 31,4%, seguida por la mexicana Mabe (22,1%), y luego aparece la también colombiana Challenger, que cuenta con el 9,7% del mercado. Después se ubican Samsung (9%) y Whirlpool (7,3%).

Se ve una clara superioridad de acogida por parte del mercado colombiano hacia Industrias Haceb, incluso sobre otra empresa local como Challenger. Esto obedece no solo a la gama de productos y su diseño pensado para el mercado colombiano, sino también al enfoque primario de la producción. La mayor parte de la producción de Challenger, a diferencia de Haceb, no se centra en productos que atienden a necesidades básicas, sino más bien a unas necesidades secundarias, en las cuales

sigue predominando el diseño eurocéntrico, ya que son productos menos voluminosos y, por tanto, más rentables de importar.

Challenger enfoca el 27% de su producción en productos de primera necesidad y el restante a bienes de comodidad y entretenimiento, mientras que Haceb produce en un 79% productos básicos para el hogar y el restante de su capacidad de producción está enfocada en atender nuevos mercados como el de los vehículos eléctricos.

Este es un ejemplo que muestra cómo el diseño apropiado para el contexto, en el caso particular de las necesidades básicas, puede tener mayor acogida por parte de los usuarios, ya que el enfoque se centra en realmente atender necesidades comunes del ser humano, más no en crear nuevas necesidades. Sin embargo, estas no son inmunes al impacto de la globalización sobre las culturas.

Es por esto por lo que a continuación se analizará cómo esta industria adaptó su diseño a las tendencias que la arquitectura eurocéntrica y sino-céntrica trajeron a Colombia para responder al aumento de la densidad poblacional en las principales ciudades del país.

Gracias al desarrollo de la ciencia y la tecnología, hubo crecimiento de la población global y centralización de las comunidades, lo que creó la necesidad de aumentar la cantidad de viviendas sobre una superficie determinada. Fue posible gracias a la construcción de edificios que, además de crecer en altura, redujeron el tamaño de las viviendas, sacrificando aspectos como el espacio, la ventilación e iluminación. Esto dio paso al crecimiento exponencial de la oferta y demanda de productos que dieran solución a los problemas que implica carecer de espacio, ventilación e iluminación.

Sin embargo, recordando que lo que dio impulso al crecimiento de este mercado fue la centralización, es indispensable aclarar que dicha centralización se da en sitios estratégicos de los países y las ciudades, es decir, aquellos lugares que por diversas razones fomentan el crecimiento económico. Lo cual explica muy bien el hecho de que, en el caso específico de Colombia y Ecuador, solo un 22% de los habitantes de

las principales ciudades requieran estos bienes y que, por sus ingresos, estos bienes puedan ser costeados por el 8% de ellos.

Considerando este análisis y los datos presentados sobre el enfoque de la producción y representación en el mercado de las compañías que protagonizaron este diálogo, se puede concluir que la relación entre contexto y diseño se corresponde de manera similar a la oferta y la demanda, siendo ambas relaciones, lamentablemente, susceptibles a la manipulación para el bienestar del consumidor.

La tecnología ha tenido un impacto profundo en la sociedad. Ha transformado la forma de comunicarse, trabajar, estudiar y divertirse. La transformación afecta a las actividades diarias y moldea la percepción del mundo, muy influenciada por lo que se experimenta a través de los medios tecnológicos.

Diálogos sobre el diseño:

Y su propósito dependiente de la economía

El Diseño Industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, genera éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores. El Diseño Industrial tiende un puente entre lo que es y lo que es posible. Es una profesión transdisciplinaria que aprovecha la creatividad para resolver problemas y co-crear soluciones con la intención de mejorar un producto, sistema, servicio, experiencia o negocio. En esencia, el Diseño Industrial ofrece una forma más optimista de mirar el futuro al replantear los problemas como oportunidades. Vincula innovación, tecnología, investigación, negocios y clientes para proporcionar nuevo valor y ventaja competitiva en las esferas económica, social y ambiental.

- WDO, 2015

El diseño es una disciplina que busca crear herramientas para satisfacer necesidades; sin embargo, también es evidente que es el instrumento que utiliza el mercado para crear necesidades de reconocimiento en las sociedades.

Las necesidades, el diseño y su impacto son diferentes en las distintas regiones. A pesar de esto, el diseño enfocado en atender los mercados tecnificados es también adquirido por mercados que no tienen la infraestructura tecnológica para aprovechar las innovaciones ni para seguir el acelerado ciclo de vida de estos avances, trayendo consecuencias paradójicas como el fortalecimiento del mercado de la reparación, pero a su vez desfavoreciendo la cohesión social.

Es claro que los niveles de producción y consumo son muy diferentes en los dos escenarios anteriormente mencionados; por tanto, entre más opulento sea el escenario, más factible es que el propósito del diseño esté enfocado en generar nuevas necesidades más que en satisfacerlas.

Uno de los beneficios que propone la oferta y demanda de bienes y servicios es un aumento sustancial en la calidad de vida, lo cual en algunos aspectos es más

verídico que en otros. Un ejemplo de esto es el acceso a servicios básicos como el saneamiento o la alimentación. Es decir, si una familia no tiene acceso a alimentación, acueducto y alcantarillado, pero por efecto del crecimiento económico llega a tener acceso a estos, claramente experimentará una importante mejora en su calidad de vida. Pero una persona que posee un vehículo para satisfacer sus necesidades de transporte y, por efecto del crecimiento económico, llega a adquirir más vehículos, pudiendo utilizar uno diferente cada día, no va a obtener ninguna mejora en su calidad de vida. Eventualmente podrá satisfacer necesidades de reconocimiento o autorrealización, pero lo más seguro es que, como se evidencia en la sociedad de consumo y muy contrario a las promesas del desarrollo, experimente una disminución en su calidad de vida, ya que se verá obligado a sacrificar aspectos esenciales de su vida para alcanzar una productividad que le permita costear los bienes que ha adquirido. El ejemplo anterior es a todas luces un caso extremo, aunque más común de lo que parece.

Los principios de lo que hoy día conocemos como acueductos se les atribuyen a los romanos, quienes destinaron una vasta cantidad de recursos en ingeniería para la construcción de acueductos a lo largo del imperio, ya que para ellos era claro que los beneficios para la salud de este desarrollo traían ventajas estratégicas para la expansión del imperio.

¿La sociedad de consumo ha instrumentalizado el diseño para asentar la esclavitud como estilo de vida con tres herramientas: la publicidad, el crédito y la caducidad?

Es claro que al alcanzar y superar determinado nivel socioeconómico se logra atender necesidades que, de estar desatendidas, irían en detrimento del bienestar individual y colectivo. Sin embargo, si se sigue la dinámica desenfrenada del crecimiento económico, se va en detrimento de una vida que merezca ser vivida.

La publicidad:

Probablemente el punto medio entre un mercachifle y un mercadólogo o publicista sea un influenciador digital. Este oficio surgió en la contemporaneidad, en su estado más primario como un pasatiempo que, con el pasar del tiempo, se convirtió en una

actividad productiva gracias a que la comunicación migró de medios y plataformas, volviéndose cada vez más informal para captar la atención de su potencial nicho de mercado. El éxito de esta migración se basa en que el influenciador y el medio mediante el cual llega al cliente se presentan como algo afín a él, es decir, un influenciador se acerca a sus clientes como si fuera uno más, mientras promociona y publicita un bien y servicio mostrando la experiencia que estos le brindan, aprovechando el sentimiento de superioridad que pueden producir los productos por diferentes atributos como su exclusividad, su costo o colectividad y la semiótica de su estética. Todas características que facilitan manipular al cliente en el momento de evaluar un producto.

El crédito:

El éxito del crecimiento económico depende en una parte de la producción y consumo de bienes y servicios, y en otra parte de que estos procesos sean cada vez más acelerados. La tecnología ha permitido que la obtención de materia y la manufactura se acelere exponencialmente, pero la naturaleza no permite que las personas aumenten su productividad en igual proporción. Es por ello que el crédito es fundamental en esta ecuación, ya que permite adquirir bienes y servicios producidos velozmente y pagarlos con una futura creación y prestación de bienes y servicios que están más desacelerados. Esto garantiza la apropiación de una cultura que propende por la creación de sociedades de consumo, donde quienes no desean aceptar las afectaciones a la vida que esto trae como consecuencia se ven obligados a hacerlo por la última variable de esta ecuación, la caducidad.

El crédito no trae únicamente consecuencias negativas; una relación sana con el crédito puede ser una importante forma de apalancamiento en la que se beneficia el sector financiero y el deudor.

La caducidad:

En la caducidad es indispensable la intervención del diseño, ya que la obsolescencia programada y la percibida son puntos esenciales del diseño y casi su base. Esto comienza desde la elección de las formas, los servicios que prestará y las tendencias

que seguirá, hasta los materiales de fabricación que se utilizarán, los métodos de construcción y la duración que todos estos factores le otorgarán al producto. Si bien la calidad de un producto es un factor determinante al momento de elegir cuál adquirir, la calidad no siempre se ve refrendada en el tiempo de vida que este tendrá. Analizando específicamente el caso de los teléfonos móviles, su calidad no se mide en los años que pueda ser funcional, sino en la resolución de su pantalla y su cámara, su velocidad para procesar los datos y comandos que se le dan, la duración que puede tener un ciclo de carga así tenga pocos ciclos, la capacidad de almacenamiento e incluso los materiales que le otorgan una estética distintiva sobre aquellos que le dan funcionalidad.

Existe la obsolescencia programada, la cual se refiere a aquellos atributos del producto que después de un plazo programado dejan de ser funcionales, dejando así el producto obsoleto. Y la obsolescencia percibida, que da a un producto características formales y estéticas que se reemplazarán por unas que sigan nuevas tendencias, causando que el producto se perciba como obsoleto.

La caducidad es un método más eficaz para que los bienes sean reemplazados rápidamente por unos que sigan la estética de nuevas tendencias que se afianzan fácilmente gracias a la globalización o que tengan mejor funcionalidad, aunque para la mayoría de los usuarios sean innecesarias. Se refiere a otro tipo de obsolescencia menos evidente: la percibida, que alude a la percepción de los usuarios de los objetos reemplazados que, aunque tienen un ciclo de vida más largo, cambian por otros para que representen nuevos valores en los compradores.

En contextos con una infraestructura tecnológica precaria, el teléfono móvil más que ser usado como herramienta se utiliza como un elemento de ostento, ya que, al tener un alto costo frente al poder adquisitivo de los habitantes y gracias a la publicidad, se convirtieron en un reflejo del nivel económico, que por las dinámicas del subdesarrollo tiene un efecto directamente proporcional sobre el estatus social, educativo y cultural de las personas; es decir, cumple mayormente una función social.

Esta es solo una representación de un patrón que siguen no solo la industria tecnológica, sino también la de la moda y la del automóvil, en la que el diseño tiene el propósito y la finalidad de generar nuevas necesidades. Desde el punto de vista de la rentabilidad y la productividad, no hay problema alguno; por el contrario, es un modelo acertado y efectivo que beneficia al diseño en gran medida. Sin embargo, la capacidad para perdurar de este modelo se ve comprometida ya que se sostiene en varios pilares y dos de estos son los recursos naturales y la productividad humana, las cuales en parte no son renovables y en otra no pueden ser producidas con la misma velocidad con la que el modelo de crecimiento económico necesita que estas se den para subsistir.

Desde otra perspectiva, es una ironía, ya que la esencia del diseño industrial es mejorar la vida de las personas, resolviendo necesidades mediante productos. Sin embargo, cuando se desvía de su naturaleza, termina mediante productos creando necesidades que desmejoran la vida de las personas.

Como argumento y muestra de lo anterior, se observa el caso de China, el país que más creció en los últimos 50 años, es uno de los países del mundo con menor cohesión social, peor calidad del aire y sus habitantes tienen una esperanza de vida al nacer más baja que la de Cuba (el país con menor crecimiento económico en los últimos 50 años).

Relacionando estos datos con el propósito que se le da al diseño, podemos ver que en países con menor crecimiento económico, donde el poder adquisitivo de los habitantes apenas permite que el diseño de los bienes que adquieren esté dirigido a atender necesidades, hay efectos paradójicos que contradicen aquel principio de la economía que asegura que si se destinan a determinada actividad mayor cantidad de recursos, la renta obtenida será sustancialmente mayor.

Ejemplos de los efectos paradójicos:

- La precariedad obliga a los ciudadanos a consumir más alimentos de origen vegetal, lo cual está comprobado que es favorable para la salud.

- La insuficiencia de los sistemas y medios de transporte obliga a los ciudadanos a moverse a pie o en bicicleta, lo que beneficia la salud.
- Para 2005, la renta per cápita de inversión en salud es 20 veces superior en Estados Unidos que en Cuba; sin embargo, la esperanza de vida en Cuba es mayor.
- La renta per cápita en Estados Unidos hoy es del 300% frente a la del fin de la segunda guerra mundial; sin embargo, el 76% de los habitantes de Estados Unidos dicen ser hoy menos felices.

El crecimiento económico ha demostrado no ser la prometida solución a los problemas que se generan dentro de una sociedad y que, según los defensores del crecimiento económico, son responsabilidad exclusiva de la pobreza. Sin embargo, el crecimiento económico no promueve una distribución justa de la riqueza, aumentando así la desigualdad y los índices de pobreza.

Para el 15 de mayo de 2024, el 37,6% de los hogares colombianos tienen obligaciones bancarias por cuenta de microcréditos y créditos para compra de vehículo, de estos el 11,5% se encuentran en mora. Los créditos para compra de vivienda representan solo el 8,7% de los créditos otorgados en el último año.

Fuente: Banco de la República / Corficolombiana

El 2 de agosto de 2023 fue el día del sobregiro del planeta, es decir, para ese día ya se habían consumido todos los recursos que el planeta puede regenerar en un año. El resto del año estuvimos en deuda.

Fuente: Fondo Mundial para la Naturaleza WWF de Francia

El día del sobregiro de Qatar fue el 10 de febrero; si todos los países del mundo consumieran como EE. UU., se necesitarían 5 planetas al año.

El AIQ es el índice que mide la calidad del aire en las principales ciudades del mundo, siendo 0-50 muy bueno y 301-+ riesgo para la vida. El AIQ de La Habana, Cuba es de 2,5; el de Bogotá es de 53, el de Chengdú, China de 121 y el más elevado Lahore, Pakistán es de 253.

Diálogos sobre el diseño:

Y la biología de las clases sociales

Unos años después de escribir "El origen de las especies", Darwin publicó su segundo libro importante, "El origen del hombre", donde plantea que los seres humanos, lejos de ser hijos de Dios, somos simplemente otro primate. Este postulado podría haber terminado con el clasismo o al menos haberlo cuestionado entre quienes aceptaban la teoría de Darwin. Sin embargo, paradójicamente, sirvió como base para el desarrollo de la teoría del Darwinismo Social por Herbert Spencer (1877). En resumen, esta teoría argumentaba que el crecimiento poblacional inherente a la especie humana, al disminuir la disponibilidad de recursos, justificaba la desigualdad social. Siguiendo la lógica de la selección natural, Spencer sugería que se debía dejar de lado la asistencia a los más débiles. Esta teoría ayuda a

entender la dinámica actual, donde la selección natural ya no elimina violentamente a los menos aptos, sino que opera a través de otros mecanismos donde el diseño juega un papel crucial.

En nuestro contexto, es común observar cómo las clases sociales más vulnerables, influenciadas en gran medida por los medios de comunicación locales y regionales, adoptan aspectos de culturas más desarrolladas, incluso dentro del subdesarrollo.

Por otro lado, la clase media emergente y la clase media establecida muestran una inclinación hacia el sinocentrismo y otras potencias no europeas, como Estados Unidos. Mientras que la clase alta, estrechamente vinculada al eurocentrismo, se identifica más con las culturas europeas cercanas, como la española, francesa, italiana e inglesa.

En el capítulo anterior, se abordaba la naturaleza del diseño según la opulencia de quienes lo adquieren. Dependiendo de este factor, se pueden segmentar los bienes y servicios en satisfactores de necesidades y en productos de consumo conspicuo. Interpretando este hecho, se puede decir que estos procesos de diseño se gestan en diferentes contextos y tienen propósitos diversos. Esta frase anterior abarca una cantidad considerable de explicaciones sobre por qué un diseño puede tener éxito o no, ya que puede ser rechazado, aceptado o adoptado forzosamente por diferentes estratos sociales dentro de una sociedad. Cualquiera de estos tres escenarios puede darse por razones objetivas o subjetivas al evaluar un bien o servicio.

Sin duda, el propósito de estos diálogos es llevar a la reflexión sobre el impacto que puede tener el diseño y plantear la pregunta: ¿es el propósito del diseño un antecedente o un derivado de estos procesos?

¿Cuáles son los factores que determinan que un diseño sea eventualmente rechazado, naturalmente aceptado o adoptado forzosamente?

Existen muchos factores que pueden influir en cómo una sociedad percibe un bien o servicio, los cuales están claramente influenciados por dinámicas culturales y de mercado. Un producto puede ser rechazado por ser demasiado costoso, mientras que otro puede ser adoptado forzosamente por su alto precio, y otro más puede ser

naturalmente aceptado por su necesidad básica. Curiosamente, para que un bien o servicio sea naturalmente aceptado, la inversión económica no necesariamente debe ser elevada, lo cual aumenta su accesibilidad y marca una diferencia crucial entre los otros dos escenarios.

Entendiendo que la aceptación natural de un bien está influida por su necesidad, ¿qué factores llevan al mercado a rechazar o adoptar forzosamente un bien o servicio?

El rechazo puede estar motivado por varias condiciones, muchas de las cuales pueden ser analizadas en relación con el diseño, como se hará a continuación.

La funcionalidad: este aspecto puede ser polémico, ya que todos los objetos cumplen alguna función y valorar la importancia de estas funciones no es tarea fácil. Incluso los bienes más esenciales y con funciones básicas pueden desempeñar, total o parcialmente, una función social.

Un producto puede tener un alto costo que corresponde a su calidad superior, lo cual puede resultar en su rechazo si dicha calidad excede las necesidades básicas de su función. Por otro lado, un producto del mismo costo pero de calidad inferior, adecuado para su función específica, puede ser adoptado forzosamente por el mercado al cumplir una función social que aborda necesidades como ocio, identidad, afecto o incluso libertad, según lo planteado por Manfred Max-Neef.

Manfred Max-Neef, economista y ambientalista chileno, identificó en su teoría de las "Necesidades Humanas" nueve categorías fundamentales que son universales y esenciales para el bienestar humano. Estas necesidades pueden ser satisfechas de diversas maneras dentro de contextos culturales y sociales específicos.

¿Cuál es la función social del lujo?

El lujo no siempre se refiere a un producto en sí, a menudo es un atributo adicional asociado a un producto existente. Por ejemplo, un reloj simple y funcional, que normalmente sería aceptado por su utilidad básica en el mercado, puede convertirse en un lujo si se asocia con status y reconocimiento social.

Darwin, en su teoría, mencionó la competencia sexual como un parámetro para evaluar el éxito y el reconocimiento social desde tiempos antiguos hasta la actualidad, aunque con propósitos distintos, como se ha discutido a lo largo de estos diálogos.

En los albores de la humanidad, la competencia sexual tenía como objetivo la supervivencia y la perpetuación de la especie, ya que una mayor capacidad en esta competencia se traducían en clanes más grandes y, por ende, mejores condiciones de vida en términos de alimentación y seguridad.

Es probable que en las próximas décadas se desarrollen teorías sólidas y universales que expliquen el propósito de la competencia social en la era contemporánea. Mientras tanto, para fines de desarrollo y argumentación en este proyecto, se podría aventurar la idea de que el propósito actual de la competencia sexual es el ocio.

Según la "Teoría de la Clase Ociosa" de Thorstein Veblen (1899), con la decadencia de las monarquías y el ascenso de la industria, surgieron nuevas clases sociales que aspiraban a escalar en la pirámide social adoptando las costumbres de las clases superiores. Aquellos que ya estaban en la cúspide social adoptaron el ocio como un estilo de vida que marcaba la diferencia entre los que lograban alcanzar un nuevo escalón y aquellos que ya estaban ahí desde antes. Esta diferencia, para bien o para mal, se ha ido reduciendo con los avances tecnológicos, especialmente en tiempos recientes gracias a las redes sociales.

¿Ha sido el diseño italiano quien ha provisto a la clase ociosa de sus símbolos de poder?

Efectivamente, fueron los italianos quienes conquistaron el mercado de los símbolos de poder que la clase ociosa adoptó. Posteriormente, el diseño italiano influyó estéticamente a otras culturas de diseño centradas en la calidad, como la inglesa, francesa e incluso la alemana y la suiza, aunque estas últimas resistieron más este proceso.

Desde el Renacimiento, el arte ha posicionado la estética italiana como un referente fundamental para la cultura occidental. Esta influencia se extendió posteriormente al

diseño y sigue siendo una base importante para los estándares y estereotipos en ambos campos.

Este proceso fue similar al observado con la tecnología y la calidad de manufactura alemana.

¿Ha utilizado el marketing las siguientes dos frases para agregar valor a diferentes productos?

- Diseño Italiano
- Tecnología alemana

Establecer el diseño italiano y la tecnología alemana como estándares o estereotipos muestra que la colonización no terminó hace siglos; al contrario, se ha intensificado y camuflado para convertirse en la aspiración de los países subdesarrollados, lo que tiene un impacto negativo y dañino en la sociedad.

Teoría subjetiva del Valor

Existen dos clases de valor:

- Valor subjetivo: Importancia que se le otorga a un bien en función del bienestar o la necesidad satisfecha.
- Valor objetivo: Relación de poder o capacidad entre un bien y un resultado, es decir, el valor de cambio.

Relación entre utilidad y valor:

Para los subjetivistas, la utilidad es la capacidad de satisfacer necesidades y los bienes son valiosos en función de la variación cuantitativa entre la necesidad y el bien.

"En una época en la que la gente puede elegir en qué gastar su dinero, hay algo realmente especial en el material más duro del planeta Tierra." - Al Cook, CEO de De Beers, 2023.

La Clase A de Mercedes-Benz ha sido fabricada por Renault desde 2017, compartiendo motorización, transmisión, plataforma y electrónica con el Renault Megane. Funcionalmente, son el mismo automóvil; solo varían en el equipamiento y los colores. A pesar de que el Mercedes-Benz cuesta un 35% más, sigue siendo el modelo más vendido por Mercedes-Benz desde 2014, superando en unidades vendidas al Renault Megane.

Diálogos sobre el diseño:

Y su impacto sobre la vida

"Cuanto más se ocupa una razón cultivada del propósito relativo al disfrute de la vida y la felicidad, tanto más alejado queda el hombre de la verdadera satisfacción."
(Kant, 1785)

Según la WDO, el diseño industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, genera éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadoras.

Se puede decir que lo que constituye la naturaleza del diseño, su esencia, es ayudar.

¿Ayudar a qué?

Pues a hacer del mundo un lugar mejor. En el caso específico del diseño industrial puro, lo hace a través de productos y materiales. Claro que, con la evolución del diseño industrial, aquello de lo que el usuario se beneficia no es necesariamente un bien material; puede ser también la experiencia a la que este lo conduce. Es por esta razón que en la actualidad muchos productos físicos no son otra cosa que un medio que permite interactuar con un producto digital. El ejemplo más claro de esta idea es el teléfono móvil, cuya finalidad es permitir la conexión entre el usuario y las redes, aplicaciones y programas a las que se accede a través de él.

Desde el punto de vista anterior, es fácil deducir que el diseño, representado en un teléfono móvil, ayuda prácticamente en todo: a las interacciones sociales, al

entretenimiento, al ocio, a la productividad, a la comunicación e incluso hay quienes afirman que democratiza el acceso al conocimiento y la cultura, permitiendo a cualquier persona con un teléfono móvil y conexión a internet acceder y compartir todo tipo de información. Esto suena bastante bien, pero sin duda tiene un impacto en todos los aspectos de la vida, que no se visibilizan en la misma medida que sus beneficios.

¿Hasta qué punto los avances propuestos por el diseño han simplificado la vida, llevándola a un punto en el que carece de sentido y libertad?

Analizando un caso de escala mayor como el crédito social chino, en el que a los ciudadanos chinos se les asigna un puntaje basado en el cumplimiento de sus obligaciones financieras y cívicas (como el pago de créditos, facturas, impuestos, comportamiento en el espacio público y búsquedas en la red) para determinar su nivel de confiabilidad dentro de la sociedad. Este puntaje se tiene en cuenta principalmente en la búsqueda de empleo, acceso a instituciones educativas, aceptación en grupos religiosos, uso del transporte público e incluso por los adeptos a este sistema, para decidir con quién pueden establecer relaciones interpersonales.

Este sistema vulnera la libertad, la privacidad y la reputación de los ciudadanos chinos, ya que los parámetros de evaluación para establecer este puntaje se basan en normas que restringen las libertades individuales, como el consumo de bebidas alcohólicas, acceso a contenido como pornografía o información considerada contraria a los intereses del gobierno chino. Además, investigaciones periodísticas demuestran que este puntaje está influenciado por la postura política de cada individuo, establecida mediante algoritmos que analizan los datos dejados por la interacción de los ciudadanos con el mundo digital.

Entre las causas políticas de su creación se encuentran:

- Control social: el gobierno chino busca mantener un mayor control sobre la sociedad, promoviendo comportamientos considerados positivos y desalentando los percibidos como negativos.
- Reforzamiento del orden público: se busca fomentar la obediencia a las leyes y normativas, mejorar la seguridad y estabilidad social.
- Establecimiento de una "sociedad confiable": el sistema pretende construir una sociedad donde se premie la confianza y la integridad, tanto en el ámbito personal como profesional.
- Consolidación del poder del Partido Comunista Chino (PCCh): a través del control social, el PCCh busca fortalecer su posición de autoridad y legitimidad en la sociedad china.

Como evidencia este caso, el diseño y su aplicación a la tecnología, lejos de ayudar a la vida y hacer del mundo un mejor lugar, se emplea para restringir el derecho a la libertad del ser humano y convertirlo en un número de serie, una pieza que forma parte de engranajes más grandes y lo deshumaniza.

Por otra parte, y observando un caso de impacto positivo que tiene el diseño sobre la vida, veamos cómo el Diseño Urbano, que involucra disciplinas como el diseño industrial y la arquitectura, ha contribuido a que los habitantes de Loma Linda, California, tengan una esperanza de vida al nacer 10 años mayor que el promedio de Estados Unidos, a pesar de que la población que vive bajo el umbral de la pobreza sea un 1,4% mayor que el promedio nacional.

Loma Linda fue fundada en 1970, con una fuerte influencia del protestantismo, una rama del Cristianismo surgida en Alemania, que también influyó en el desarrollo

social, económico y arquitectónico de la ciudad, incorporando principios del urbanismo alemán.

La Bauhaus, junto con su influencia en el urbanismo alemán, dejó una marca indeleble en la arquitectura residencial, marcando un punto de inflexión significativo. Con figuras destacadas como Walter Gropius y Mies van der Rohe a la vanguardia, se promovió un enfoque centrado en lo social en la construcción de viviendas. Los Congresos Internacionales de Arquitectura Moderna (CIAM) y la Carta de Atenas jugaron un papel crucial al establecer principios para la planificación urbana, priorizando la funcionalidad y las necesidades colectivas. Este enfoque se tradujo en la creación de ciudades funcionales con una zonificación específica y un diseño racional, transformando así el paisaje urbano.

(Estadísticas de la pobreza. (s/f). Povertyusa.org. Recuperado el 14 de mayo de 2024, de <https://www.povertyusa.org/es/facts>)

¿Qué papel cumple el diseño en esto?

Debido a su ubicación geográfica, Loma Linda se diseñó para no ocupar más de 1,900 hectáreas, aproximadamente una centésima parte del tamaño de Bogotá. Por lo tanto, el uso de vehículos motorizados, públicos o privados, no es necesario para la mayoría de los habitantes de Loma Linda. La infraestructura vial se diseñó para priorizar el uso de medios de transporte alternativos y viajes a pie, especialmente hacia lugares de mayor afluencia como centros comerciales y empresariales, hospitales, supermercados, colegios y universidades. Este diseño urbanístico, de manera intencionada o no, ha propiciado que la relación del ser humano con el entorno no promueva un estilo de vida sedentario, con sus efectos negativos para la salud.

(Spector, N. (2019, abril 3). What “Blue Zone” city Loma Linda, California can teach us about living longer. NBC News. <https://www.nbcnews.com/better/lifestyle/what-blue-zone-city-loma-linda-california-can-teach-us-ncna98966>)

(Home. (s/f). Lomalinda-ca.gov. Recuperado el 14 de mayo de 2024, de <https://www.lomalinda-ca.gov/cms/One.aspx?portalId=7279530&pageId=7279538>)

"IKEA fue fundada por Ingvar Kamprad en 1943 como un negocio de venta por catálogo en Älmhult, Suecia.

Actualmente, es una marca de muebles para el hogar reconocida mundialmente, que ofrece diseño y comodidad a precios accesibles.

Aunque hemos recorrido un largo camino desde nuestros humildes comienzos, nuestra visión sigue siendo la misma: crear un mejor día a día para la mayoría de las personas.

(Quiénes somos. (s/f). Ikea.com. Recuperado el 14 de mayo de 2024, de <http://www.ikea.com/co/es/this-is-ikea/about-us/>)

Ikea es considerada, si no la más grande, una de las empresas de mobiliario más grandes del mundo, lo que la ha posicionado en este lugar son dos factores fundamentales. El primero de ellos es ofrecer un diseño de vanguardia para el hogar y el segundo es hacerlo a un precio accesible para el mayor número de personas. Según su misión, esto lo hacen para mejorar el día a día de las personas, lo cual es cuanto menos controversial ya que el modelo de negocio de Ikea está basado en la

caducidad y gracias al accesible costo de sus productos, este modelo de negocio ha prosperado al punto de cuadruplicar sus ventas y representación en

el mercado entre 2003 y 2023. En 2020 ingresó a la lista de las 100 marcas más valiosas del mundo, escalando año tras año con un ritmo similar al de empresas como Zara y Bank Of America.

No es coincidencia que el crecimiento exponencial del grupo Ikea haya despegado con sucesos políticos y económicos como la inclusión de la ley de propiedad privada en la constitución China, tras la reforma económica de 2004 y los efectos de la inestabilidad política en Rumania, tras la caída del Régimen Comunista Rumano en 1990, lo que permitió que para los años 2000 Rumania abriera la explotación maderera por parte de empresas extranjeras como la austriaca Holzindustries Schweighofer, la maderera más grande de Rumania y principal proveedora de materia prima de Ikea.

Ley de propiedad privada en la constitución China (2004)

La creación de esta ley es el resultado de un proceso que comenzó en 1993 con el mandato de Jiang Zemin, que aumentó la inversión en infraestructura, inició una flexibilización fiscal y en 1997 se aprobó el tratado de Kioto, que entraría en vigor 8 años después, lo que permitió a China ser aceptada en la OMC (Organización Mundial del Comercio) en 2001.

Entre 1998 y 2003 hubo un cierre masivo de fábricas de muebles en Estados Unidos, y en 2004 el 54% de la industria mundial de muebles se desplazó a China, dejando a miles de personas en el mundo sin empleo.

Las condiciones laborales que trajo consigo esta apertura por parte de China hacia un modelo manufacturero saltan a la vista en la actualidad, pese al hermetismo generado por el autoritarismo. A pesar de eso, vale la pena recordar que, a diferencia de lo que manifiesta IKEA, la explotación laboral no son casos aislados por parte de proveedores y filiales auspiciados por las laxas políticas chinas frente a la explotación laboral infantil, sino que han formado parte de la fórmula del crecimiento de Ikea desde hace mucho tiempo, como lo muestra Armando Crespo Huescas en su artículo "IKEA's Global Sourcing Challenge: Indian Rugs and Child Labor".

Donde presenta como un hecho positivo que Rangar Exports, proveedor de Ikea y Nike en Bangladesh, contratara trabajadores menores de 15 años, lo cual no está permitido por la ley, con el pretexto de protegerlos de la prostitución infantil y aumentar los ingresos de sus familias.

Holzindustries Schweighofer

Tras la caída del régimen comunista rumano en 1990, Rumania enfrentó una fuerte inestabilidad política durante al menos 10 años. Ion Iliescu, en su segundo mandato presidencial, reformó la constitución rumana de 1991, permitiendo la explotación de recursos naturales por parte de empresas multinacionales como Holzindustries Schweighofer, la maderera austriaca y principal proveedora de Ikea, con la planta maderera más grande de Rumania, responsable de la tala indiscriminada de 7,6 millones de hectáreas al año en los bosques nativos de Rumania.

7,6 millones de hectáreas x año = 27 campos de fútbol x minuto. La tala indiscriminada de árboles por parte de gigantes multinacionales en Rumania ha dejado a los lugareños sin sustento. Desde el año 2000 hasta 2023, el índice de pobreza en Rumania ha aumentado un 4,1%, alcanzando el 21,1%. Entre 2013 y

2017, superó el 25%, lo que significa que una cuarta parte de los rumanos vivía en la pobreza.

Agent Green es una ONG fundada en 2009 con el fin de proteger los parques naturales de Rumania. En la actualidad, forma parte de la Green European Foundation, que se dedica, entre otras cosas, a investigar crímenes ambientales, principalmente en Europa del Este.

En 2015 llevaron a juicio a Holzindustries Schweighofer por la tala ilegal en el Parque Nacional Retezat, declarado Reserva de la Biosfera por la UNESCO en 1979. Según Holzindustries Schweighofer, los hechos se presentaron debido a la alta demanda de materia prima, lo cual vinculaba directamente a Ikea.

Ikea se pronunció públicamente sobre lo sucedido una vez finalizado el juicio y afirmó que supliría su demanda de materia prima adquiriéndola de Ralvarserv Servloging Company, empresa maderera denunciada en 2017 por tala ilegal en el Parque Nacional Domogled.

Los precios bajos sacrifican la calidad de los productos, las buenas prácticas empresariales y estimulan el consumo, potenciando así la caducidad y la obsolescencia. Ikea y otras empresas justifican esto bajo el pretexto de ser accesibles para todos, lo que genera un bienestar social. Pero este modelo de negocio impacta negativamente en la vida de los implicados en el proceso de producción, como se mencionó anteriormente. También afecta al consumidor, ya que la caducidad, la publicidad y el crédito son los grilletes de los esclavos contemporáneos.

En el próximo capítulo se abordará la relación entre el diseño y el comercio justo. La nomofobia es el miedo irracional a permanecer un intervalo de tiempo sin un teléfono celular. El término, que es un acrónimo de la expresión inglesa "no-mobile-phone phobia".

Diálogos sobre el diseño:

Y una alternativa desde la mirada del autor

“Desconocemos los designios del universo, pero sabemos que razonar con lucidez y obrar con justicia es ayudar a esos designios, que no nos serán revelados”. Borges (1969)

La dependencia entre el mercado y el diseño es clara, al igual que la relación que existe entre el mercado y el modelo económico que lo rige. Como se ha mencionado, el crecimiento económico es el modelo "universal" que se sustenta en un intercambio infinito y creciente de bienes y servicios. Sin embargo, este modelo no considera que la fuente primaria de los bienes y servicios no es infinita ni creciente, sino finita y decreciente. La producción de bienes y la prestación de servicios requieren mano de obra y recursos naturales, que, aunque renovables, tienen ciclos de renovación más lentos que los de producción. Por lo tanto, este modelo económico puede llevar a un colapso de la existencia o viceversa.

Teniendo esto en cuenta, se hace evidente la necesidad de buscar alternativas para que la existencia de la especie humana no se vea comprometida. Desde la economía han surgido propuestas como el modelo de decrecimiento económico, que plantea una disminución, en algunos casos radical, de los niveles de producción y consumo.

¿Puede el decrecimiento ser un complemento a las respuestas históricas del diseño?

Cabe aclarar que el decrecimiento no pretende sustituir al capitalismo ni a la libertad, sino complementarlos. Por tanto, la respuesta sería afirmativa y la pregunta importante sería ¿cómo?

Desde una mirada general, no es difícil responder a esta pregunta. Si se habla de decrecimiento, parece obvio que se debería retroceder y rescatar los aciertos del diseño, pero más importante aún, aprender de sus desaciertos. En este escenario, los diseñadores de economías y mercados emergentes tienen una ventaja considerable sobre los establecidos, ya que su tarea principal es evitar copiar las malas prácticas que impregnan el diseño, la producción y el comercio en las economías y mercados desarrollados.

¿Cuáles son esas malas prácticas que afectan al diseño y la producción?

Principalmente, la caducidad y la obsolescencia. Estos dos elementos desencadenan efectos catastróficos que el comercio debe adaptar.

Estos dos son los catalizadores en el círculo que navega la sociedad de consumo. Sin caducidad y obsolescencia, no hay una necesidad real de adquirir nuevos bienes y servicios, lo que reduce la demanda. Por lo tanto, tampoco es necesario producirlos, lo que reduce la oferta. Esto resulta en un decrecimiento en el mercado, conocido también como desaceleración. Sin embargo, conlleva un aumento sustancial en la calidad de vida, ya que implica una reducción en la jornada laboral, la explotación de recursos naturales, y un aumento en los estándares de calidad, la demanda de mano de obra calificada y una mejor remuneración.

La obtención de estos beneficios debe basarse en altos estándares de calidad en los procesos de producción, el uso de materiales de alta calidad y un comercio justo.

Se podría comenzar con cualquiera de estos conceptos y se hará, ya que todos están estrechamente interrelacionados y dependen mutuamente. En lugar de hacer eso, se abordarán directamente las principales consecuencias de cada uno.

Establecer altos estándares de calidad en los procesos de producción tiene un efecto directamente proporcional a la calidad de la manufactura. Cuanto más altos

sean estos estándares, mayor será la calidad del producto final. Esto se debe a que los buenos estándares requieren controles más estrictos antes de la distribución, el uso de mejores herramientas y personal más calificado (no solo en términos técnicos, sino también en salud física y mental, que no se obtiene exclusivamente del trabajo). Además, los mayores controles requieren más personal, lo que genera más oportunidades de empleo y, por lo tanto, impacta positivamente en el desarrollo del capital social.

El uso de materiales de alta calidad requiere personal capacitado para su explotación y transformación. También exige un mayor control en el proceso de renovación de materias primas, promoviendo así el respeto por los ciclos naturales y reduciendo el impacto ambiental humano. Finalmente, se fabrican productos de mayor calidad y vida útil, que al finalizar su ciclo pueden ser reciclados o reutilizados como materia prima.

Un ejemplo claro es la madera: el uso de madera maciza en la producción de muebles requiere herramientas más especializadas y de mayor calidad, beneficiando también al mercado de maquinaria industrial. Esto debe ser operado por personal calificado para maximizar la inversión realizada. Aunque inicialmente estos productos pueden tener un costo más alto, su relación costo-beneficio a mediano y largo plazo será mejor. Durante su vida útil, estos productos serán más estéticos, con una historia y personalidad propias, y podrán ser heredados a generaciones futuras o reciclados para otros fines, rompiendo así el ciclo de deforestación indiscriminada para la producción de muebles con tableros aglomerados, cuyo tiempo de vida es mucho menor que el tiempo de reforestación necesario.

Para concluir con esta tríada de explicaciones, se analizará el comercio justo, que guarda relación con puntos mencionados anteriormente, específicamente con la mano de obra calificada. Esta es provista por personal capacitado con mayor capacidad para agregar valor a su trabajo, lo que se traduce en una mayor remuneración basada en la calidad más que en la cantidad de tiempo dedicado a la labor. Esto proporciona libertad a las personas para dedicar más tiempo a

actividades valiosas, beneficiando a la estructura primaria de la sociedad: la familia, y por extensión, a todas las estructuras sociales.

El comercio justo no solo reduce la explotación laboral, incluida la infantil, garantiza condiciones laborales dignas y una remuneración adecuada, sino que también beneficia a los clientes al mejorar la oferta, reduciendo la necesidad de prácticas fraudulentas para alcanzar objetivos económicos. Además, promueve un uso responsable del crédito como medio de apalancamiento beneficioso tanto para los usuarios como para el mercado financiero.

Para concluir este análisis, el comercio justo también fomenta la sostenibilidad al evitar que los desechos afecten el entorno de otras comunidades, dignificando así las condiciones de vida en regiones vulnerables y promoviendo economías circulares.

¿Debe cualquier respuesta futura del diseño ser por definición decrecentista, autogestionaria y antipatriarcal?

Efectivamente, sí. El diseño debe enfrentar los desafíos que el mundo presenta a corto y mediano plazo, especialmente en términos sociales y ambientales. Las respuestas decrecentistas pueden variar, pero sus características generales fueron expuestas anteriormente. ¿Qué significa ser autogestionario?

Esto exige que cada individuo asuma su responsabilidad directa y activa sobre los cambios necesarios y las consecuencias, ya sean positivas o negativas. Es indispensable porque es irreal esperar que aquellos que están llevando al mundo al borde del colapso, obteniendo beneficios, promuevan acciones para cambiar o retroceder el rumbo.

El decrecimiento económico, entendido como una reducción planificada y controlada del tamaño de la economía, puede contribuir significativamente a la sostenibilidad de varias maneras:

- Reducción del consumo de recursos: Disminuye la presión sobre el medio ambiente y los ecosistemas.

- Menor huella ecológica: Al reducir producción y consumo, se reduce la huella ecológica total.
- Menor generación de residuos: Con una economía más pequeña y menos consumo, se facilita la gestión adecuada de residuos.
- Promoción de la eficiencia y la innovación: En un contexto decrecentista, hay más incentivos para desarrollar tecnologías sostenibles.
- Fomento de estilos de vida sostenibles: Puede promover un cambio hacia estilos de vida basados en valores como la simplicidad, la colaboración y el bienestar emocional y comunitario, en lugar del consumo material y el crecimiento continuo.

¿Antipatriarcal en qué sentido?

Es crucial desvincular el término antipatriarcal de cualquier interés particular disfrazado de justicia. Se refiere a hacer de la economía del cuidado un pilar central en la transformación del diseño y el mercado. Como se mencionó anteriormente, las respuestas deben ser autogestionarias y no pueden depender únicamente de la institucionalidad, sino también, y en gran medida, de la educación. Es en la comunidad donde el conocimiento basado en la experiencia y la intuición juega un papel fundamental, no en las instituciones que a menudo interpretan los hechos de manera sesgada para mantener el poder.

Esto sitúa este diálogo junto con el análisis educativo, donde se mostraron ejemplos desde el diseño y las relaciones que éste puede establecer con el mercado, dependiendo del contexto en el que se desenvuelve. Esto, como se deduce de estos diálogos, no es resultado de la voluntad individual, sino de la imposición de voluntades de poder que han dominado durante siglos.

Todo esto invita a la introspección y a la pregunta final:

¿Se está viviendo para el contexto en el que se habita?

Bibliografía

Alvarez Gardezabal, G. (2004). *Condores No Entierran Todos los Dias*. Panamericana Editorial.

Baudrillard, J. (1991). *El sistema de Los objetos*. Siglo XXI Ediciones.

Borges, J. L. (2005). *Elogio de la Sombra* (7.a ed.). Emece Editores.

Broken. (s. f.). Netflix.com. Recuperado 27 de mayo de 2024, de <https://www.netflix.com/watch/81002634?trackId=255824129>

Caballero, A. (2020). *Historia de Colombia Y Sus Oligarquías*. Planeta Publishing.

Chiapponi, M. (1999). *Cultura social del producto*. Ediciones Infinito.

Clarke, A. J. (2021). *Victor papaneck: Designer for the real world*. MIT Press.

Diggins, J. P. (1983). Thorstein Veblen, Terico de La Clase Ociosa. Fondo de Cultura Economica.

Ekins, P., Manfred A Max- Neef, & Max-Neef, M. (Eds.). (2001). Real-Life Economics. Taylor & Francis Group.

Gaviria, A. (2016). Alguien tiene que llevar la contraria.

Gaviria, A. (2020). Desigualdad y autoritarismo en los tiempos del COVID-19. Planeta.

Gaviria, A. (2021). Otro fin del mundo es posible: cómo Aldous Huxley puede salvarnos.

González, F. (2020). Viaje a pie 1929. Universidad EAFIT.

La rebelión de los buenos. (s. f.).

Mendoza, M. (2011). Buda Blues. Grupo Planeta.

Money, explained. (s. f.). Netflix.com. Recuperado 27 de mayo de 2024, de <https://www.netflix.com/watch/81345774?trackId=255824129>

Ribeyro, J. R. (2019). Prosas apátridas.

Robinson, J. A., & Acemoglu, D. (2022). Por Qué Fracasan Los Países: Los Orígenes del Poder, La Prosperidad Y La Pobreza. Planeta Publishing.

Taibo, C. (2011). El decrecimiento explicado con sencillez. Libros de La Catarata.

Taibo, C. (2020). Colapso: capitalismo terminal, transición ecosocial, ecofascismo.

Taibo, C. (2021). Decrecimiento: una propuesta razonada.

Taibo, C. (2022). Anarquismos: ayer, hoy y mañana.

The minimalists: Less is now. (2021, enero 1).

Zambrano, M. M. (2022). Leer es Resistir.

(S. f.). Coches.net. Recuperado 27 de mayo de 2024, de https://www.coches.net/videos/renault-megane-mercedes-benz-clase_a

DIALOGOS

SOBRE EL DISEÑO



POR JUAN JOSE MENDEZ

Introducción

El diseño es una de las disciplinas que, aunque no siempre sea protagonista en la cotidianidad está muy presente en cada actividad que se lleva a cabo en las vidas de las personas, es bajo esta y otras hipótesis que he escrito este libro, con la única pretensión de que quien lo lea no deba tener un carné de inteligente para poder entender lo que escribo, que no son más que mis ideas. Es por esta razón por la que tratare de abstenerme de jerarquizar y excluir nociones, ideas, conocimientos, conceptos, reflexiones y pensamientos que puedan no ser dignos a los ojos de quienes habitan el pesado mundo de la alta cultura.

“¿Qué importancia tiene entonces vivir uno o cien años? Como el recién nacido, nada vamos a dejar. Como el centenario, nada nos llevaremos, ni la ropa sucia ni el tesoro. Algunos dejarán una obra, es verdad. Será lindamente editada. Luego curiosidad de algún coleccionista. Más tarde, la cita de un erudito. Al final, algo menos que un nombre: una ignorancia”

Ribeyro, (1975)

Introducción

Para entender el papel del diseño en las sociedades y en la vida de cada persona, es imprescindible tener conciencia de que todo bien y servicio que ha hecho parte de la vida de cada persona, en determinado momento fue susceptible a pasar por una etapa de diseño. Aunque en algunos ámbitos este proceso pudo ejecutarse por disciplinas como la arquitectura o la ingeniería, este no es un factor exima de haber sido diseñado. Teniendo esto claro, se puede deducir que el diseño, como consecuencia de tener una gran influencia en el desarrollo de la humanidad, tiene una gran responsabilidad sobre el mismo.

Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Puede que no exista un diseño malo, pero este puede estar fuera contexto. El contexto social y económico más global tiene tanta cantidad de micro contextos como se quiera, analizando estos de menos a más, iniciando por los que según las clases sociales que existen en la sociedad ideal de Platón, que los considera productores.

En la sociedad ideal según Platón, existían tres clases sociales, los gobernantes, que se formaban como filósofos, científicos o matemáticos y se encargaban de gobernar con sabiduría. Los guerreros quienes se formaban como gimnastas, músicos o artistas y defendían la ciudad con valentía y los productores que no tenían formación alguna y atendían las necesidades materiales de la ciudad con obediencia



Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Alguien, al igual que muchos en algún momento, podrá preguntarse: ¿Quiénes son los productores dentro de la sociedad ideal de Platón? Y para evitarle la prescindible tarea de leer a Platón, se dirá que los productores son la clase social mayoritaria y abundante que se encarga de desarrollar ordenadamente actividades que satisfacen las necesidades materiales de la sociedad y debe someterse convenientemente a las clases superiores.

Es desde este punto, donde la educación sujeta el contexto para el que se diseña. La escuela nace en un mundo positivista regido por una economía industrial por lo tanto busca obtener los mayores resultados observables con el menor esfuerzo o inversión posible, aplicando leyes y principios universales. La escolaridad fue la respuesta ideal a la necesidad de trabajadores y consumidores.



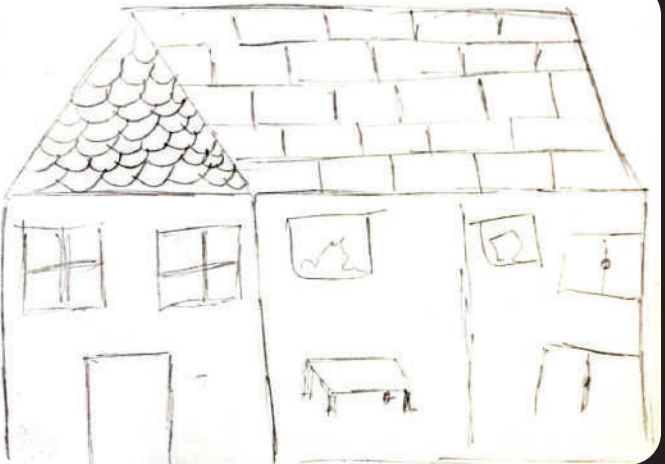
Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

A continuación, se muestran representaciones gráficas de una vivienda, hechas por estudiantes de diseño industrial de la universidad Politécnico Gran Colombiano, en estas representaciones predominan elementos que no pertenecen al contexto de quienes las representaron, como las casas de una planta, las cubiertas a dos aguas, las chimeneas y los antejardines.

Elementos que no hacen parte del común de la arquitectura de nuestro contexto, ¿a que responde esto?

Para abordar la semiótica como un proceso social, es necesario desarrollar un enfoque que articule el concepto de imaginarios sociales con los procesos de generación de significado y la construcción social de la realidad.

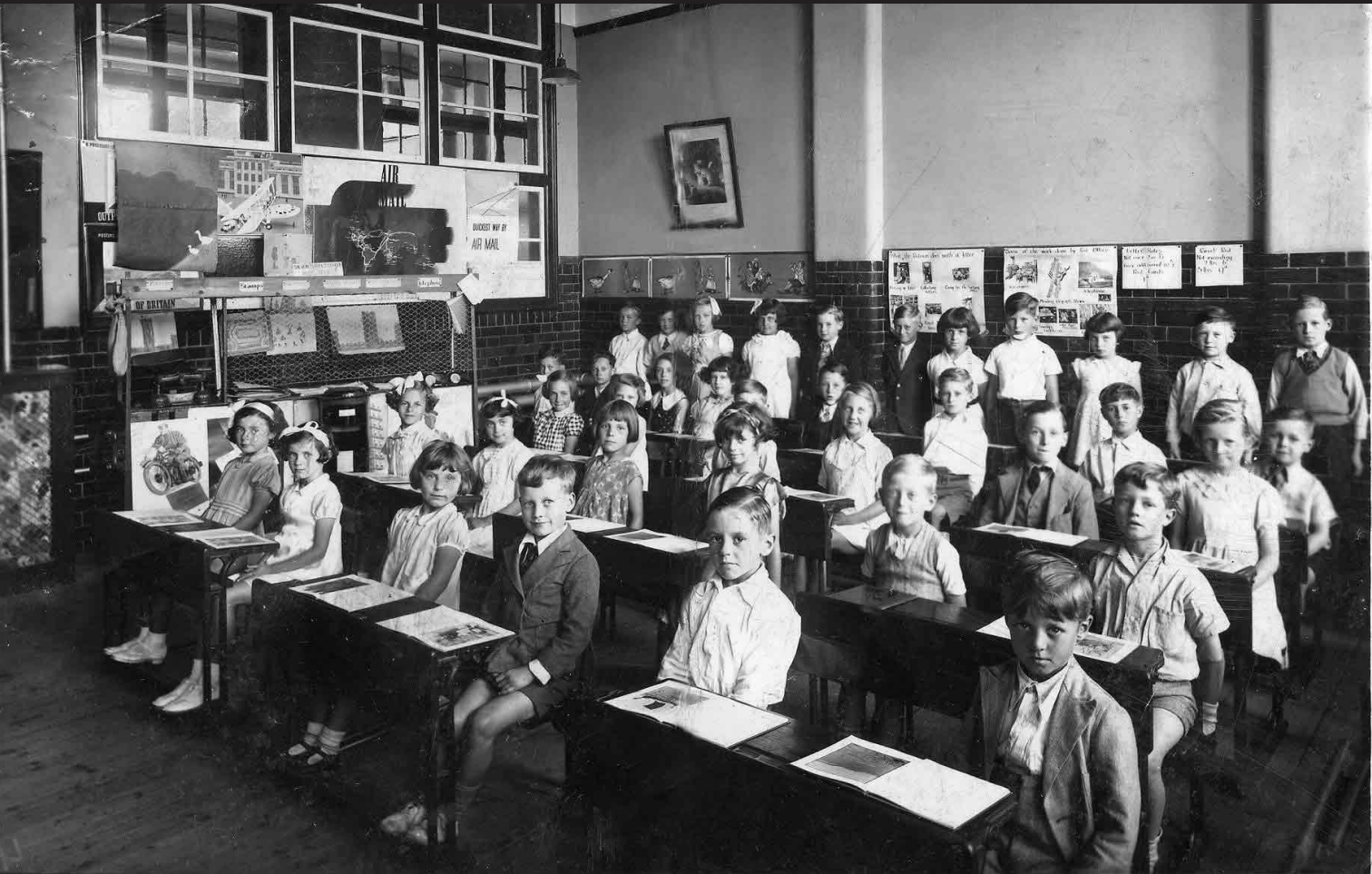


Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

La tecnología ha tenido un impacto profundo en la sociedad. Ha transformado la forma de comunicarse, trabajar, estudiar y divertirse. Esta transformación no solo afecta las actividades diarias, sino que también moldea la percepción del mundo, la cual está fuertemente influenciada por lo que se experimenta a través de los medios tecnológicos.



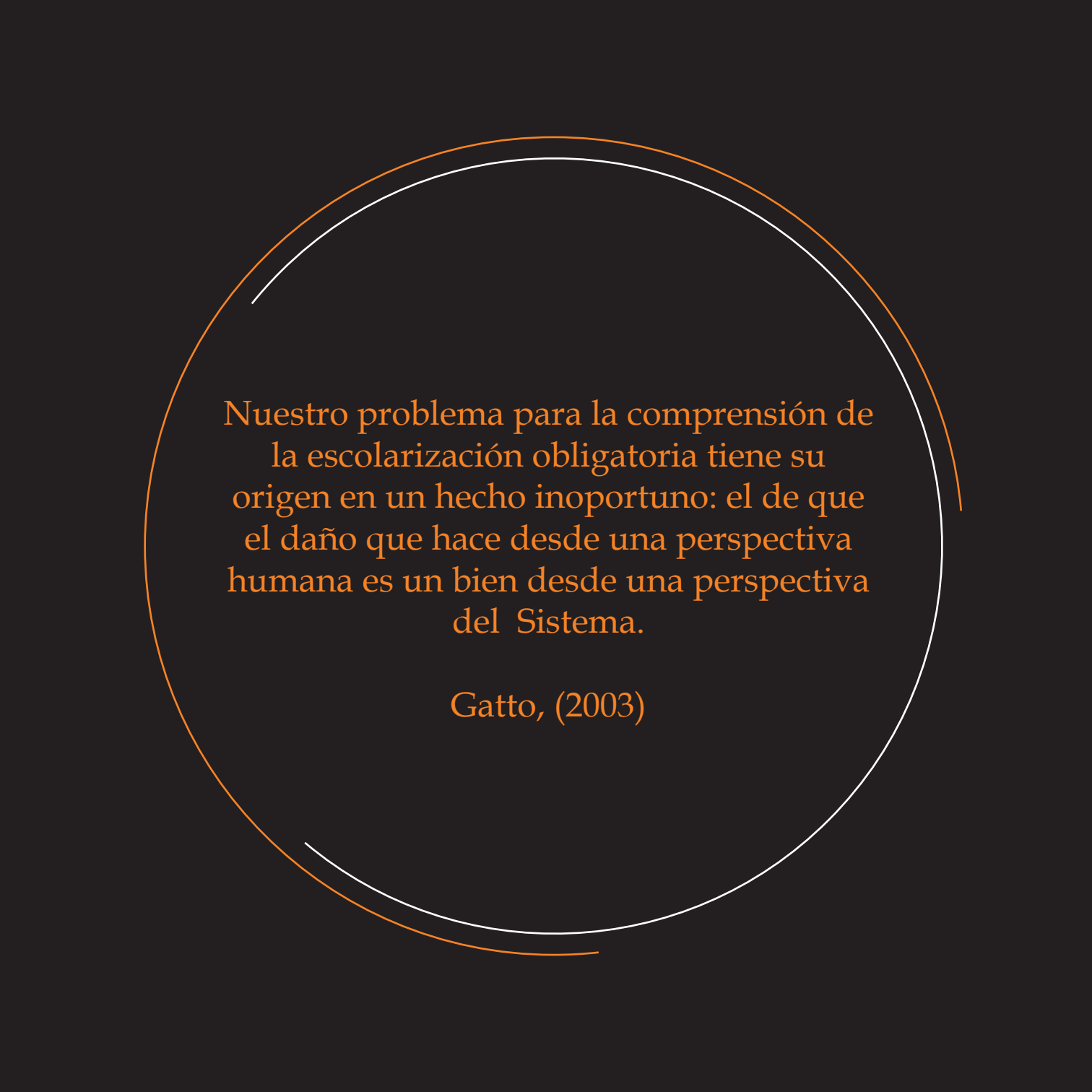


Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Esto trasladado a la contemporaneidad explica como el modelo educativo que ha perdurado casi cuatro siglos ha cambiado la forma de sus fines, mas no su fondo, ya que no prepara sujetos para ser obedientes a un régimen político autoritario, si no sujetos que aspiran a un estilo de vida que obedece de igual manera a imposiciones de un sistema.

Sin embargo, los diferentes procesos por los que han pasado las sociedades han llevado a este modelo a adaptarse a situaciones que se dan en el mundo contemporáneo, como la precariedad. Y al adaptarse ha ido perdiendo su esencia, permitiendo el resurgimiento de la naturaleza social y la razón.



Nuestro problema para la comprensión de la escolarización obligatoria tiene su origen en un hecho inoportuno: el de que el daño que hace desde una perspectiva humana es un bien desde una perspectiva del Sistema.

Gatto, (2003)

Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Durante la década de 1940, Colombia experimentó un proceso incipiente de industrialización en algunas áreas específicas. Si bien el país aún dependía en gran medida de la agricultura y de la exportación de productos primarios, se observaron algunos avances en la diversificación industrial. Esta década marcó el inicio de la industrialización en Colombia, sentando las bases para un mayor desarrollo industrial en las décadas siguientes.

El leasing ha sido una herramienta financiera clave que ha facilitado la adquisición de activos productivos, promoviendo así la inversión, la modernización y la competitividad de las empresas colombianas, lo que ha contribuido significativamente a su proceso de industrialización.



Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

La precariedad tiene como una de sus consecuencias la inaccesibilidad, la cual tiene efectos razonables, pero paradójicos sobre su contexto, efectos que ayudan a las mismas a salir del círculo vicioso que se forma alrededor de esta, uno de estos efectos es el fortalecimiento contracorriente de la industria local y por añadidura del diseño, con el fin de atender las necesidades del entorno. Esto se da ante las dificultades logísticas y económicas que pueden surgir al querer atender estas necesidades locales utilizando productos provenientes de un contexto con distintas necesidades.

Una muestra de esto es el surgimiento de empresas colombianas como Haceb y Challenger, en los años 1940 y 1966 respectivamente.



HACEB



CHALLENGER

Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Desde su creación y hasta finales del siglo XX estas empresas ofrecían una amplia línea de productos diseñados y fabricados para el contexto colombiano, en cuanto a su funcionalidad, practicidad y conveniencia. Uno de los ejemplos más claros de esto se evidencia en los inicios de Challenger que, respondiendo a la popularización de la radio en Colombia, inicio como una ensambladora y comercializadora de Radios portátiles y de mesa.



Challenger inicio en 1966
como INELSO LTDA. Pres-
tando el servicio de ensam-
blaje a la popular marca de
radios NEC



Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Haceb fue fundada en 1940, partiendo de un taller de reparaciones eléctricas en Copacabana, Antioquia.

Donde Jose Acevedo, fundador de Industrias Haceb, identifico la necesidad de generar gasodomésticos para proporcionar una alternativa a las regiones que no contaban con una fuente constante y confiable de energía eléctrica, este desarrollo alcanzo un éxito que creció de manera exponencial desde 1977, cuando tomo fuerza el desarrollo de gasoductos en Colombia, gracias al gas descubierto en la Guajira.

La contratación de diseñadores industriales por parte de la industria colombiana responde a la necesidad de mejorar la competitividad, la calidad y la innovación de los productos, así como de adaptarse a las demandas y tendencias del mercado globalizado.

En el mercado de los electrodomésticos Haceb tiene una participación de 31,4%, seguida de la Mexicana Mabe (22,1%), y luego aparece la también colombiana, Challenger, que cuenta con 9,7% del mercado. después se ubican Samsung (9%), y Whirlpool (7,3%).



Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Se ve una clara superioridad de acogida por parte del mercado colombiano hacia Industrias Haceb, incluso sobre otra empresa local como Challenger, esto obedece no solo a la gama de productos y su diseño pensado para el mercado y colombiano, tema que se analizara a continuación, sino también al enfoque primario de la producción, ya que la mayor parte de la producción de Challenger, a diferencia de Haceb, no se centra en productos que atienden a necesidades básicas, sino más bien a unas necesidades secundarias, en las cuales sigue predominando el diseño eurocéntrico, ya que son productos menos voluminosos y por tanto más rentables de importar.

Challenger enfoca el 27% de su producción en productos de primera necesidad y el restante a bienes de comodidad y entretenimiento, mientras que Haceb produce en un 79% productos básicos para el hogar y el restante de su capacidad de producción está enfocada en atender nuevos mercados como el de los vehículos eléctricos.



Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Este es un ejemplo que muestra, como el diseño apropiado para el contexto, en el caso particular de las necesidades básicas, puede tener mayor acogida por parte de los usuarios, ya que el enfoque se centra en realmente atender necesidades comunes del ser humano, mas no crear nuevas necesidades. Sin embargo, estas no son inmunes al impacto de la globalización sobre las culturas.

Es por esto por lo que a continuación se analizara como esta industria adapto su diseño a las tendencias que la arquitectura eurocéntrica y sinocéntrica trajeron a Colombia para responder al aumento de la densidad poblacional en las principales ciudades del país.



Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Gracias al desarrollo de la ciencia y la tecnología hubo crecimiento de la población global y un proceso de centralización de las comunidades, lo cual creó la necesidad de aumentar la cantidad de viviendas sobre una superficie determinada, esto fue posible gracias a la construcción de edificios que, además de crecer en altura, también redujeron sustancialmente el tamaño de las viviendas, sacrificando aspectos como el espacio, la ventilación e iluminación. Lo que dio paso al crecimiento exponencial de la oferta y demanda de productos que dieran solución a los problemas de implica carecer de espacio, ventilación e iluminación.



Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Sin embargo y recordando que lo que dio impulso al crecimiento de este mercado fue la centralización, es indispensable aclarar que dicha centralización se da en sitios estratégicos de los países y las ciudades, es decir aquellos lugares que por diversas razones fomentan el crecimiento económico. Lo cual explica muy bien el hecho de que en el caso específico de Colombia y Ecuador solo un 22% de los habitantes de las principales ciudades requieran estos bienes y que, por sus ingresos, estos bienes puedan ser costeados por el 8% de ellos.



Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación

Teniendo en cuenta este análisis y los datos anteriormente presentados sobre el enfoque de la producción y representación en el mercado de las compañías que protagonizaron este dialogo, se puede concluir que la relación entre el contexto y el diseño se corresponde de manera similar a como lo hace la oferta y la demanda, siendo ambas relaciones, infortunadamente susceptibles a la manipulación con fines que van en contra del bienestar del consumidor.

Diálogos sobre el diseño
Y su propósito dependiente de la economía

Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

El Diseño Industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, genera éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores. El Diseño Industrial tiende un puente entre lo que es y lo que es posible. Es una profesión transdisciplinaria que aprovecha la creatividad para resolver problemas y cocrear soluciones con la intención de mejorar un producto, sistema, servicio, experiencia o negocio. En esencia, el Diseño Industrial ofrece una forma más optimista de mirar el futuro al replantear los problemas como oportunidades. Vincula innovación, tecnología, investigación, negocios y clientes para proporcionar nuevo valor y ventaja competitiva en las esferas económica, social y ambiental.

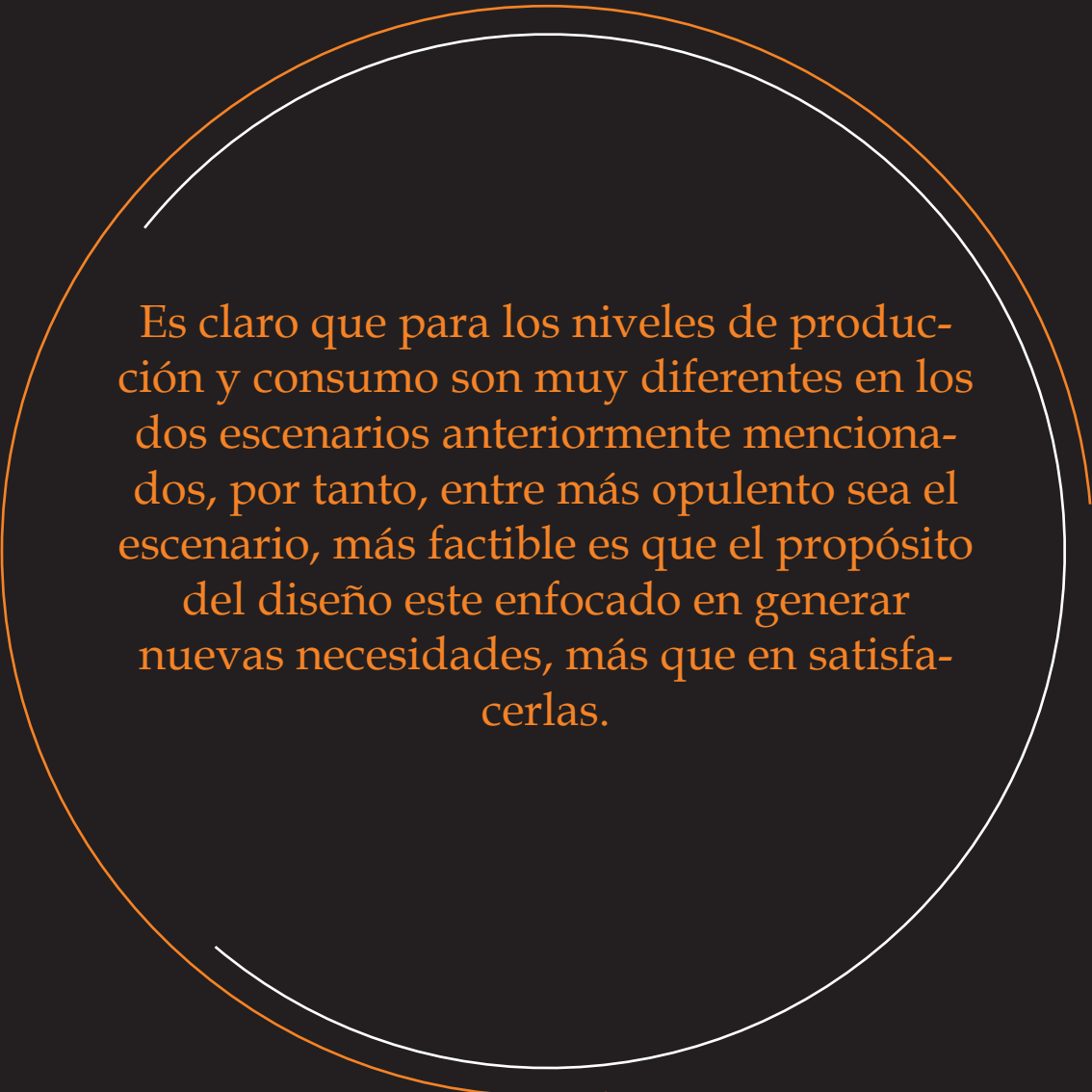
WDO WORLD
DESIGN —
ORGANIZATION

Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

El diseño es una disciplina que busca crear herramientas para satisfacer necesidades, sin embargo, es evidente que también es el instrumento que utiliza el mercado para crear necesidades de reconocimiento en las sociedades.

Las necesidades, el diseño y su impacto son diferente en las distintas regiones, a pesar de esto, el diseño enfocado en atender los mercados tecnificados es también adquirido por mercados que no tienen la infraestructura tecnológica para aprovechar las innovaciones, ni para seguir el acelerado ciclo de vida de estos avances. Trayendo consecuencias paradójicas como el fortalecimiento del mercado de la reparación, pero a su vez desfavoreciendo la cohesión social.



Es claro que para los niveles de producción y consumo son muy diferentes en los dos escenarios anteriormente mencionados, por tanto, entre más opulento sea el escenario, más factible es que el propósito del diseño este enfocado en generar nuevas necesidades, más que en satisfacerlas.

Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

Uno de los beneficios que propone la oferta y demanda de bienes y servicios es un aumento sustancial en la calidad de vida, lo cual en algunos aspectos es más verídico que en otros, un ejemplo de esto es el acceso a servicios básicos como el saneamiento o la alimentación, es decir que, si una familia no tiene acceso a alimentación, acueducto y alcantarillado, pero por efecto del crecimiento económico, llega a tener acceso a estos, claro que experimentar una importante mejora en su calidad de vida.



Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

Pero una persona que posee un vehículo para satisfacer sus necesidades de transporte y por efecto del crecimiento económico llega a adquirir más vehículos, pudiendo utilizar uno diferente cada día, no va a obtener ninguna mejora en su calidad de vida, eventualmente podrá satisfacer necesidades de reconocimiento o autorrealización, pero lo más seguro es que como se evidencia en la sociedad de consumo y muy por el contrario de las promesas del desarrollo, va a experimentar una disminución en su calidad de vida, ya que se verá obligado a sacrificar aspectos esenciales de su vida para alcanzar una productividad que le permita costear los bienes que ha adquirido.

El anterior ejemplo es a todas luces un caso extremo, aunque más común de lo que parece.



Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

Los principios de lo que hoy día conocemos como acueductos se les atribuye a los romanos, quienes destinaron una basta cantidad de recursos en ingeniería para la construcción de acueductos a lo largo del imperio, ya que para ellos era claro que los beneficios para la salud de este desarrollo traían ventajas estratégicas para la expansión del imperio.

Conducir agua y potabilizarla para llevarla a los hogares no solo tiene beneficios inmediatos para la salud y el bienestar de la población, sino que también contribuye al desarrollo social, económico y cultural de las comunidades.



Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

¿La sociedad de consumo ha instrumentalizado el diseño para asentar la esclavitud como estilo de vida con tres herramientas; ¿la publicidad, el crédito y la caducidad?

Es claro que al alcanzar y superar determinado nivel socioeconómico se logra atender necesidades que de estar desatendidas irían en detrimento del bienestar individual y colectivo, pero si se sigue la dinámica desenfrenada del crecimiento económico se va en detrimento de una vida que merezca ser vivida.

Para el 15 de mayo de 2024 el 37,6% de los hogares colombianos tienen obligaciones bancarias por cuenta de microcréditos y créditos para compra de vehículo, de estos el 11,5% se encuentran en mora. Los créditos para compra de vivienda representan solo el 8,7% de los créditos otorgados en el último año.

Fuente: Banco de la república/
Corficolombiana



Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

La publicidad:

Probablemente el punto medio entre un mercachifle y mercadólogo o publicista sea un influenciador digital, este oficio surgió en la contemporaneidad, en su estado más primario como un pasatiempo que con el pasar del tiempo se convirtió en una actividad productiva gracias a que la comunicación migro de medios y plataformas, volviéndose cada vez más informal para captar la atención de su potencial nicho de mercado. El éxito de esta migración se basa en que el influenciador y el medio mediante el cual llega al cliente se presenta como algo afín a él, es decir, un influenciador se acerca a sus clientes, como si fuera un cliente más, mientras promociona y publicita un bien y servicio mostrando la experiencia que estos le brindan, aprovechando el sentimiento de superioridad que pueden producir los productos por diferentes atributos como su exclusividad, su costo o colectividad y la semiótica de su estética. Todas características que facilitan manipular al cliente en el momento de evaluar un producto.



Think different.

Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

El crédito:

El éxito del crecimiento económico depende en una parte de la producción y consumo de bienes y servicios, y en otra parte de que estos procesos sean cada vez más acelerados. La tecnología ha permitido que la obtención de materia y la manufactura se acelere exponencialmente, pero la naturaleza no permite que las personas aumenten su productividad en igual proporción. Es por ello por lo que el crédito es fundamental en esta ecuación, ya que permite adquirir bienes y servicios producidos velozmente y pagarlos con una futura creación y prestación de bienes y servicios que esta más desacelerada. Esto garantiza la apropiación de una cultura que propende por la creación de sociedades de consumo, donde quienes no desean aceptar las afectaciones a la vida que esto trae como consecuencia, se ven obligados a hacerlo por la última variable de esta ecuación, la caducidad.

El crédito no trae únicamente consecuencias negativas, una relación sana con el crédito puede ser una importante forma de apalancamiento en la que se beneficia el sector financiero y el deudor.

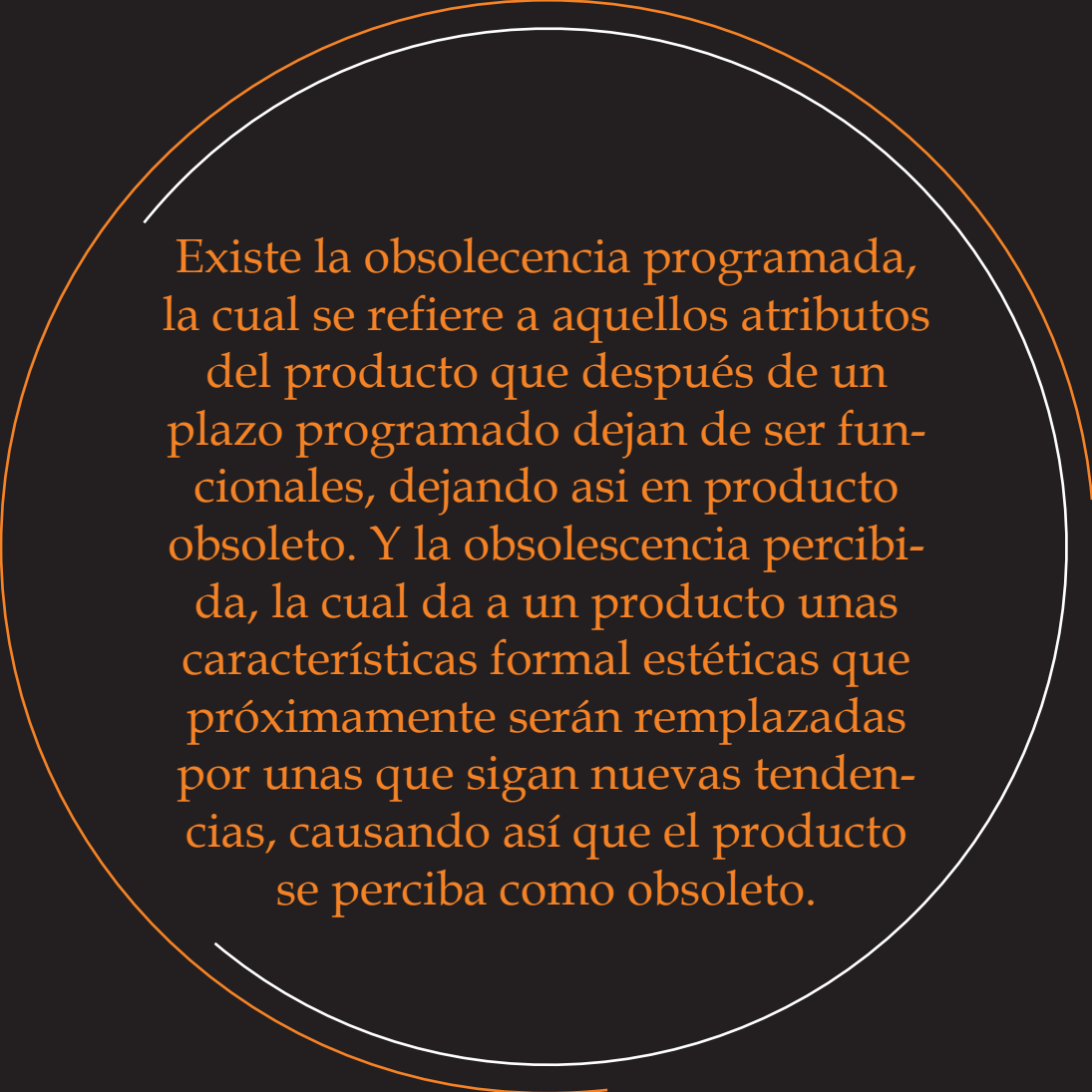


Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

La caducidad:

En la caducidad es indispensable la intervención del diseño, ya que la obsolescencia programada y la percibida son puntos esenciales del diseño y casi su base, esto comienza desde la elección de las formas, los servicios que prestará y las tendencias que seguirá, hasta los materiales de fabricación que se utilizarán, los métodos de construcción y la duración que todos estos factores le otorgarán al producto. Si bien la calidad de un producto es un factor determinante al momento de elegir cual adquirir, la calidad no siempre se ve refrendada en el tiempo de vida que este tendrá, analizando específicamente el caso de los teléfonos móviles, su calidad no se mide en los años que pueda ser funcional, sino en la resolución de su pantalla y su cámara, su velocidad para procesar los datos y comandos que se le dan, la duración que puede tener un ciclo de carga así tenga pocos ciclos, la capacidad de almacenamiento e incluso los materiales que le otorgan una estética distintiva sobre aquellos que le dan funcionalidad.



Existe la obsolescencia programada, la cual se refiere a aquellos atributos del producto que después de un plazo programado dejan de ser funcionales, dejando así un producto obsoleto. Y la obsolescencia percibida, la cual da a un producto unas características formales estéticas que próximamente serán remplazadas por unas que sigan nuevas tendencias, causando así que el producto se perciba como obsoleto.

Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

Mientras que la obsolescencia percibida se basa en cambios en las preferencias del consumidor y la percepción de valor, la obsolescencia programada implica decisiones deliberadas de los fabricantes para limitar la vida útil de los productos y aumentar la frecuencia de reemplazo. Ambos fenómenos pueden influir en el ciclo de vida de los productos y en el comportamiento de consumo de los individuos.



Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

A mayor poder adquisitivo, la caducidad, es un método más eficaz para que los bienes sean remplazados rápidamente por unos que sigan la estética de nuevas tendencias que se afianzan fácilmente gracias a la globalización o que tengan mejor funcionalidad, aunque para la mayoría de los usuarios sean innecesarias.

En contextos con una infraestructura tecnológica precaria el teléfono móvil más que ser usado como herramienta, se utiliza como un elemento de ostento ya que, al tener un alto costo frente al poder adquisitivo de los habitantes y gracias a la publicidad se convirtieron en un reflejo del nivel económico, que por las dinámicas del subdesarrollo tiene un efecto directamente proporcional sobre el estatus social, educativo y cultural de las personas, es decir cumple mayormente una función social.

Chic. Not geek.




Think different.

806-5430-A

Of the 235 million
people in America, only a fraction
can use a computer.



Black tie optional.


Think different.

© 1998 Apple Computer, Inc.

Sorry, no beige.




Think different.

806-5430-A

Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

Esta es solo una representación de un patrón que siguen no solo la industria tecnológica, sino también la de la moda y la del automóvil. En la que el diseño tiene el propósito y la finalidad de generar nuevas necesidades, desde el punto de vista de la rentabilidad y la productividad no hay problema alguno, por el contrario, es un modelo acertado y efectivo que beneficia al diseño en gran medida. Sin embargo, la capacidad para perdurar de este modelo se ve comprometida ya que se soporta en varios pilares y dos de estos son los recursos naturales y la productividad humana, las cuales en una parte no son renovables y en otra no pueden ser producidas con la misma velocidad con la que el modelo de crecimiento económico necesita que estas se den para subsistir.

El 2 de agosto de 2023 fue el día del sobregiro del planeta, es decir, para ese día ya se habían consumido todos los recursos que el planeta puede regenerar en un año. El resto del año estuvimos en deuda.

Fuente: Fondo Mundial para la Naturaleza WWF de Francia

El día del sobregiro de Qatar fue el 10 de febrero. Si todos los países del mundo consumieran como EE. UU. se necesitarían 5 planetas al año.

Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

Desde otra perspectiva, es una ironía, ya que la esencia del diseño industrial es mejorar la vida de las personas, resolviendo necesidades mediante productos. Sin embargo, cuando se desvía de su naturaleza termina, mediante productos, creando necesidades que desmejoran la vida de las personas.

Como argumento y muestra de lo anterior se puede observar el caso de China, el país que mayor crecimiento económico ha tenido durante los últimos 50 años, pero es uno de los países en el mundo con menor cohesión social, peor calidad del aire y un país sus habitantes tienen una esperanza de vida al nacer más baja que la de Cuba (el país con menor crecimiento económico durante los últimos 50 años).

El AIQ es el índice que mide la calidad del aire en las principales ciudades del mundo, siendo 0-50 muy bueno y 301-+ riesgo para la vida, el AIQ de La Habana, Cuba es de 2,5, el de Bogotá de 53, de Chengdú, China de 121 y el más elevado Lahore, Pakistán es de 253.



Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

Relacionando estos datos con el propósito que se le da al diseño podemos ver que, en países con menor crecimiento económico, donde el poder adquisitivo de sus habitantes apenas permite que el diseño de los bienes que adquieren este dirigido a atender necesidades, hay efectos paradójicos que contradicen aquel principio de la economía que asegura que, si se destinan a determinada actividad mayor cantidad de recursos, la renta obtenida será sustancialmente mayor.

¿Si se destinan a determinada actividad mayor cantidad de recursos, la renta obtenida será sustancialmente mayor?

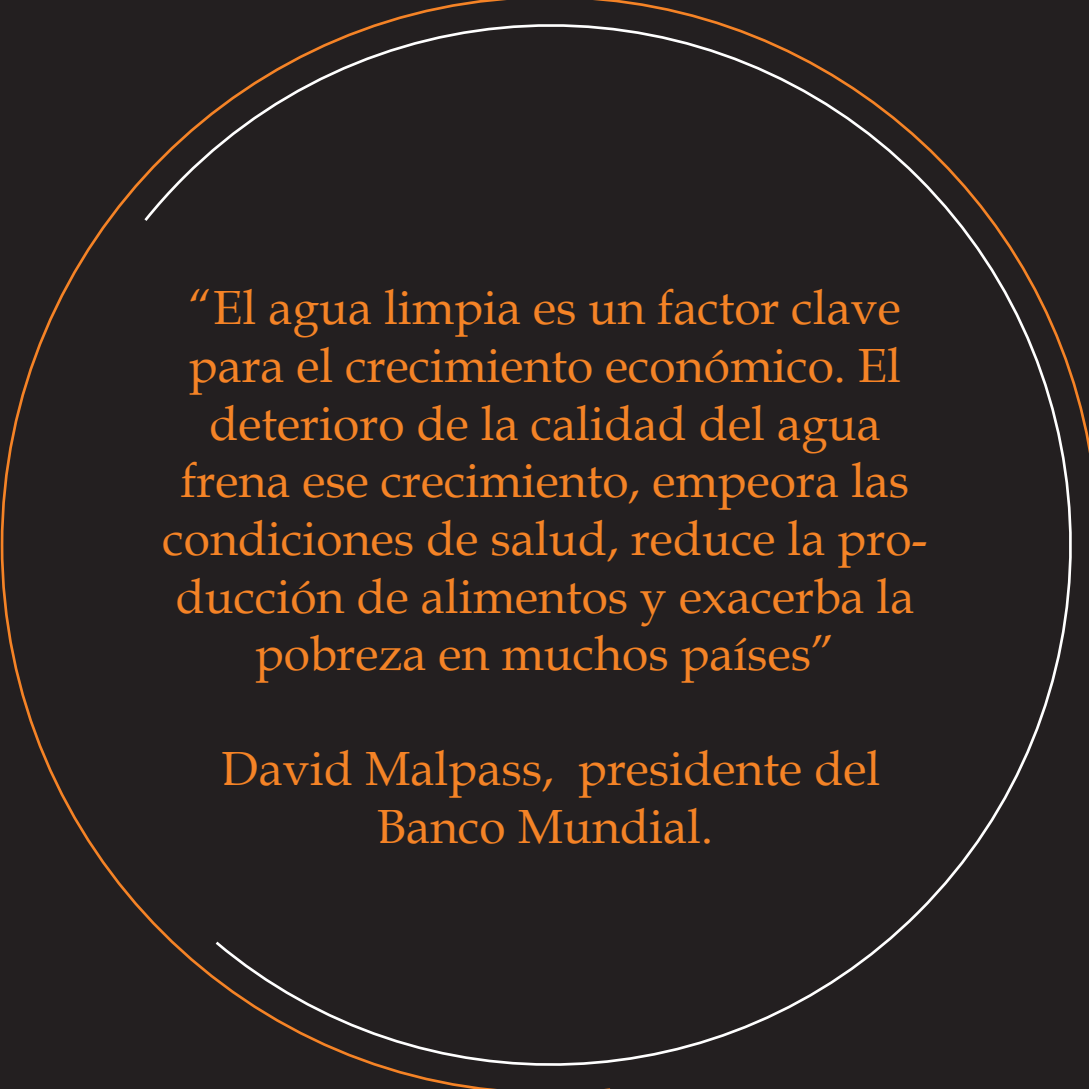


Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

Ejemplos de los efectos paradójicos:

- La precariedad obliga a los ciudadanos a consumir más alimentos de origen vegetal, lo cual, está comprobado, es favorable para la salud.
- La insuficiencia de los sistemas y medios de transporte obliga a los ciudadanos a moverse a pie o en bicicleta, lo que beneficia la salud.
- Para 2005 la renta per cápita de inversión en salud es 20 veces superior en Estado Unidos que, en Cuba, sin embargo, la esperanza de vida en Cuba es mayor.
- La renta per cápita en Estados Unidos es hoy del 300% frente a la del fin de la segunda guerra mundial, sin embargo, el 76% de los habitantes de Estados Unidos dicen ser hoy menos felices.



“El agua limpia es un factor clave para el crecimiento económico. El deterioro de la calidad del agua frena ese crecimiento, empeora las condiciones de salud, reduce la producción de alimentos y exacerba la pobreza en muchos países”

David Malpass, presidente del
Banco Mundial.

Diálogos sobre el diseño

Y su propósito dependiente de la economía

El crecimiento económico ha demostrado no ser la promitente solución a los problemas que se generan dentro de una sociedad, y que, según los defensores del crecimiento económico, son responsabilidad exclusiva de la pobreza. Sin embargo, el crecimiento económico no promueve una distribución justa de la riqueza, aumentando así la desigualdad y los índices de pobreza.

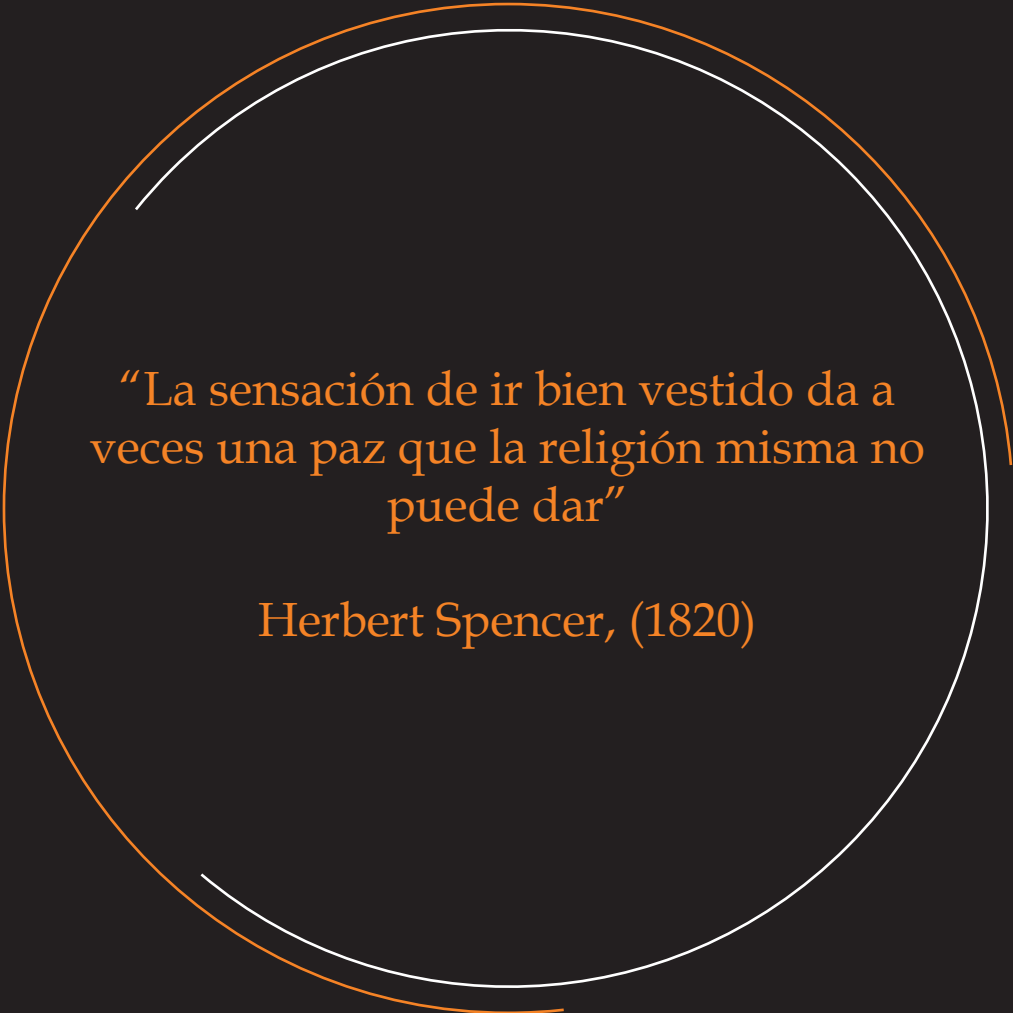
Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

Unos cuantos años después de escribir *El origen de las especies*, Darwin escribió su segundo libro más importante, *El origen de hombre*, donde dice que los seres humanos, lejos de ser hijos de Dios, somos un primate más. Este postulado debió ser suficiente para terminar con el clasismo o al menos hacerlo dentro de quienes aceptaban la teoría de Darwin como cierta. Pero, muy por el contrario, sirvió como como la base de la teoría del Darwinismo Social de Herbert Spenser (1877), donde, en resumidas cuentas, dice que el aumento de la población es un fenómeno inherente a la especie humana, que disminuía la disponibilidad de recursos, exigía la desigualdad y siguiendo la lógica de la selección natural, debía prohibir la asistencia a los más débiles. Teoría que ayuda a entender la locura de estos tiempos, donde la selección natural no elimina de forma violenta al más débil, sino lo hace a través de otros mecanismos en los que el diseño tiene un papel fundamental.



“La sensación de ir bien vestido da a veces una paz que la religión misma no puede dar”

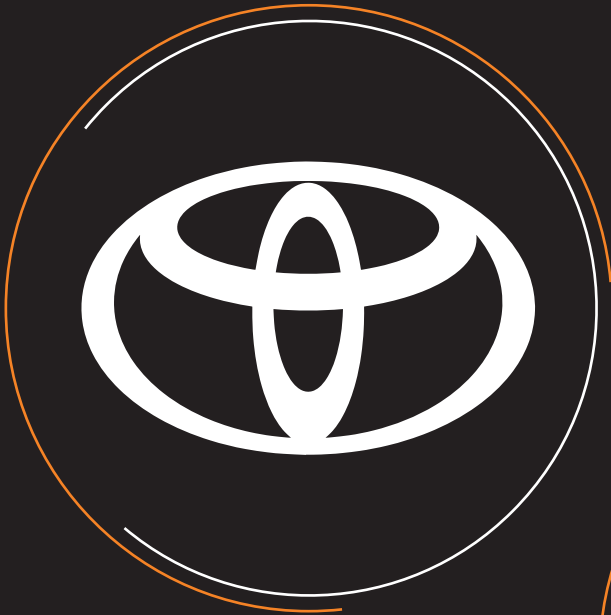
Herbert Spencer, (1820)

Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

En nuestro contexto es común ver cómo la clase social más vulnerable al estar altamente influenciada y educada por medios de comunicación locales y de la región, se apropia de culturas más desarrolladas dentro del subdesarrollo.

Por otra parte, la clase media ascendente y media establecida se vuelca al sinocentrismo y otras potencias fuera de Europa, como Estados Unidos. Y por último la clase alta, al estar en estrecha relación con el eurocentrismo, se apropia de las culturas europeas más cercanas a la nuestra como la cultura española, francesa, italiana e inglesa.



Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

En el capítulo anterior, al hacer referencia al propósito del diseño, se abordaba la naturaleza que tenía el diseño, según la opulencia de quien lo adquiría, dependiendo de ese factor se podrían segmentar los bienes y servicios en atendedores de necesidades y gustos conspicuos. Interpretando el hecho de esta manera, es posible decir que estos tienen procesos de diseño distintos, que se gestan en diversos contextos y tienen propósitos diferentes. Puede ser la frase anterior la que abarque una cantidad considerable de explicaciones sobre él porque un diseño puede ser exitoso o no, ya que puede rechazado, aceptado o adoptado de manera forzosa por las diferentes aristocracias que se crean dentro de una sociedad, cualquiera de los tres escenarios puede darse por razones objetivas o subjetivas que surgen al tasar un bien o servicio.

Teoría subjetiva del Valor

Existen dos Clases de Valor

- Valor subjetivo: Importancia que se le da a un bien por el bienestar o la necesidad satisfecha.
- Valor Objetivo: Es decir, el bien es valioso por el resultado que produce. Incluido (el valor de cambio).

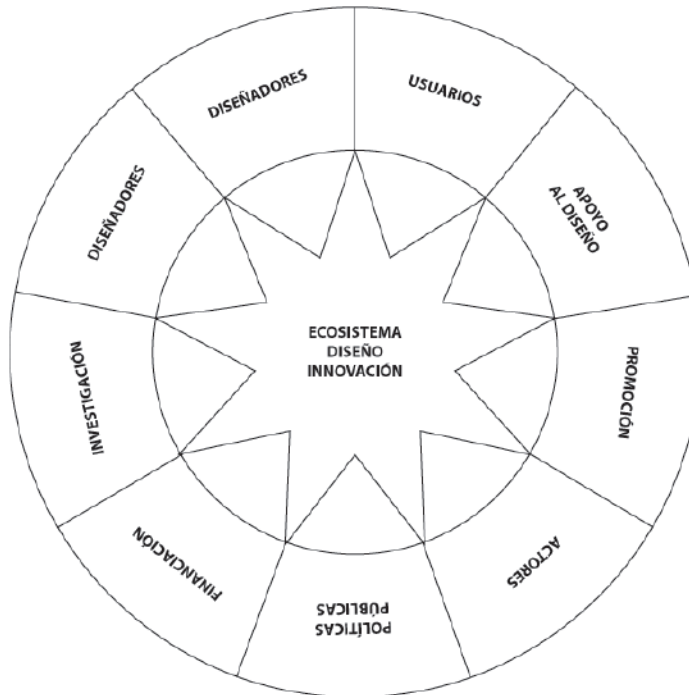
Relación entre Utilidad y Valor

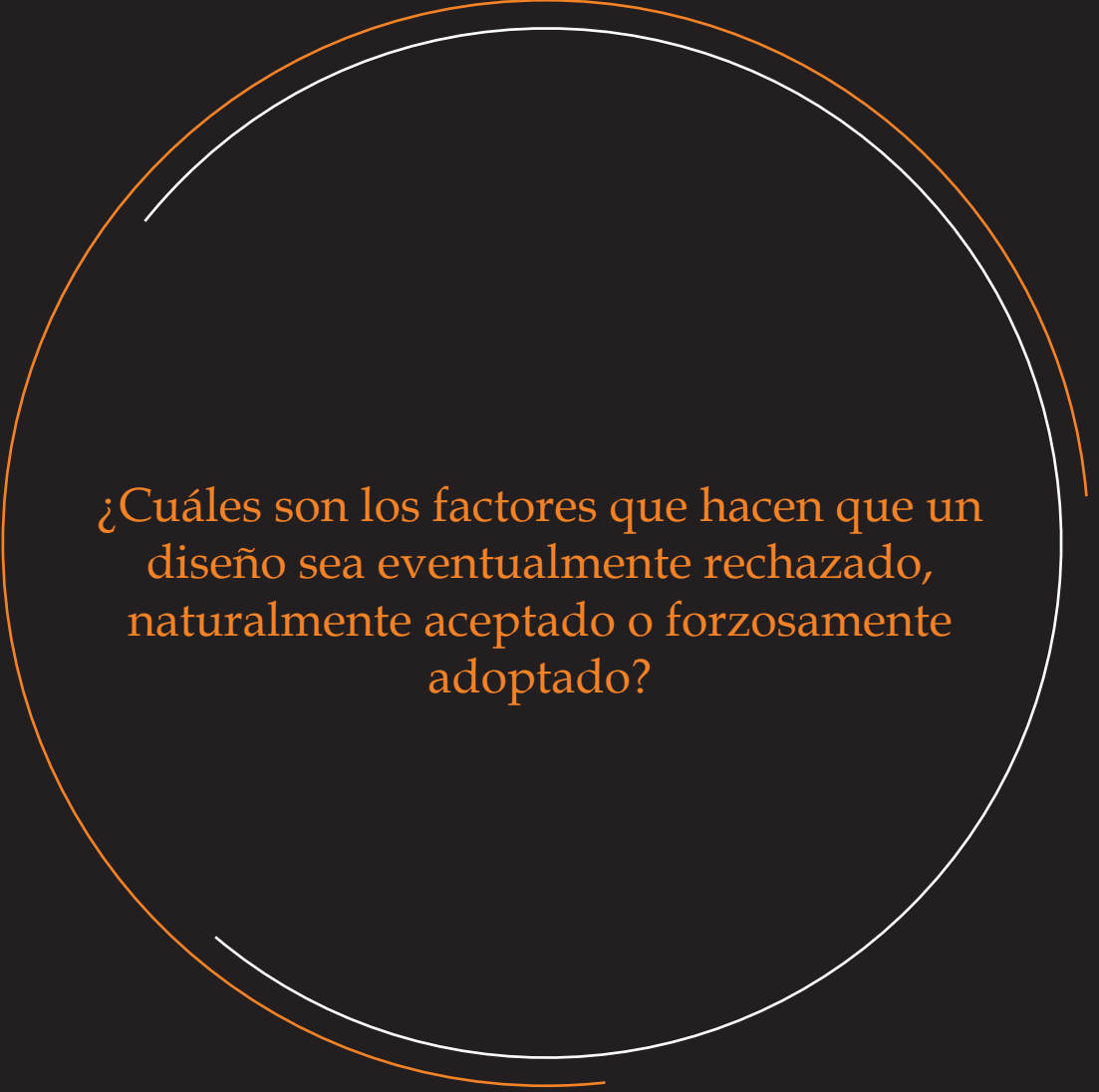
Para los subjetivistas: La utilidad es la capacidad de satisfacer necesidades y son valiosos de acuerdo con su variación cuantitativa entre la necesidad y el bien.

Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

Sin duda el fin de estos diálogos es conducir a la reflexión sobre el impacto que puede tener el diseño y llevar al siguiente cuestionamiento: ¿es el propósito del diseño un antecesor o un derivado de este?



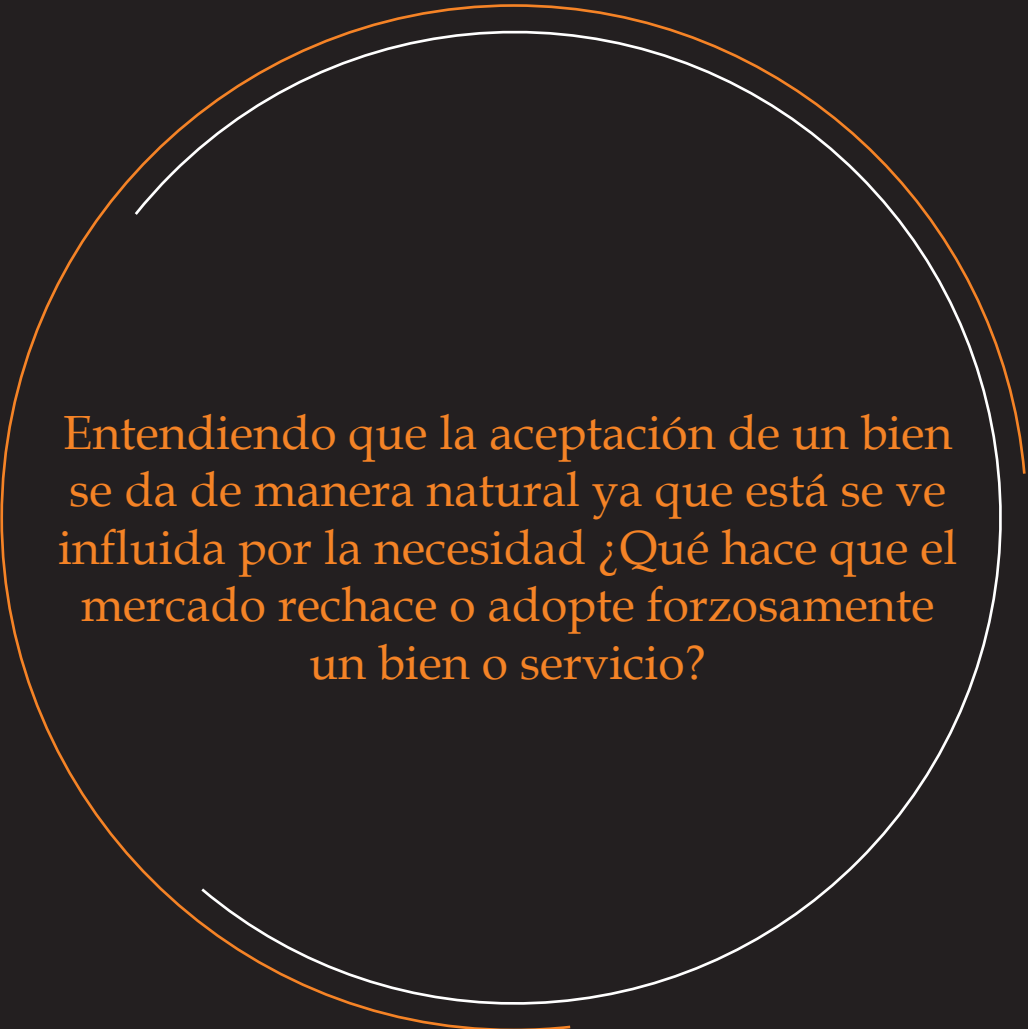


¿Cuáles son los factores que hacen que un
diseño sea eventualmente rechazado,
naturalmente aceptado o forzosamente
adoptado?

Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

Hay una gran cantidad de factores que pueden determinar el comportamiento de una sociedad hacia un bien o servicio, claramente son influenciados por las dinámicas culturales y del mercado. Un producto puede ser rechazado por ser costoso, mientras que otro puede ser forzosamente adoptado por ser caro y otro puede ser naturalmente adoptado por ser necesario. Para que un bien o servicio sea naturalmente aceptado, la inversión en términos económicos no necesariamente debe ser elevada, lo cual influye positivamente en su nivel de accesibilidad. Lo que marca una diferencia para que un producto sea susceptible a actuar en cualquiera de los otros dos escenarios.



Entendiendo que la aceptación de un bien se da de manera natural ya que está influenciada por la necesidad ¿Qué hace que el mercado rechace o adopte forzosamente un bien o servicio?

Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

Este rechazo puede darse por varias condiciones, que si se quiere pueden analizarse en relación con el diseño, como se hará aquí.

La funcionalidad: está puede ser controversial, ya que, cualquier objeto cumple una función y cualificar o cuantificar la importancia de esta no es una tarea fácil, pero incluso los bienes más esenciales y con las funciones más primarias, pueden desempeñar, total o parcialmente, una función social.

DE BEERS

A DIAMOND IS FOREVER

"En una época en la que la gente puede elegir en qué gastar su dinero, hay algo realmente especial en el material más duro del planeta Tierra"

Al Cook, CEO De Beers, 2023

Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

Un producto puede tener un alto costo, que sea proporcionado a su calidad, y ser rechazado, ya que su calidad es superior a la requerida para desempeñar su función, lo que supone un innecesario sobre costo. Mientras que otro producto del mismo costo y una calidad inferior, pero apropiada para la función a desempeñar, puede ser aceptado de manera forzosa por un mercado, ya que cumple una función social, función que puede atender necesidades de ocio, identidad, afecto e incluso libertad. Esto según las necesidades que plantea Manfred Max-Neef.

¿Cuál es la función social de los lujos?



ROLEX

Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

El lujo no es necesariamente un producto en si, en muchos casos es más bien un atributo adicional que se le da a un producto preexistente, es ahí cuando un producto simple, altamente funcional y necesario como un reloj, que es naturalmente aceptado por el mercado. Pasa a ser un lujo que es forzosamente aceptado por el mismo mercado, ya que otorga un reconocimiento en su entorno.

Darwin, dentro de su teoría, menciona la competencia sexual y como está, desde el origen del hombre, ha sido un parámetro que evalúa el éxito y otorga un reconocimiento en la sociedad, fenómeno que se ha presentado desde las sociedades primitivas hasta las contemporáneas. Por supuesto y como se ha mencionado a lo largo de todos los diálogos, con fines distintos.




Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

En los inicios de la humanidad la competencia sexual tenía como finalidad la supervivencia y la presentación de la especie, entre más adelante se estuviese en dicha competencia más grande era un clan y esto gestaría mejores condiciones de alimentación y seguridad.

Con seguridad en unas décadas existan teorías sólidas y universales que expliquen la meta de la competencia social en la locura de estos tiempos, mientras eso, de manera muy pretenciosa y para efectos del desarrollo y argumentación de esta y muchas otras de las ideas expuestas en este proyecto, se tomará el atrevimiento de teorizar la idea de que el fin de la competencia sexual en estos días no es otro que el ocio.



La Clase A de Mercedes Benz es fabricada por Renault desde 2017, compartiendo Motorización, transmisión, plataforma y electrónica con el Renault Megane, funcionalmente son el mismo automóvil, su equipamiento solo cambia en los colores.

El Mercedes Benz cuesta 35% más, desde 2014 la clase a sigue siendo la más vendida por Mercedes Benz supera en unidades vendidas al Renault Megane.

Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

Según la teoría de la clase ociosa de Thorstein Veblen, con la decadencia de las monarquías y el surgimiento de la industria, hubo un auge de nuevas clases sociales que querían ascender en la pirámide social, imitando las costumbres de quienes ahí se encontraban. Y quienes allí habitaban adoptaron el ocio como el estilo de vida que les permitió establecer una diferencia entre quienes lograban llegar a un nuevo escalón de la pirámide y quienes estaban allí desde antes. Diferencia que para bien o para mal se ha venido acortando con los avances tecnológicos y especialmente en estos tiempos, gracias a las redes sociales.

¿ha sido el diseño italiano
el que ha dotado a la clase
ociosa de sus símbolos de
poder?



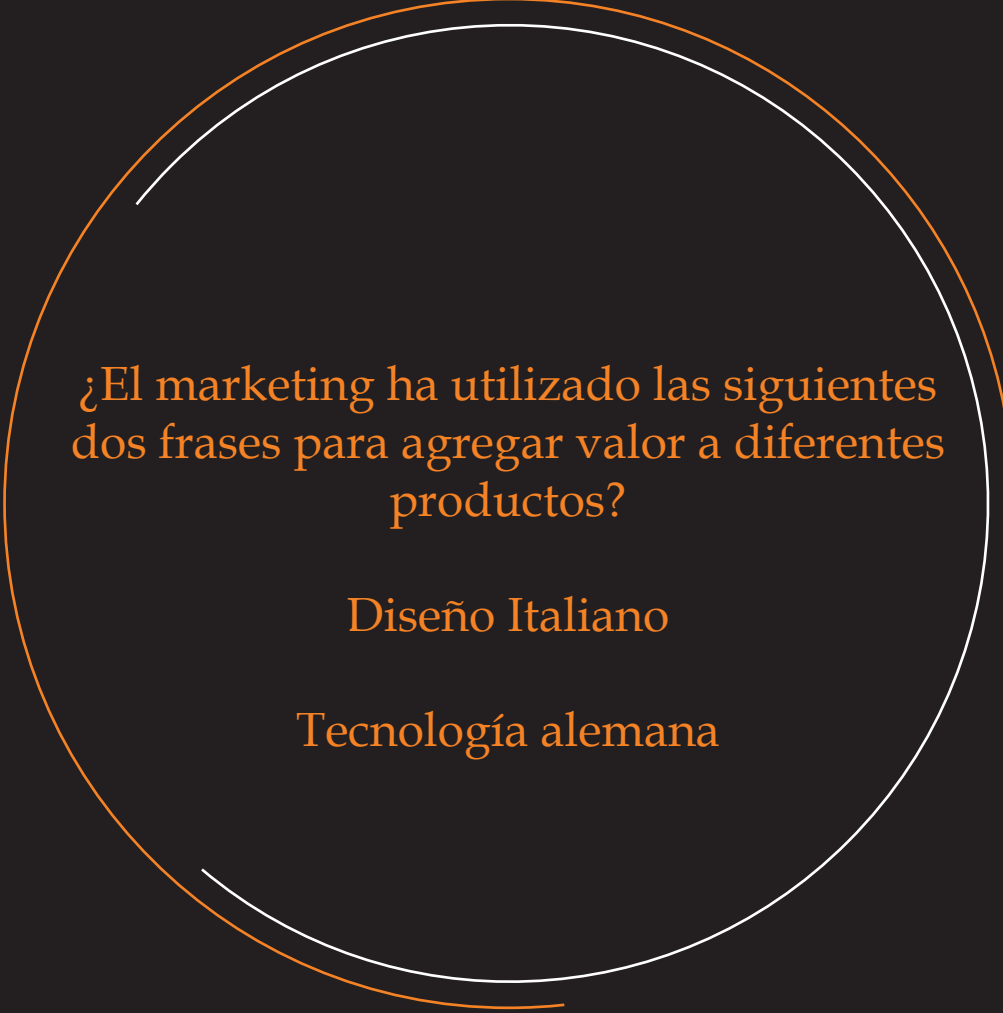
pininfarina

Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

En efecto fueron los italianos quienes conquistaron el mercado de los símbolos de poder que ostentó la clase ociosa, posterior a este auge, el diseño italiano permeó con su estética en otras culturas de diseño que se enfocaban en la calidad, como la inglesa, francesa e incluso la alemana y la suiza, que fueron las que más se resistieron a este proceso.

Este proceso fue muy similar al que se dio con la tecnología, la calidad de la manufactura, la ingeniería y el diseño alemán.



¿El marketing ha utilizado las siguientes
dos frases para agregar valor a diferentes
productos?

Diseño Italiano

Tecnología alemana

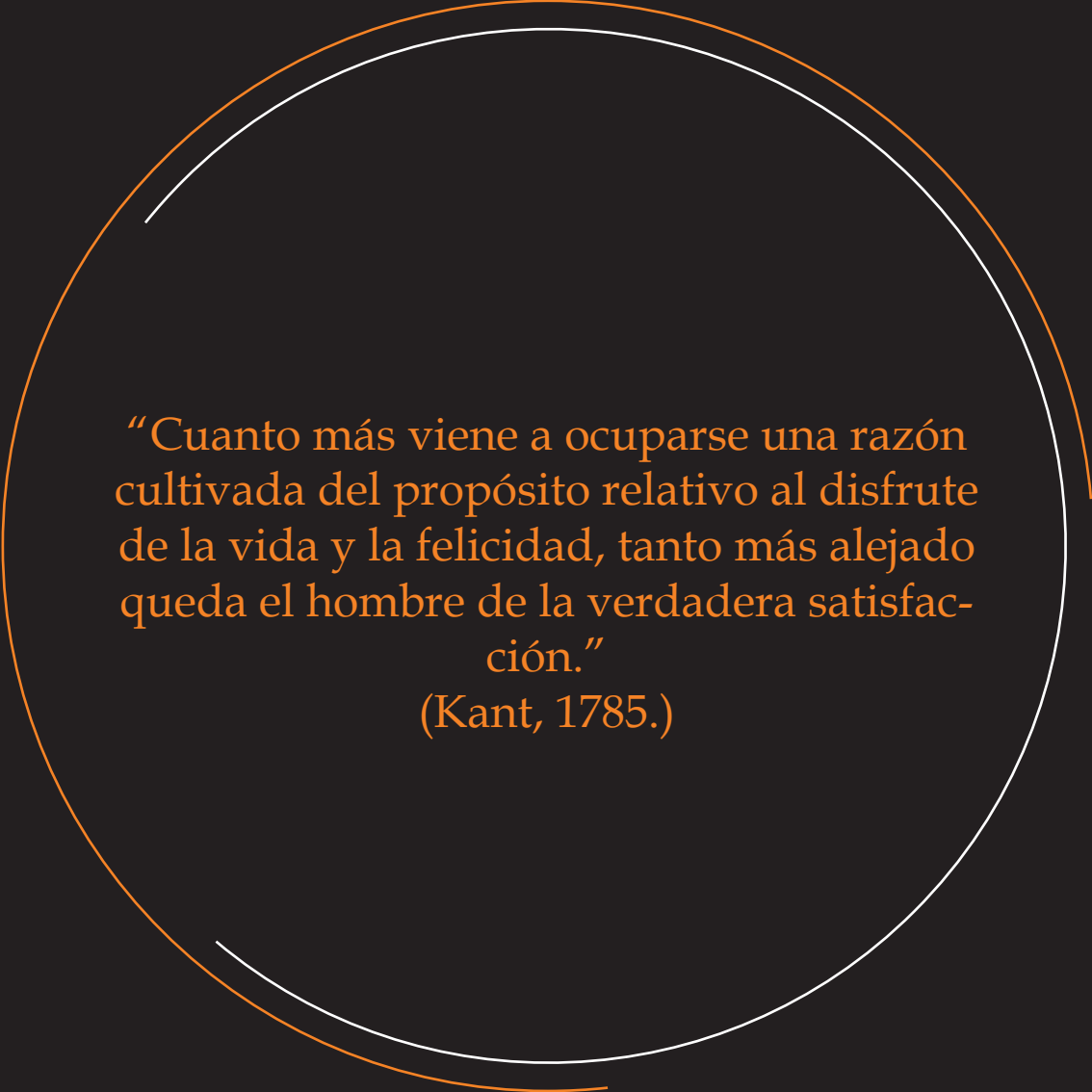
Diálogos sobre el diseño

Y la biología de las clases sociales

El establecer como estándares o estereotipos el diseño italiano y la tecnología alemana es claro que la colonización no finalizo hace algunos siglos, muy por el contrario, se ha potenciado y camuflado para llegar a ser la aspiración de los países subdesarrollados, lo que impacta negativamente en la sociedad y causa daños irreversibles en la sociedad.

Diálogos sobre el diseño

Y su contexto sujeto a la educación



“Cuanto más viene a ocuparse una razón cultivada del propósito relativo al disfrute de la vida y la felicidad, tanto más alejado queda el hombre de la verdadera satisfacción.”

(Kant, 1785.)

Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Según la WDO, El diseño industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, genera éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadoras.

Se puede decir que lo que constituye la naturaleza del diseño, su esencia, es ayudar.

The logo features a central black circle with a white crosshair. The text 'WORLD DESIGN CAPITAL' is stacked vertically in the top-right quadrant, and '2024' is in the bottom-right quadrant. This central circle is surrounded by two concentric white rings that create a 3D effect of depth against the black background.

WORLD
DESIGN
CAPITAL

2024

Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

¿Ayudar a qué?

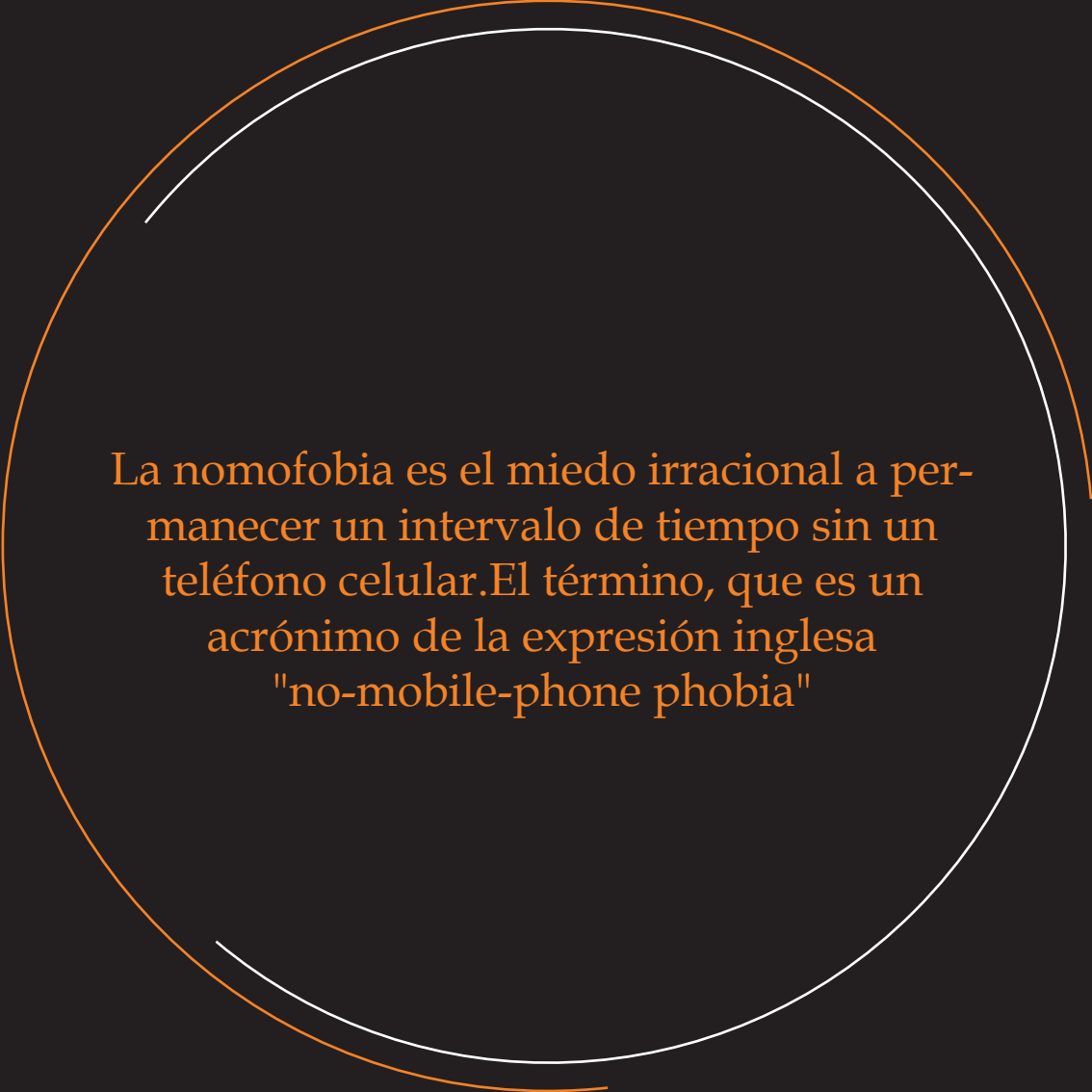
Pues a hacer del mundo un lugar mejor, en el caso específico del diseño industrial puro, lo hace a través de productos. Claro que, con la evolución del diseño industrial, aquello de lo que el usuario se beneficia no es necesariamente del bien material, puede ser también de la experiencia al que este lo conduce. Es por esa razón que en la actualidad muchos productos físicos no son otra cosa diferente a un medio que permite interactuar con un producto digital. El más claro ejemplo de esta idea es el teléfono móvil, su finalidad es permitir la conexión entre el usuario y las redes, aplicaciones y programas que se acercan a lo físico a través de este.



Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Desde el punto de vista en el que se sitúa lo anterior, es fácil deducir que el diseño, en este caso representado en un teléfono móvil, ayuda a practicante todo; a las interacciones sociales, al entretenimiento, al ocio, a la productividad, a la comunicación e incluso hay quienes afirman que democratiza el mundo del conocimiento y la cultura, permitiéndole a cualquier persona con un teléfono móvil y conexión a la red, acceder y compartir todo tipo de información. Lo cual suena bastante bien, pero sin duda tiene un impacto sobre todos los aspectos de la vida, que no se visibilizan en la misma medida que sus bondades.



La nomofobia es el miedo irracional a permanecer un intervalo de tiempo sin un teléfono celular. El término, que es un acrónimo de la expresión inglesa "no-mobile-phone phobia"

Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

¿Hasta qué punto los avances propuestos por el diseño han simplificado la vida, llevándola a un punto en el carece de sentido y libertad?

Analizando un caso de escala mayor como el del crédito social chino, en el que los a los ciudadanos se les asigna un puntaje con base al cumplimiento de sus obligaciones financieras y cívicas, es decir pago de créditos, facturas, impuestos, comportamiento en el espacio público y búsquedas en la red. Esto con el fin de determinar el nivel de confiabilidad que tiene la persona dentro de la sociedad, este puntaje es tenido en cuenta principalmente en la búsqueda de empleo, acceso a instituciones educativas, aceptación en grupos religiosos, uso del transporte público e incluso es usado por los más adeptos a este mecanismo, para determinar con quien se pueden tener relaciones interpersonales.



Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Este sistema vulnera la libertad, la privacidad y la reputación de los ciudadanos chinos, ya que los parámetros de evaluación para establecer este puntaje están basados en normas que restringen libertades individuales, como el consumo de bebidas alcohólicas, ver pornografía, consumir contenido (prensa, libros, películas, series, documentales) o consultar en la red o dialogar con contactos sobre temas que el gobierno considera que se le opone. Incluso investigaciones periodísticas demuestran que el este puntaje esta influenciado por la postura frente a la reproducción que tenga cada individuo, la cual se establece mediante el uso de algoritmos que analizan los datos que deja como rastro la interacción de los ciudadanos con el mundo digital.



"A la mayoría no nos gusta pensar en la muerte, pero hay algo que es seguro: va a llegar. La pregunta es ¿cuándo?".

(Dan Buettner, 2024.)

Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Por otra parte, y mirando un caso de impacto positivo que tiene el diseño sobre la vida veamos como el Diseño Urbano, que reúne una gran cantidad de disciplinas como el Diseño industrial y la arquitectura, ha conseguido que los habitantes de Loma Linda, California tenga una esperanza de vida al nacer 10 años mayor al promedio de Estados Unidos. A pesar de que la población que vive bajo el umbral de la pobreza sea un 1,4% mayor que el promedio de Estados Unidos.

(Estadísticas de la pobreza. (s/f). Povertyusa.org. Recuperado el 14 de mayo de 2024, de <https://www.povertyusa.org/es/facts>)



Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Loma Linda fue fundada en 1970, con una alta influencia del protestantismo, rama de la Iglesia Cristiana que surgió en Alemania y que además de influir en las creencias también lo hizo en el desarrollo social, económico y la arquitectura de la ciudad, trayendo principios del urbanismo alemán.

La Bauhaus, junto con su influencia en el urbanismo alemán, dejó una marca indeleble en la arquitectura residencial, marcando un punto de inflexión significativo. Con figuras destacadas como Walter Gropius y Mies van der Rohe a la vanguardia, se promovió un enfoque centrado en lo social en la construcción de viviendas. Los Congresos Internacionales de Arquitectura Moderna (CIAM) y la Carta de Atenas jugaron un papel crucial al establecer principios para la planificación urbana, priorizando la funcionalidad y las necesidades colectivas. Este enfoque se tradujo en la creación de ciudades funcionales con una zonificación específica y un diseño racional, transformando así el paisaje urbano.



Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

¿Qué papel cumple el diseño en esto?

Pues bien, debido a su ubicación geográfica la ciudad debió diseñarse para no ocupar una superficie mayor a 1900 hectáreas, aproximadamente una centésima parte de la superficie de Bogotá. Por lo cual el uso de vehículos motorizados, públicos o particulares es innecesario para la mayoría de los habitantes . La infraestructura vial se diseñó para priorizar el uso de medios de transporte alternativos y viajes a pie, especialmente a los lugares de mayor afluencia como centros comerciales y empresariales, hospitales, supermercados, colegios y universidades. Este diseño urbanístico de forma intencionada o no, ha propiciado que la relación con el ser humano no resulte generando un estilo de vida sedentario, con las afectaciones a la salud que este pueda generar.

(Spector, N. (2019, abril 3). What “Blue Zone” city Loma Linda, California can teach us about living longer. NBC News. <https://www.nbcnews.com/better/lifestyle/what-blue-zone-city-loma-linda-california-can-teach-us-ncna98966>)



Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

“IKEA fue fundada por Ingvar Kamprad en 1943 como un negocio de venta por catálogo en Älmhult, Suecia.

Actualmente, es una marca de muebles para el hogar reconocida mundialmente, que ofrece diseño y comodidad a precios accesibles.

Aunque hemos recorrido un largo camino desde nuestros humildes comienzos, nuestra visión sigue siendo la misma: crear un mejor día a día para la mayoría de las personas.”

(Quiénes somos. (s/f). Ikea.com. Recuperado el 14 de mayo de 2024, de <http://www.ikea.com/co/es/this-is-ikea/about-us/>)

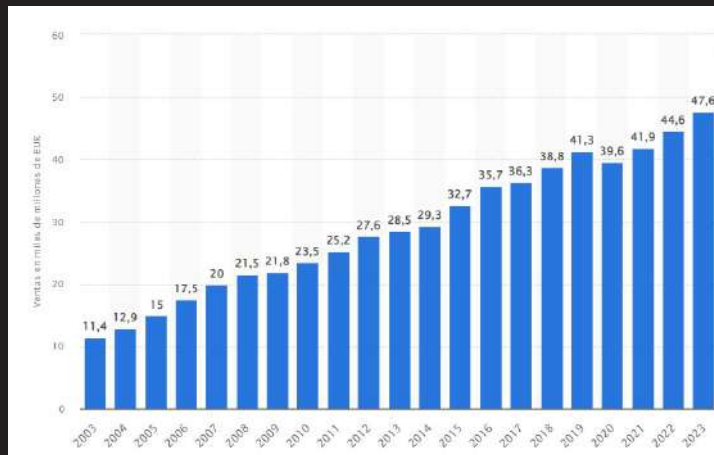


Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Ikea es considerada, si no la más grande, una de las empresas de mobiliario más grandes del mundo, lo que la ha posicionado en este lugar son dos factores fundamentales, el primero de ellos es ofrecer un diseño de vanguardia para el hogar y el segundo es hacerlo a un precio accesible para el mayor número de personas. Según su misión, esto lo hacen para mejorar el día a día de las personas, lo cual es cuanto menos controversial ya que el modelo de negocio de Ikea está basado en la caducidad y gracias al accesible costo de sus productos, este modelo de negocio ha prosperado al punto de cuadruplicar sus ventas y representación en el mercado entre 2003 y 2023. Y en 2020 ingreso a la lista de las 100 marcas más valiosas del mundo, escalando año tras año con un ritmo similar al de empresas como Zara y Bank Of America.

Ingresos procedentes de las ventas del Grupo IKEA en todo el mundo entre 2003 y 2023



Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

No es coincidencia que el crecimiento exponencial del grupo Ikea haya despegado con sucesos políticos y económicos como la inclusión de la ley de propiedad privada en la constitución China, tras la reforma económica de 2004 y los efectos de la inestabilidad política en Rumania, tras la caída del Régimen Comunista Rumano en 1990, la cual permitió que para los años 2000 Rumania abriera la explotación maderera por parte de empresas extranjeras como la austriaca Holzindustries Schweighofer, la maderera más grande de Rumania y principal proveedora de materia prima de Ikea



Holzindustrie **Schweighofer**

Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Ley de propiedad privada en la constitución China (2004)

La creación de esta ley es el resultado de un proceso que inicio en 1993 con el mandato de Jiang Zemin donde se aumentó la inversión en infraestructura, se inició una flexibilización fiscal, en 1997 se aprobó el tratado de Kioto que entraría en vigor 8 años después, lo que le permitió a China ser aceptada en la OMC (organización mundial del comercio) en 2001.

Durante 1998 y 2003 hubo un cierre masivo de fábricas de muebles en Estados Unidos y durante 2004 el 54% de la industria mundial de muebles se desplazó a China, dejando a miles de personas en el mundo sin empleo.



Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Las condiciones laborales que supuso esta apertura por parte de China hacia un modelo manufacturero saltan a la vista en la actualidad, pese al hermetismo generado por el autoritarismo. A pesar de eso vale la pena recordar que, a diferencia de lo que manifiesta IKEA, la explotación laboral no son un par de casos aislados por parte de proveedores y filiales auspiciados por las laxas políticas chinas frente a la explotación laboral infantil. Si no que han hecho parte de la formula del crecimiento de Ikea desde mucho tiempo atrás, como lo muestra Armando Crespo Huescas en su artículo “IKEA’s Global Sourcing Challenge: Indian Rugs and Child Labor”

Donde presenta, como un hecho positivo que Rangar Exports, proveedor de Ikea y Nike en Bangladesh, contrataran trabajadores menores de 15 años, lo cual no es permitido por la ley, con el pretexto de protegerlos de la prostitución infantil y aumentar los ingresos de sus familias.



***Global Sourcing Challenge:
Indian Rugs and Child Labor***



By:

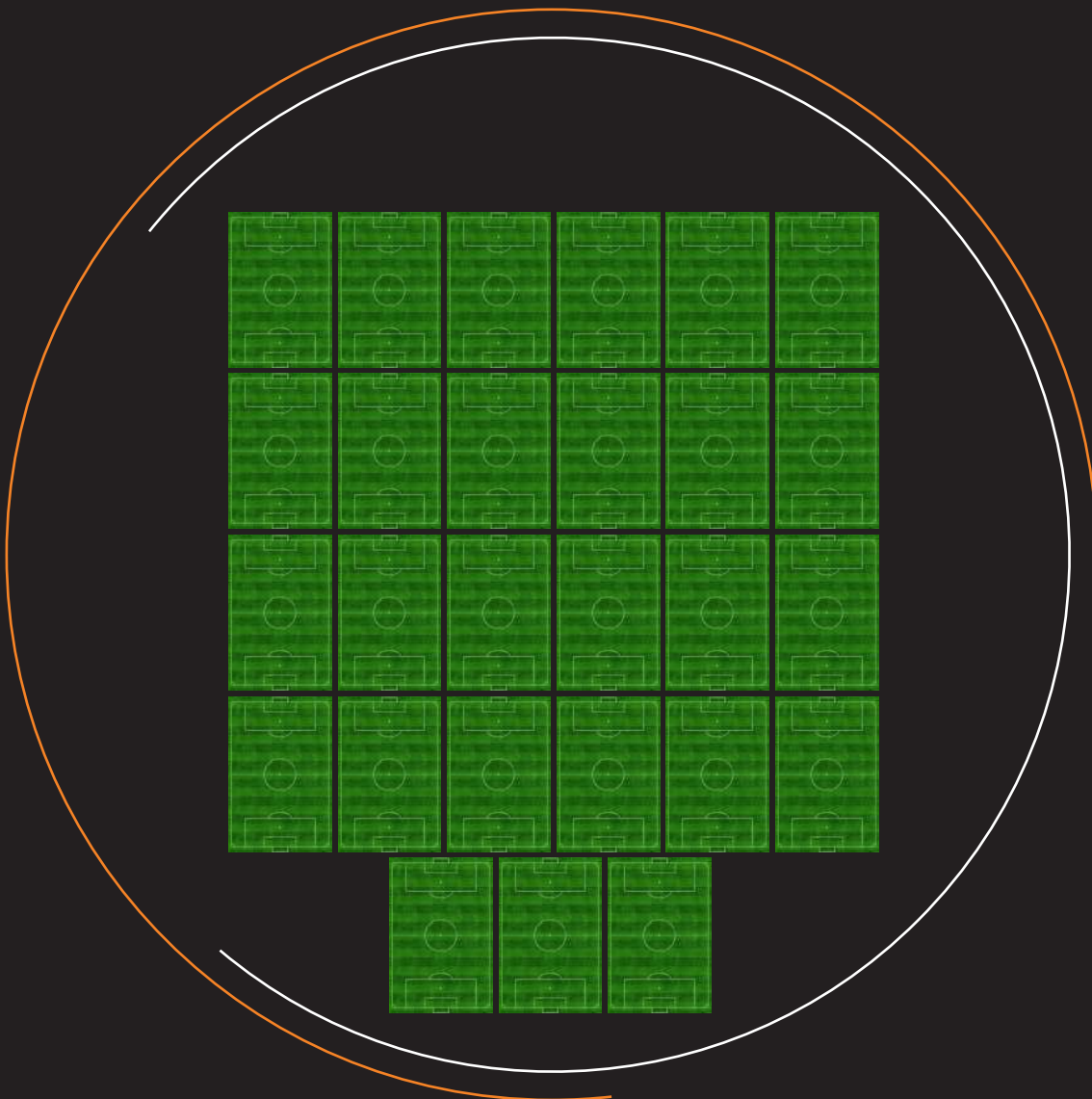
Alexandra Nieuwenhuyse Sigvaldason
Livia Oborowsky
Savannah Carson
Michael Clancy

Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Holzindustries Schweighofer

Tras la caída del régimen comunista rumano en 1990, Rumania afrontó una fuerte inestabilidad política por al menos 10 años, cuando Ion Iliescu en su segundo mandato presidencial reformó la constitución rumana de 1991, permitiendo la explotación de recursos naturales por parte de empresas multinacionales como Holzindustries Schweighofer, la maderera austriaca, principal proveedora de Ikea, con la planta maderera más grande de Rumania, responsable de la tala indiscriminada de 7,6 millones de hectáreas al año en los bosques nativos de Rumania.



Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

7,6 millones de hectáreas X año = 27 campos de futbol X
minuto

La tala indiscriminada de árboles por parte de gigantes multinacionales en Rumania deja a los lugareños sin sustento, desde el año 2000 hasta 2023 el índice de pobreza en Rumania ha aumentado un 4,1% llegando al 21,1%. Entre 2013 y 2017 supero el 25%, una cuarta parte de los rumanos vivían en la pobreza.

IKEA'S HOUSE OF HORRORS

The stolen Russian forests being greenwashed into kids' furniture



EarthSight

Diálogos sobre el diseño

Y su impacto sobre la vida

Agent Green es una ONG fundada en 2009 con el fin de proteger los parques naturales de Rumania, en la actualidad hace parte de la Green European Foundation, fundación que se dedica entre otras cosas a investigar crímenes ambientales, principalmente en Europa del este.

En 2015 llevaron a juicio a Holzindustries Schweighofer por la tala ilegal en el Parque Nacional Retezat, declarado Reserva De La Biosfera por la UNESCO en 1979. Según Holzindustries Schweighofer los hechos se presentaron debido a la alta demanda de materia prima, lo cual vinculaba directamente a Ikea.

Ikea se pronunció públicamente sobre lo sucedido una vez finalizó el juicio y afirmó que supliría su demanda de materia prima, adquiriendo esta de Ralvarserv Servlogging Company, empresa maderera denunciada en 2017 por tala ilegal en el Parque Nacional Domogled.

IKEA under fire for ancient tree logging

Wholly owned subsidiary Swedwood accused of clear-cutting ancient Russian forests for use in furniture



Diálogos sobre el diseño


Y su impacto sobre la vida

Los precios bajos sacrifican la calidad de los productos, las buenas prácticas empresariales y estimulan el consumo, potenciando así la caducidad y la obsolescencia. Ikea y otras empresas justifican esto bajo la razón de ser accesibles a todos, generando así un bienestar social. Pero este modelo de negocio impacta negativamente sobre la vida de los implicados en el proceso de producción, como se mencionó anteriormente. Y también sobre el consumidor, ya que la caducidad, la publicidad y el crédito son los grilletes de los esclavos contemporáneos.

En el próximo capítulo se abordará la relación entre el diseño y el comercio justo.

Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor



“Desconocemos los designios del universo, pero sabemos que razonar con lucidez y obrar con justicia es ayudar a esos designios, que no nos serán revelados”.

Borges, (1969)

Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

La dependencia entre el mercado y el diseño es clara, al igual que la relación que existe entre el mercado y el modelo económico que lo rige. Como se ha mencionado, el crecimiento económico es el modelo “universal” que se sustenta en un infinito y creciente intercambio de bienes y servicios. Lo cual no contempla que la fuente primaria de los bienes y servicios no es infinita ni creciente, muy por el contrario, es finita y decreciente. Ya que la producción de un bien y la prestación de un servicio requiere de mano obra y recursos naturales, que, en caso de ser renovables, su ciclo de renovación no es igual de acelerado al ciclo de producción. Por tal razón, este modelo económico llevará la existencia al colapso o viceversa.

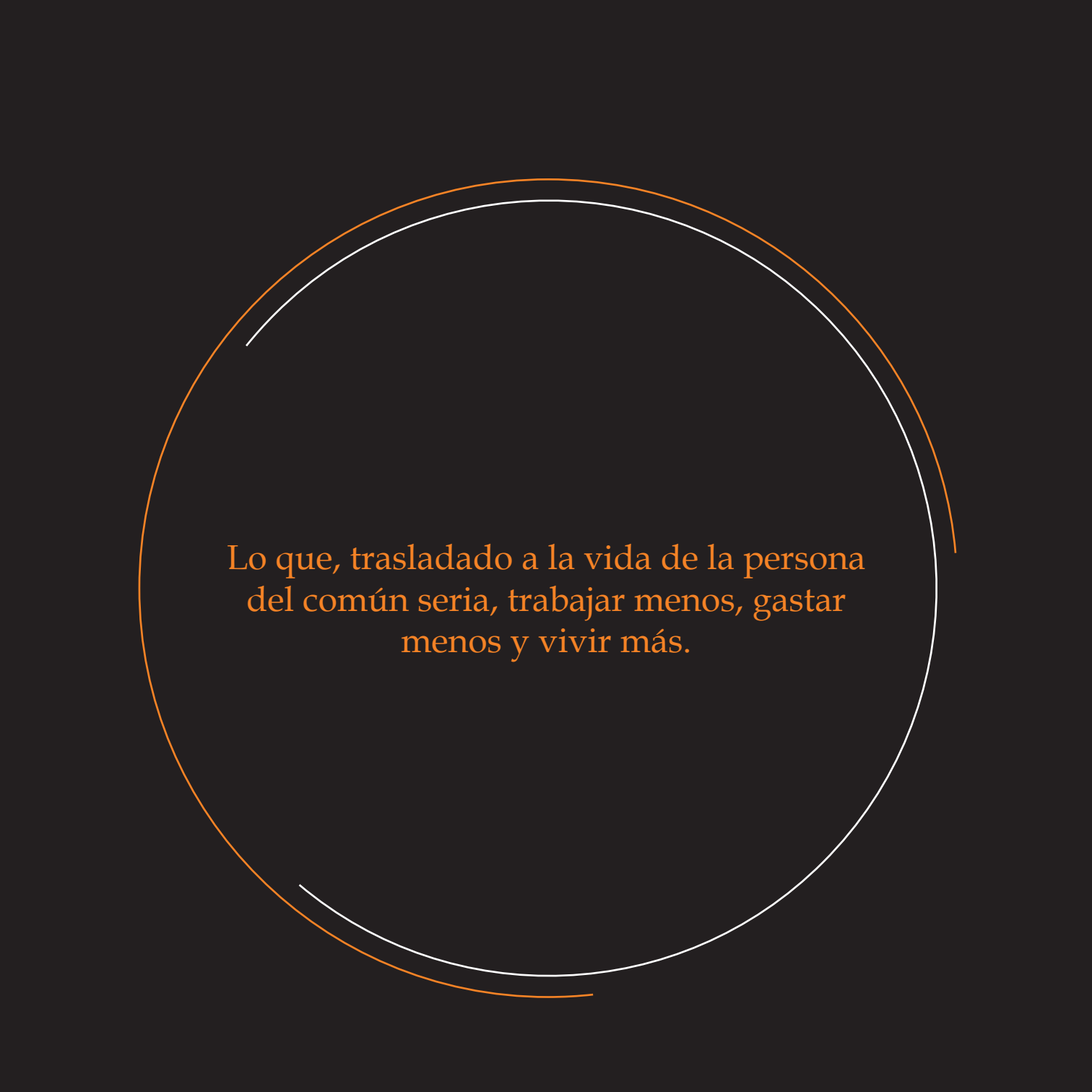


Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

Teniendo esto en cuenta, se hace evidente la necesidad de buscar una alternativa para que la existencia de la especie humana no se vea comprometida, desde la economía han surgido propuestas como el modelo de decrecimiento económico, el cual plantea una disminución en algunos casos radical, en los niveles de producción y el consumo.





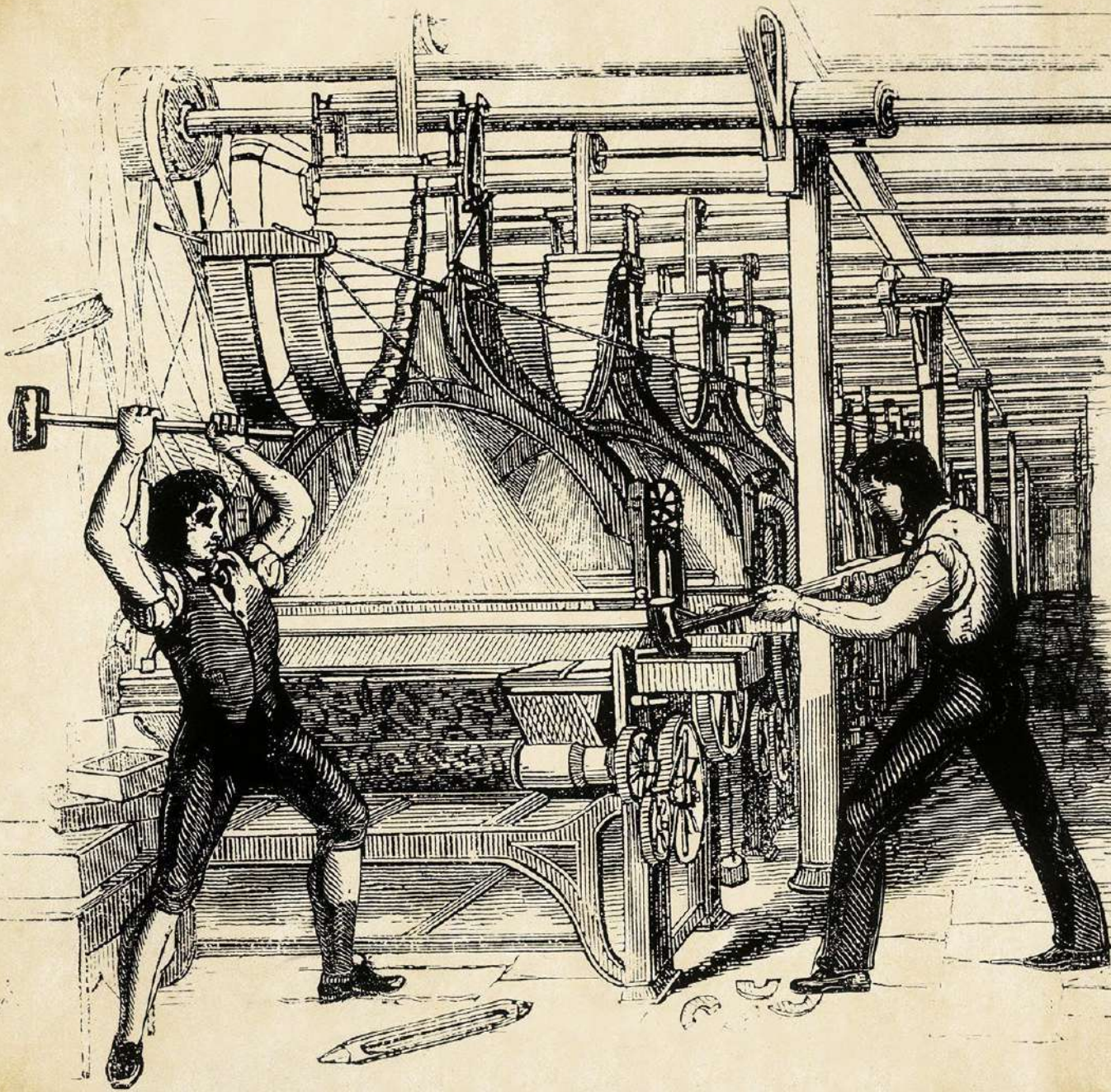
Lo que, trasladado a la vida de la persona
del común sería, trabajar menos, gastar
menos y vivir más.

Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

¿Puede el decrecimiento ser un complemento a las contestaciones históricas del diseño?

Cabe aclarar que el decrecimiento en ninguna instancia pretende ser un sustituto del capitalismo y la libertad, en lugar de esto busca ser un agregado. Por tal razón la respuesta sería afirmativa y la pregunta importante pasaría a ser ¿cómo? Desde una mirada muy general, no es una pregunta difícil de responder, si se habla de decrecimiento, lo que salta a la vista sería ir hacia atrás y rescatar los aciertos que ha tenido el diseño, pero más importante aún, aprender de los desaciertos de este. Escenario en el que el diseño de las economías y mercados emergentes tienen una ventaja considerable frente al de las establecidas. Ya que su tarea fundamental no es otra que evitar copiar las malas prácticas que permean el diseño, la producción y el comercio en las economías y mercados desarrolladas.



Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

¿Cuáles son esas malas prácticas que permean el diseño y la producción?

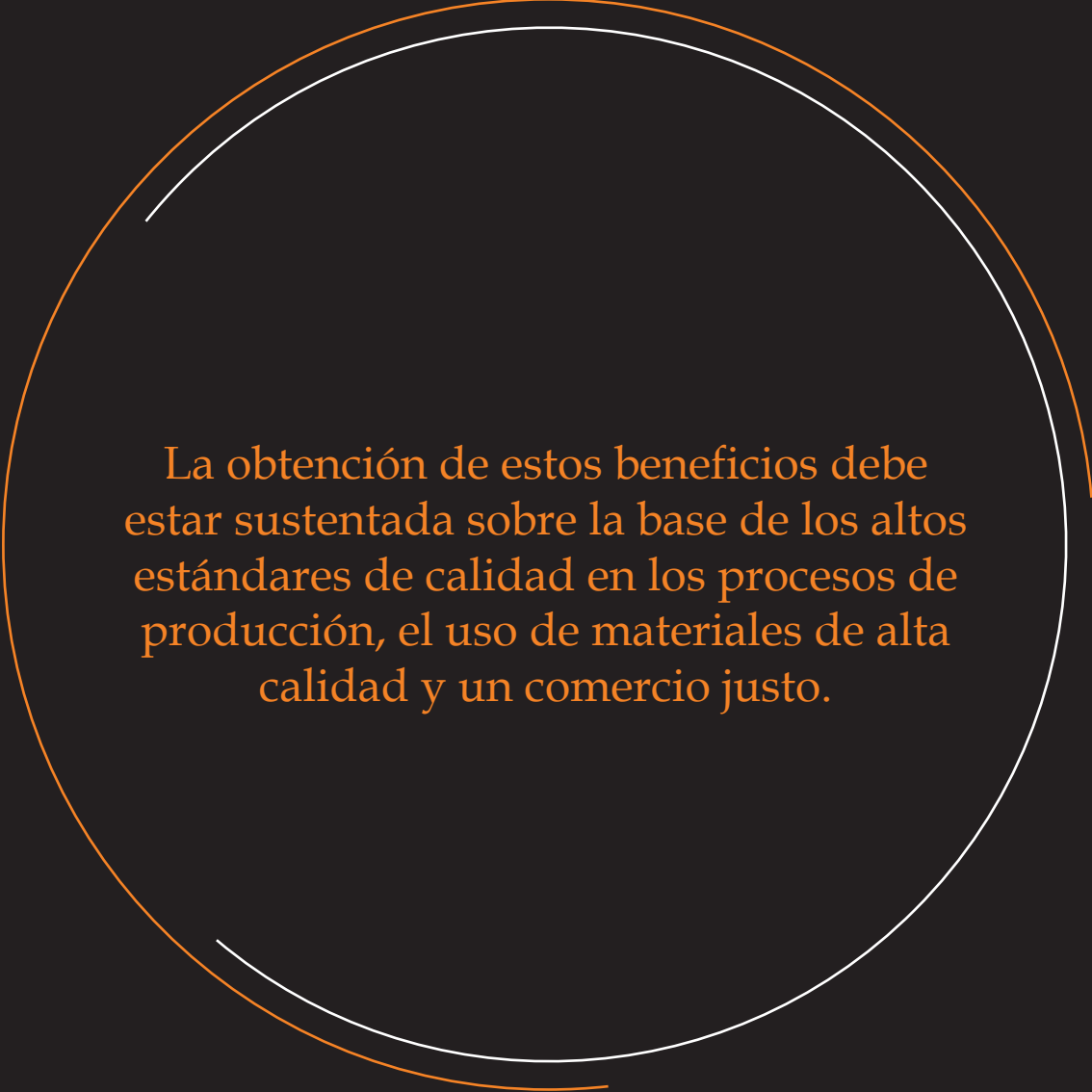
La caducidad y la obsolescencia principalmente. De estas dos se desencadenan efectos catastróficos a los que debe adaptarse el comercio. Estas dos son los catalizadores en el círculo que navega la sociedad de consumo, ya que sin caducidad y obsolescencia no hay una necesidad verdadera adquirir nuevos bienes y servicios, es decir, se reduce demanda. Por lo que tampoco es necesario producirlos, se reduce la oferta. Como resultado de esto hay un decrecimiento en el mercado, lo que se conoce también como desaceleración. Pero un aumento sustancial en la calidad de vida ya que en la práctica esto se resume en disminución de la jornada laboral, disminución en la explotación de recursos naturales, aumento en los estándares de calidad, demanda de mano de obra calificada y mejor remuneración.



Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

Se podría empezar por cualquiera de los conceptos y efectivamente se hará ya que, los mismo, están estrechamente interrelacionados por la dependencia de todos a todos. Pero contrario a hacer eso, de ir directamente a las consecuencias principales de cada uno. Establecer altos estándares de calidad en los procesos de producción tiene un efecto directamente proporcional a la calidad de la manufactura, es decir, a más altos, la calidad también será más elevada. Esto sucede ya que los buenos estándares requieren mayores controles antes de la distribución, uso de mejores herramientas y personal más calificado para realizar el trabajo (entiéndase más calificado, no solo como una persona capacitada en los aspectos técnicos de su labor, sino también una persona con una mejor salud física y mental, la cual no se obtiene dentro de un puesto de trabajo). Y el tener mayores controles exige también más personal, por consiguiente, mayor oferta laboral lo cual impacta positivamente sobre el desarrollo del capital social.



La obtención de estos beneficios debe estar sustentada sobre la base de los altos estándares de calidad en los procesos de producción, el uso de materiales de alta calidad y un comercio justo.

Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

Utilizar materiales de alta calidad demanda personal capacitado para su explotación y transformación. Exige también un mayor control en el proceso de renovación de las materias primas, lo que promueve que se respeten los ciclos naturales, evitando así el impacto de la intervención humana. Y, por último, pero no menor importante, se fabrican productos de mayor calidad, con un tiempo de vida útil mayor, que al finalizar su ciclo de vida pueden ser reciclados o reutilizados, ya que, si bien pierden funcionalidad como material transformado, una parte puede seguirse considerando materia prima.



Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

Este caso se puede ver claramente en la madera, el uso de madera maciza en la producción de mobiliario requiere el uso de herramientas más especializadas y de mayor calidad (lo cual beneficia también el mercado de la maquinaria industrial) y esta debe ser operada por personal calificado que maximice la explotación de la inversión hecha, al ser comercializados tendrán un costo inicial más alto, pero su relación costo beneficio a mediano y largo plazo será mejor. Durante su vida útil serán productos más estéticos, que gozan de una personalidad y una historia y que pueden pasar a generaciones venideras y cuando se finalice su vida útil pueden ser reutilizados en estructuras con una modulación distinta o reciclados para producir tableros aglomerados. Rompiendo el círculo de la tala indiscriminada de maderas de cualquier calidad para directamente fabricar mobiliario con tableros aglomerados que tienen un tiempo vida útil mucho más corto que el tiempo de reforestación de las especies taladas, afectando la fauna.



Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

Por ultimo y para concluir con la explicación de esta triada, se analizará el comercio justo, donde se verán algunas relaciones con puntos anteriormente mencionados, específicamente con la mano de obra calificada. Esta es dada por personal calificado con mayor capacidad de generar valor con la actividad que realiza, por tal razón la renta obtenida por la cantidad de tiempo que destine a realizar una labor será mayor, es decir que su remuneración no se tasa de manera cuantitativa, si no cualitativa. Lo cual le da libertad a la persona de disponer de más tiempo para las actividades que desee y no lo sujeta a actividades de baja generación de valor que lo obligan a invertir mucho tiempo para obtener una renta que le permita sobrevivir. Estas condiciones laborales benefician a la estructura primaria de cualquier sociedad que es la familia y, por consiguiente, todas las estructuras sociales que le proceden.



Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

El comercio Justo además de reducir los índices de explotación laboral sea infantil o no, garantizar condiciones laborales digna y remuneración adecuada, trae beneficios para clientes y usuarios ya que, al mejorar su oferta, re reduce la necesidad de utilizar tácticas fraudulentas para alcanzar objetivos económicos y el beneficio obtenido de un producto es directamente proporcional a la inversión que hay tras este. Además promueve un uso sano del crédito, ya que, si se usa de forma responsable, como un medio de apalancamiento es muy provechoso para el usuario y el mercado financiero.

Y para finalizar este diciente, aunque superficial análisis, el comercio justo también propende por evitar que el desecho de un bien afecte el entorno de otros, lo cual dignifica las condiciones de vida de los habitantes de regiones vulnerables y los integra a economías circulares.



Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

¿Cualquier contestación futura del diseño, debe ser por definición decrecentista, autogestionaria y anti patriarcal?

En efecto si, el diseño debe responder al, sino que enfrentara el mundo en corto y mediano plazo, especialmente en materia social y medioambiental. Las respuestas decrecentistas pueden tener múltiples variaciones, sin embargo, las generalidades de estas fueron expuestas anteriormente. Pero ¿a qué refiere que sean autogestionarias?

Para este caso exhorta a que cada persona se enfoque en su responsabilidad directa y activa sobre los cambios que se requieren y las consecuencias que los mismos conllevan, sean positivas o negativas. Esto se hace imprescindible, ya que es irrisorio esperar que quienes llevan al mundo por un camino con destino al colapso y obtienen el mayor beneficio de esto, sean quienes promuevan acciones que decidan cambiar de rumbo o retroceder.

The image shows a close-up of the S&P Global logo mounted on a light-colored stone or concrete building facade. The logo consists of the letters 'S&P Global' in a bold, sans-serif font. The letters are a metallic blue color and are illuminated from behind, creating a bright white glow. Above the logo is a long, thin, horizontal metallic bar, also illuminated from below. The building's surface is composed of large, rectangular stone panels. The overall scene is captured in a slightly low-angle shot, emphasizing the three-dimensional nature of the signage.

S&P Global

Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

El decrecimiento económico, entendido como una reducción planificada y controlada del tamaño de la economía, puede contribuir significativamente a la sostenibilidad de varias maneras:

Reducción del consumo de recursos: Lo que disminuye la presión sobre el medio ambiente y los ecosistemas.

Menor huella ecológica: Al reducir la producción y el consumo, se reduce la huella ecológica total de la sociedad.

Menor generación de residuos: Con una economía más pequeña y menos consumo, se facilita su gestión y tratamiento adecuado.

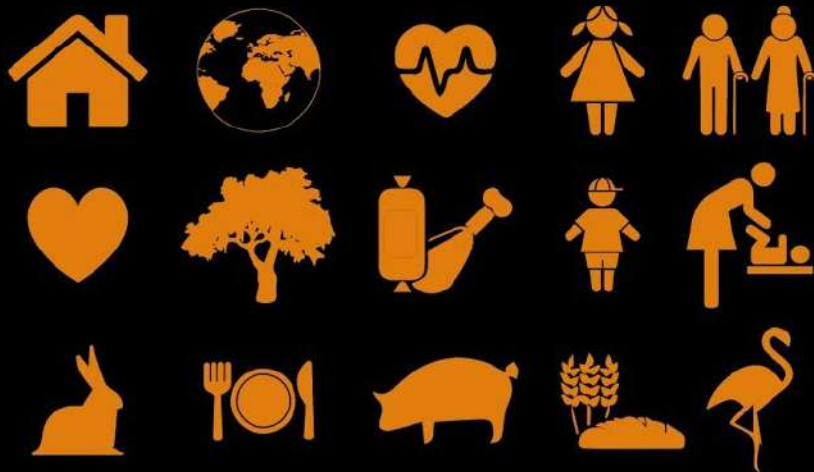
Promoción de la eficiencia y la innovación: En un contexto de decrecimiento, hay una mayor incentivación para desarrollar tecnologías.



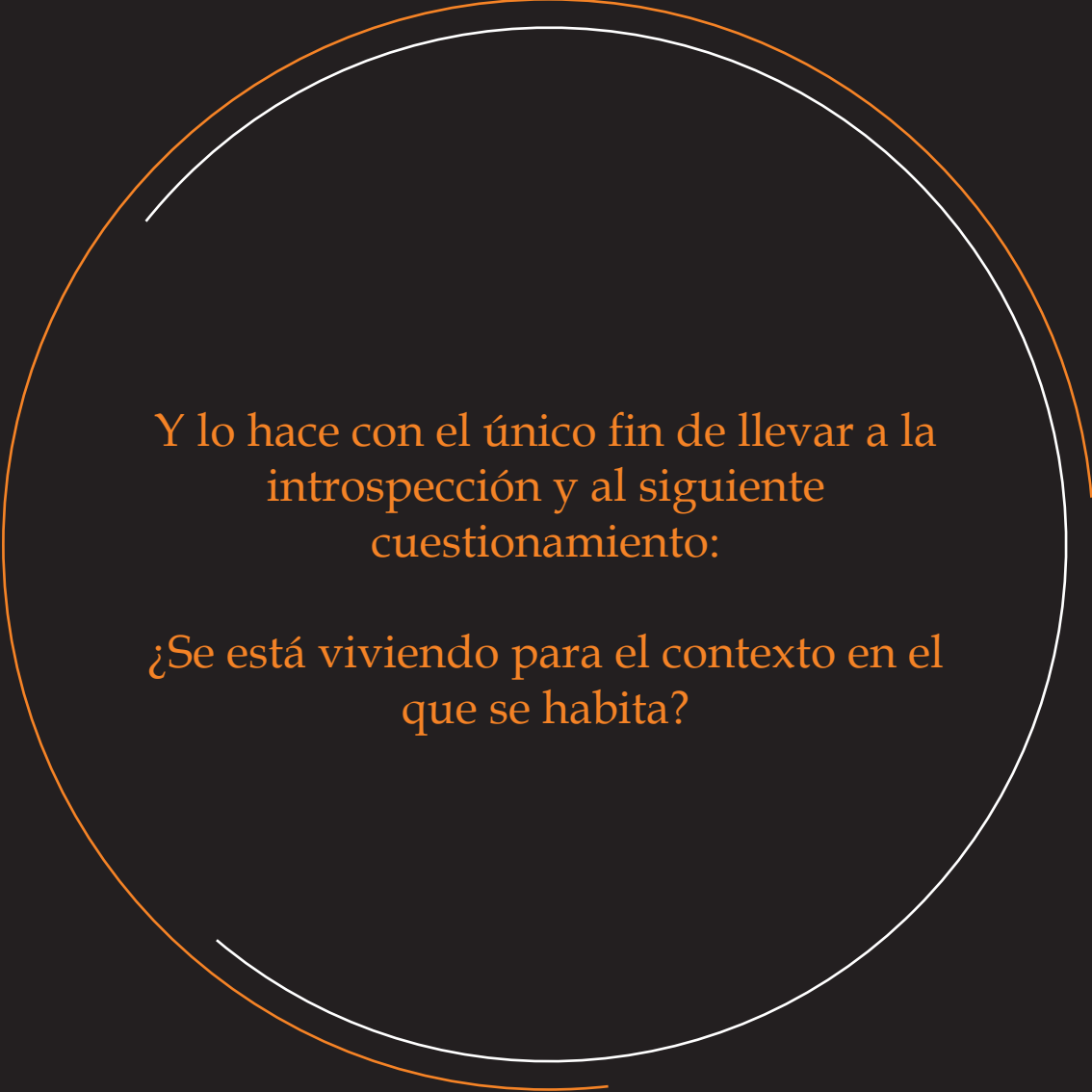
Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

Es esencial para entender esta idea, deslindar el termino anti patriarcal de cualquier interés particular que siendo lobo se disfraza de oveja con el único fin de desestabilizar a sus opositores instrumentalizando a quienes defienden ideas justas. Entiéndase por contestación anti patriarcal, el hacer de la economía del cuidado un pilar fundamental de la transformación del diseño y el mercado. Ya que como se mencionó antes las respuestas deben ser autogestionarias, por lo tanto, no pueden depender de la institucionalidad, pero si dependen, casi en única medida, de la educación. Es aquí donde el conocimiento más evidente, sustentado en la experiencia y la intuición, tiene un papel fundamental y este se gesta en comunidad y no en institucionalidad, ya que esta última lo que busca es dar interpretaciones facinerosas de los hechos y presentarlas como verdades absolutas, que curiosamente se resguardan tras argumentos vaporosos y siempre al servicio del poder.



Economía del Cuidado



Y lo hace con el único fin de llevar a la introspección y al siguiente cuestionamiento:

¿Se está viviendo para el contexto en el que se habita?

Diálogos sobre el diseño

Y una alternativa desde la mirada del autor

Esto, como era de esperar, sitúa este dialogo al lado de aquel que refería al contexto sujeto a la educación, donde se vieron ejemplos desde el diseño y como las relaciones que este podía crear con el mercado, según como correspondiera al contexto en el que se desenvuelve. De como esa correspondencia entre el contexto y las necesidades que de este surgen, determinan si en diseño cumple con su finalidad de ayudar a la vida o no, esto como se deduce de lo expuesto a lo largo de estos diálogos y para infortunio de algunos, no es algo que se derive de la voluntad individual si no de la imposición de voluntades de poder que se llevan estableciendo al menos cuatro siglos.

Bibliografía

Alvarez Gardeazabal, G. (2004). *Condores No Entierran Todos los Dias*. Panamericana Editorial.

Baudrillard, J. (1991). *El sistema de Los objetos*. Siglo XXI Ediciones.

Borges, J. L. (2005). *Elogio de la Sombra* (7.a ed.). Emece Editores.

Broken. (s. f.). Netflix.com. Recuperado 27 de mayo de 2024, de <https://www.netflix.com/watch/81002634?trackId=255824129>

Caballero, A. (2020). *Historia de Colombia Y Sus Oligarquías*. Planeta Publishing.

Bibliografía

Chiapponi, M. (1999). Cultura social del producto. Ediciones Infinito.

Clarke, A. J. (2021). Victor papaneck: Designer for the real world. MIT Press.

Diggins, J. P. (1983). Thorstein Veblen, Terico de La Clase Ociosa. Fondo de Cultura Economica.

Ekins, P., Manfred A Max- Neef, & Max-Neef, M. (Eds.). (2001). Real-Life Economics. Taylor & Francis Group.

Gaviria, A. (2016). Alguien tiene que llevar la contraria.

Gaviria, A. (2020). Desigualdad y autoritarismo en los tiempos del COVID-19. Planeta.

Bibliografía

Gaviria, A. (2021). Otro fin del mundo es posible: cómo Aldous Huxley puede salvarnos.

González, F. (2020). Viaje a pie 1929. Universidad EAFIT.

La rebelión de los buenos. (s. f.).

Mendoza, M. (2011). Buda Blues. Grupo Planeta.

Money, explained. (s. f.). Netflix.com. Recuperado 27 de mayo de 2024, de <https://www.netflix.com/watch/81345774?trackId=255824129>

Ribeyro, J. R. (2019). Prosas apátridas.

Robinson, J. A., & Acemoglu, D. (2022). Por Qué Fracasan Los Países: Los Orígenes del Poder, La Prosperidad Y La Pobreza. Planeta Publishing.

Bibliografía

Taibo, C. (2011). El decrecimiento explicado con sencillez.
Libros de La Catarata.

Taibo, C. (2020). Colapso: capitalismo terminal, transición eco-social, ecofascismo.

Taibo, C. (2021). Decrecimiento: una propuesta razonada.

Taibo, C. (2022). Anarquismos: ayer, hoy y mañana.

The minimalists: Less is now. (2021, enero 1).

Zambrano, M. M. (2022). Leer es Resistir.

(S. f.). Coches.net. Recuperado 27 de mayo de 2024, de https://www coches.net/videos/renault-megane-mercedes-benz-clase_a

Una disciplina o un arte, más allá de sillas, mesas, lámparas, materas y vehículos. En el diseño, la funcionalidad responde al deseo de satisfacer necesidades no cubiertas, mientras que la estética refleja el anhelo de expresión en una creación.