



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL DISEÑO  
ESTRATEGIAS DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE  
MAGISTER EN PROYECTOS DE DISEÑO

AUTORA:

DIS. MARÍA CRISTINA CÓRDOVA SOLÍS

DIRECTOR:

MGST. ADRIANA SILVIA STIVALE

CUENCA-ECUADOR

2016

**Dedicatoria**

Dedico este trabajo académico a mi familia que ha sido mi soporte y mi apoyo durante la realización del curso de maestría.

### **Agradecimientos**

A la Universidad del Azuay y su departamento de Educación Continua.

A Diego Jaramillo, Director de la Maestría.

A Silvia Stivale y Dora Giordano, grandes guías en el desarrollo de este proyecto.

A Guillermo Bengoa, Verónica del Valle, Toa Tripaldi, Gabriela Eljuri, Gustavo Chacón, Carlos Rojas, Manolo Villalta, Homero Pellicer profesores de la maestría.

A la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay.

A mis compañeros.

Gracias por este crecimiento profesional!!!

## **Resumen**

La vinculación social se presenta como eje indispensable para el proyecto de diseño, aportando un pensamiento crítico y ético, además de un crecimiento cognitivo enriquecedor por medio de la construcción de relaciones.

La propuesta se dirige al análisis de los vínculos potenciales entre diseño y sociedad, a partir del estudio de referentes conceptuales y la aplicación de métodos heurísticos, los cuales dan paso al descubrimiento de nuevas conjunciones, forma comunitaria, comunidad de diseño, sujeto colectivo, diseño red, investigación participativa, originadas de la comprensión de la realidad contemporánea.

En este sentido surge un pensamiento reconsiderado de la vinculación social, que permite entretelar estrategias abiertas, móviles, adaptables, en búsqueda de una vinculación significativa.

**Palabras clave:** vinculación social, pensamiento crítico, estrategias de diseño.

## ABSTRACT

Social bonding appears as an essential pillar for a design project. It provides critical and ethical thinking, plus an enriching cognitive growth through building relationships. The proposal is aimed at the analysis of the potential bonds between design and society from the study of conceptual references and the application of heuristic methods, which give way to the discovery of new conjunctions, originated from the understanding of contemporary reality. In this sense, a re-evaluated social bonding thought arises, which allows interlinking open, mobile, and adaptable strategies in search of meaningful connections.



  
Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo

## Índice de contenido

Dedicatoria.....	II
Agradecimientos.....	III
Resumen.....	IV
Abstract.....	V
1. Fundamentación.....	2
2. Planteo problemático.....	3
2.1 Hipótesis.....	4
2.2 Objetivos.....	5
2.3 Estrategias metodológicas.....	5
4. Antecedentes del tema.....	7
4.1 Antecedentes contexto ecuatoriano.....	8
5. Marco Teórico.....	9
6. Análisis histórico.....	15
6.1 El debate.....	16
6.2 La indisciplina.....	17
6.3 Contexto glocal.....	18
6.4 La red.....	19
7. En búsqueda de nuevos campos conceptuales.....	21
7.1 Forma-comunidad.....	22
7.2 Comunidad-diseño.....	23
7.3 Sujeto colectivo.....	25
7.4 Diseño red.....	26
7.5 Investigación participativa.....	27
7.6 Forma ética.....	27
8. La vinculación social un pensamiento reconsiderado.....	29

<b>9. Construcción de estrategias para la vinculación significativa.....</b>	<b>32</b>
<b>9.1 Construcción de problemáticas multidimensionales.....</b>	<b>32</b>
<b>9.2 Equilibrio.....</b>	<b>35</b>
<b>9.3 El entrever.....</b>	<b>36</b>
<b>9.4 La Integración de saberes.....</b>	<b>37</b>
<b>9.5 La conectividad.....</b>	<b>39</b>
<b>10. Análisis de caso.....</b>	<b>40</b>
<b>11. Objetivaciones provisorias.....</b>	<b>42</b>
<b>12. Referencia bibliográficas.....</b>	<b>44</b>

#### **Índice de tablas y figuras**

<b>Tabla 1.....</b>	<b>16</b>
<b>Tabla 2.....</b>	<b>22</b>
<b>Tabla 3.....</b>	<b>33</b>
<b>Tabla 4.....</b>	<b>39</b>
<b>Figura 1.....</b>	<b>24</b>
<b>Figura 2.....</b>	<b>25</b>
<b>Figura 3.....</b>	<b>26</b>
<b>Figura 4.....</b>	<b>28</b>
<b>Figura 5.....</b>	<b>35</b>
<b>Figura 6.....</b>	<b>36</b>
<b>Figura 7.....</b>	<b>40</b>
<b>Figura 8.....</b>	<b>41</b>

## 1. Fundamentación del tema

Se plantea la vinculación social como tema pertinente para el proyecto de diseño por ser una línea de pensamiento en desarrollo, y que cada vez cobra más relevancia.

En el último Congreso de Construcción Social y el Diseño (España 2016) se plantea:

“El diseño ha evolucionado desde el diseño de productos, a aplicarse también al diseño de servicios y experiencias, en la actualidad, se diseña para crear cambio social y relacional, así como transformaciones culturales y organizacionales.” (Taos Institute, 2016).

A partir de aquí se vislumbra la vinculación con la sociedad como una forma de crecimiento cognitivo, por medio de la lógica de aprender a aprender, en la que se activa las potencialidades del eje comunitario.

El nexo significativo con la sociedad insta una cultura de participación y servicio, lo cual aleja al diseño del modelo materialista y efímero de consumo.

De esta manera surge el nuevo concepto a trabajarse (construcción social del diseño), como una forma de abordar las necesidades del mundo, que nos permite aterrizar en una estética del proceso, guiada por la ética.

Desde esta perspectiva se intenta contribuir a la disciplina por medio de la configuración de referentes conceptuales, nacidos desde el pensamiento relacional, los cuales desembocarán en estrategias que permitan a estudiantes y profesionales del diseño, encarar una vinculación significativa con la comunidad.

La propuesta se centra en visibilizar posibles vínculos, que permitan entrever un diseño para el mundo real, abriendo caminos para la construcción de nuevas realidades.

## 2. Planteo problemático

*“El principal inconveniente de las escuelas de diseño puede ser que enseñan demasiado diseño y poco entorno social, económico y político donde se manifiesta el diseño. No es posible enseñar en el vacío, mucho menos cuando se trata de un sistema tan profundamente implicado en las necesidades del hombre, según hemos visto, es el diseño.” (Papanek, 1977).*

El mundo contemporáneo se ha convertido en un objeto más del sistema capitalista, el cual transforma todo en mercancías de consumo, trayendo consigo consecuencias ambientales, sociales y económicas, que al parecer resultan irreversibles.

Cada día existen más tiendas, productos y desechos, sin embargo la paradoja reside en que crece la pobreza, la desigualdad y la explotación.

El poder de la mercancía ha disuelto al ser humano como ser social, subjetivo, creativo, sensible y cognoscente, transformándolo en un simple consumidor cuya función se basa en agotar, gastar y destruir. Esta realidad proclama a la compra como única experiencia de la vida cotidiana.

La metáfora de Bauman de modernidad líquida, nos permite vislumbrar la disolución de los vínculos humanos, los valores y el profesionalismo ante la lógica mercantil, en la cual cabe recalcar que la disciplina del diseño se encuentra indiscutiblemente inmersa.

Resulta necesario por lo tanto cuestionar el papel del diseño contemporáneo, preguntarnos cómo se están abordando las necesidades humanas, y cuáles son las consecuencias del producto del diseño. Emergen así cuestionamientos relevantes para la disciplina tales como:

¿Qué potencial guarda el diseño para la sociedad? ¿Se pueden crear nuevas formas de trabajo que incluyan al eje social? ¿Cuál debe ser el verdadero papel del diseño en el contexto local?

En este sentido surge la importancia de la vinculación de la disciplina con la

sociedad, en búsqueda de nuevas concepciones teóricas que den cuenta de un diseño contextualizado, ético y responsable.

El vínculo diseño-sociedad constituye una relación vital, ya que esta es el puente mediante el cual se construyen soluciones significativas a las necesidades sociales.

Si bien las universidades del país cuentan con lineamientos generales que sirven de guía para los proyectos de vinculación, estos no se adecúan a la realidad de cada disciplina, por lo tanto surge la necesidad de elaborar estrategias desde el diseño, que permitan a la profesión crear un nexo representativo con la sociedad.

Por otra parte la forma de abordar la vinculación social se ha venido tratando con métodos lineales, en los cuales la disciplina contribuye a la comunidad con sus saberes específicos (diseño---->sociedad), sin embargo este modelo no permite la retroalimentación y descarta el potencial de la esfera comunitaria. Se busca por lo tanto estrategias que permitan una contribución en doble sentido (diseño <---->sociedad) que impulsen a la construcción sinérgica de nuevas significaciones.

## **2.1. Hipótesis**

El pensamiento reconsiderado de la vinculación social puede contribuir a establecer nuevos saberes y prácticas para el diseño. En este marco se tejen diferentes caminos potenciales:

- El servicio como una forma de vinculación basada en la participación
- Los saberes comunitarios como fuente de conocimiento potencial
- La red social como la nueva estructura del diseño

Se plantean estas vías como la búsqueda de la construcción social del diseño, en la que emerge la innovación por medio del trabajo conjunto: (construir, convivir, converger).

Las estrategias y conceptos pensados desde el diseño permitirán una vinculación pertinente desde el área académica, además de brindar un sostén teórico referencial como guía de proyectos.

## **2.2. Objetivos**

### **Objetivo general:**

Realizar un análisis crítico de la relación diseño-sociedad, con el fin de establecer estrategias que permitan una vinculación significativa.

### **Objetivos particulares (operacionales):**

- Construir un análisis crítico de la relación diseño-sociedad a través del estudio de referentes.
- Estructurar nuevos ejes emergentes de la dinámica vincular y el juego lingüístico (diseño comunitario, comunidad de diseño, forma colectiva).
- Plantear estrategias de vinculación diseño-sociedad.

### **2.3. Estrategias metodológicas**

Para el proyecto se plantea diferentes metodologías de acuerdo a los objetivos; la primera instancia constituye un análisis crítico de la relación diseño-sociedad, para esta etapa se propone una metodología basada en el estudio de referentes y el estudio del péndulo cultural como método para comprender la realidad contemporánea y su incidencia dentro de la vinculación social.

La segunda fase consiste en la construcción de conceptos a partir de un dinámica vincular, para este ejercicio se recurrirá a técnicas heurísticas que promuevan el descubrimiento; específicamente se seleccionó el método lingüístico de Abraham Moles (constelación de atributos), que implica formar asociaciones de palabras para extraer distintas connotaciones.

La tercera etapa del proyecto se refiere a la construcción de estrategias de vinculación diseño y sociedad, como vías críticas y éticas de abordar el proyecto de diseño.

#### **4. Antecedentes del tema y del problema**

##### **-Enfoque de la psicología comunitaria**

*"El entorno social no es algo necesario o únicamente negativo y fuente de problemas y conflictos para individuos y grupos, sino también fuente de recursos y potencialidades positivas." (Martínez, 2006).*

Este enfoque sostiene que la comunidad es un espacio colectivo de investigación y acción. La construcción de conocimiento se produce como acto colectivo, a través del intercambio de saberes disciplinarios y comunitarios.

Penetrar en el enfoque comunitario desde el diseño permite un nuevo posicionamiento, enfocado en el sujeto potencial, y no un consumidor.

Se establece a la comunidad como la plataforma en la que se construye el diseño, a través de la conjunción de saberes (comunitarios y académicos).

##### **-Sistemas Participativos**

Los sistemas de participación comunitaria se vislumbran como mecanismos de engranaje, en los cuales el diseñador toma el rol de potenciador.

La innovación se asume como la creación de empresas sociales que responden a necesidades locales, nacidas en las colectividades.

La cotidianidad incide como eje de transformación por medio del accionar de redes participativas, que ofrecen un medio sostenible para la solución de problemáticas reales.

Otra noción importante que se rescata de Manzini es la de *"tradiciones como recursos sociales"*, que se considera importante de investigar, debido al gran potencial cultural del contexto, caracterizado por la transmisión de prácticas comunitarias de generación en generación.

## **4.1 Antecedentes en el contexto Ecuatoriano**

### **-Plan Nacional del Buen Vivir**

El Plan Nacional del Buen Vivir es un proceso político instaurado en la constitución del actual gobierno en el año (2008), que tiene por objetivo la ruptura de modelos de vida basados en el consumo, los cuales han sido instaurados por los países dominantes, para aterrizar a formas de vida que se adapten a la realidad tecnológica y cultural del Ecuador.

Este plan busca fomentar la acción colectiva, a través del fortalecimiento de la

sociedad, para construir un buen vivir en comunidad.

El objetivo 4 del Plan del Buen Vivir consiste en : Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía”.

### **-La academia**

Desde el ámbito pedagógico también emerge una búsqueda de la vinculación universitaria con la comunidad. El consejo de Educación Superior señala: Que. el artículo 28 de la Constitución de la República del Ecuador dispone, entre otros principios, que la educación responderá al interés público, y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Que, el artículo 13 literal a) de la misma Ley, al tratar sobre las funciones del Sistema de Educación Superior, establece que es obligación de quienes forman parte de él, garantizar el derecho a la educación superior mediante la docencia, la investigación y su vinculación con la sociedad, asegurando crecientes niveles de calidad, excelencia académica y pertinencia. (CONEA, 2009)

## **5. Marco Teórico**

### **En búsqueda de referentes conceptuales**

Buscar referentes que den cuenta de una vinculación significativa implica penetrar en distintos campos del saber, para así poder enfrentar conceptos, trasladarlos, y fusionarlos. Es necesario adentrar en la complejidad contemporánea que se dibuja, entre lo real y lo virtual, entre lo local y lo global, entre lo artesanal y lo industrial.

Se pasa de formular problemas a construir problemas conjuntamente con la sociedad, de la producción de objetos a la producción de servicios, de la dicotomía al vínculo.

### **Construcción social del diseño**

La complejidad del mundo sólo puede pensarse a través de las relaciones. De igual manera el diseño sólo puede ser concebido desde las relaciones que construye con el contexto. Los vínculos permiten un análisis multidimensional de la realidad, de manera que emerge un sistema red, en el que se disuelven las partes y sobresalen la importancia de los nodos.

El mundo como red, producto de la globalización, avances tecnológicos y científicos, ha dado lugar a nuevas formas de vida. Pensar en comunidad ahora es mucho más que agrupar a personas por la ubicación de su vivienda, idioma o religión. Cada vez existen más comunidades virtuales, que mantienen nuevos y diferentes rasgos conectivos, como el amor a la moda (blogueros), la música, la gastronomía, etc.

*"No todo colectivo o conjunto humano es una sociedad, sólo tiene sentido hablar de sociedad cuando se ha dado consistencia y estabilidad, se ha generado un modo común de generar una distinción entre un adentro y un afuera que se mantiene en y a partir de las interacciones."(Najmanovich, 2005).*

Por ello es necesario explorar los colectivos contemporáneos, ya que comprender su dinámica, producirá en el diseño una función evolutiva.

Asumir el diseño como un constructo social significa comprender el eje social como una esfera potencial, que ejerce una fuerza de pulsión y movimiento hacia el desarrollo.

“En la sociedad contemporánea, casos de innovación social están surgiendo continuamente en forma de nuevos comportamientos, nuevos modelos de organización y nuevas formas de vida.” (Manzini, 2007).

Se genera una ruptura en el concepto de diseño como conjunto de saberes específicos, nacidos de teorías y discursos, e ingresan fuerzas externas, saberes culturales, sociales, psicológicos, ocasionando nuevas formas de creatividad, organización, producción e innovación dentro del diseño.

### **El producto del diseño**

La problemática del consumismo no es nueva, ha sido abordada desde diferentes perspectivas, está el caso de Capella y su concepto de los “no objetos”, el cual ofrece una mirada interesante, el autor manifiesta:

*“Nadie quiere grifos, sino agua; no queremos trajes, sino vestirnos. Éste es el verdadero dilema, el auténtico reto utópico de los diseñadores e industriales, discurrir hacia un mundo ideal inmaterial, pero pleno de servicios.” (Capella, 2004)*

Este concepto nos traslada inmediatamente de una cultura del objeto a una cultura del servicio, que a diferencia del objeto, no es consumible, no genera desechos y presenta una vía sostenible para el mundo. Resulta una solución frente al consumismo individualista, ya que desplaza el yo, por el otro.

Desde el mismo punto de enunciación Víctor Papanek nos habla de diseño

para concepciones que implican avances importantes, esta perspectiva se basa en la no propuesta, en la que el diseñador resuelve el problema anulando sobreproducción de objetos.

Esta postura implica asumir que los diseñadores somos creadores tanto de soluciones como de problemas. El autor plantea la fusión de objetos, ejemplifica la idea de un deshumidificador/ deshumidificador, en este sentido podemos pensar en un calefactor/ventilador, un microscopio/telescopio, etc.

Ezio Manzini por otra parte, plantea la noción de servicios colaborativos, en la cual el diseñador se implanta como un potenciador de la sociedad. El autor sitúa al servicio como eje central de la vida comunitaria a través de redes de cooperación, que se adaptan a necesidades locales.

Esta nueva configuración libera al consumidor, devolviéndole la autonomía de su vida y restituye su potencial como ser racional, capaz de construir y no sólo consumir.

La vía de la inmaterialidad desde el diseño significa penetrar en la producción de estrategias, conceptos y servicios a disposición de la esfera social.

Bonsiepe por ejemplo nos lleva a comprender el diseño como una interface, conexión entre un agente social, una acción y un objeto. En este sentido el diseño se entiende como el sistema que permite a los productos adaptarse o integrarse al ser humano.

Este autor llama al producto del diseño "acción eficaz", centrándose en el uso y funcionalidad de los objetos.

El producto del diseño por lo tanto debe romper la noción del objeto, para centrarse en la acción, el servicio, la transformación, la experiencia. Para ello se debe desvanecer la lógica forma y función tradicional, que alude a generar una forma única y específica para cada función (tijera/corta), (lápiz/ escribe), (regla/mide). Para ingresar en una función relacional (computador) que conecta a la persona con su acción (estudiar), obligando al diseño a ser un configurador de formas inmateriales.

## **Pensamiento vincular**

*“En la contemporaneidad empezamos a pensar en un cuerpo multidimensional: un cuerpo a la vez material y energético, racional y emocional, sensible y mensurable, personal y vincular, real y virtual, el cuerpo vivencial o experiencial” (Najmanovich, 2005).*

El posicionamiento vincular nos conduce a una lógica de conexiones, relaciones y sincretismo, lo cual irrumpe el mundo del diseño provocando una crisis en las concepciones tradicionales de sujeto-necesidad-objeto.

Estas rupturas generan emergentes conceptuales como “cuerpo social” (Crocì), unidad colectiva (Najmanovich), red social (Manzini), los cuales configuran una noción diferente del sujeto, el cual atraviesa un proceso de disolución de los límites de su individualidad. El sujeto contemporáneo por lo tanto sólo puede ser comprendido desde sus relaciones o de su experiencia social.

Este nuevo posicionamiento impide seguir abordando las necesidades humanas desde los modelos tradicionales basados en clasificar y jerarquizar (Modelo jerárquico de Maslow, Modelo de Bradshaw, Modelo de Desarrollo a Escala Humana de Elizalde). Se requiere un sistema alternativo que responda a una lógica de asociación, la cual nos lleva a pensar en un diseño colectivo, como una forma más equitativa y ética de enfrentar las necesidades humanas.

Es cuestión del diseño no cerrarse a un conocimiento estanco, se necesita abrir las teorías, moverlas, adaptarlas, transformarlas, evolucionarlas según la realidad actual, en otras palabras construirlas a través de la interacción social. Este posicionamiento nos permite ver en la sociedad algo más que un usuario, pensar al sujeto no sólo desde su corporalidad sino analizarlo desde su integridad, comprendiéndolo también como ser subjetivo y cognoscente y social.

Grandes autores de la pedagogía (Piaget, Bruner, Vygotsky) han alimentado esta visión con la teoría del constructivismo, la cual impulsa una búsqueda

de conocimiento como acto colectivo, el cual puede emerger en espacios cotidianos y no sólo en lugares académicos.

### **La vinculación social**

La vinculación social no es un tema nuevo, sin embargo este ha experimentado un auge los últimos años, lo que ha provocado su acelerada evolución y crecimiento a nivel mundial.

El concepto de vinculación con la sociedad se origina en 1873 (Universidad de Cambridge-Inglaterra), hecho que sin lugar a duda encierra a este pensamiento dentro de la lógica educativa.

En el marco de América Latina se la ubica históricamente en 1918, con la Reforma de Córdoba -Argentina (González,2002).

Desde entonces se ha venido construyendo distintos pilares que ahora sustentan con solidez este posicionamiento.

En la actualidad la vinculación social se asume como una responsabilidad y un deber de toda institución de educación superior, en un intento de poner la formación universitaria al servicio de la comunidad.

Surgen así distintas definiciones desde el sector educativo, entre las más representativas en el contexto ecuatoriano, es la del Consejo Nacional de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior del Ecuador:

“interacción de la institución con los demás componentes de la sociedad, para mutuo beneficio en el avance del conocimiento, la formación de recursos humanos y la solución de problemas específicos en función del desarrollo.” (CONEA, 2009).

A pesar de que el origen de la vinculación social viene desde el sector educativo, hoy se trata de promoverla como eje indispensable en todo

proyecto de diseño, para lo cual se ha indagado conceptos más amplios y generales, los cuales pueden ser absorbidos por la disciplina.

“... el proceso de trabajar colaborativamente con y a través de grupos de personas afiliadas por su proximidad geográfica, intereses especiales o situaciones similares para hacer frente a circunstancias que afectan el bienestar de esas personas.” (CDC, 1997).

“La vinculación comunitaria es una mezcla de ciencia y arte. La ciencia proviene de la sociología, la ciencia política, la antropología cultural, el desarrollo organizacional. El arte proviene del entendimiento, la aptitud y la sensibilidad utilizada para aplicar y adaptar la ciencia en formas que se ajusten a la comunidad de interés y a los objetivos de los esfuerzos específicos de vinculación comunitaria.” (Principios de vinculación comunitaria, 2011).

### **La vinculación social desde el diseño**

Desde el diseño se han construido varias vías pensadas en el eje social a manera de metodologías separadas en tres grupos: el diseño para mejorar condiciones de las personas que incluye diseño para todos, diseño universal, diseño inclusivo, diseño centrado en el usuario y slow design. El segundo grupo responde al diseño con la participación de un equipo de personas: diseño participativo y diseño colaborativo, y por último el diseño como motor para incidir en el cambio de situaciones: desing thinking e innovación social. (Triana, N. R., López, M. L., & Vásquez, J. J. C. , 2012).

Por lo tanto el factor de vinculación con la sociedad, ha estado presente de una u otra manera a lo largo de la historia.

Se puede considerar a Víctor Papanek como uno de los primeros autores del tema, con su libro “Diseñar para el mundo real”, destacando su análisis de

las responsabilidades sociales y morales del diseñador, en el cual expone seis direcciones indispensables para un diseño social: diseño para regiones empobrecidas, diseño de dispositivos de enseñanza y rehabilitación para personas con diversidad funcional, diseño de instrumental médico, quirúrgico, odontológico y clínico, diseño para la investigación experimental, diseño para concepciones que implican avances importantes.

En la contemporaneidad uno de los autores más relevantes es Ezio Manzini, con su libro *Diseño e Innovación social*, en el cual presenta escenarios importantes en búsqueda de sistemas de colaboración, esbozando el papel del diseño como un potenciador social. Manzini plantea cinco directrices pertinentes para la disciplina: mejorar la visibilidad local, hacer la gestión más fluida, reducir el costo del conocimiento, ofrecer varios niveles de participación y apoyar el uso colectivo.

En este marco surge la activación del sujeto como ser cognitivo, creativo, complejo, el cual es co-productor su realidad, formando un proceso sinérgico en el cual el diseñador deja de tener el monopolio.

## **6. Análisis histórico**

### **Indicios de la vinculación social en el diseño**

Ahora bien para ahondar en la vinculación social se ha creído circunstancial analizarla desde el péndulo cultural que ha atravesado el diseño a lo largo de la historia, en este se manifiestan indicios de cambios paradigmáticos, los cuales evidencian la vinculación como un eje circunstancial en el diseño contemporáneo.

El péndulo se divide en tres momentos sustanciales del diseño, el primero marcado por la revolución industrial, momento donde la máquina marca el ritmo y la forma. La segunda columna se ubica a finales de los años

cincuenta, donde la cultura antisistema rompía los valores antes establecidos, (sillón saco/ la minifalda). El tercer momento por otro lado representa transformaciones que comienzan a generarse a fines del siglo veinte, etapa en la que emerge la complejidad manifestada en el surgimiento de nuevas formas de vida y por lo tanto necesidades emergentes.

Los términos emergentes hablan de un despertar del mundo, hacia la conciencia política, tecnológica, industrial. Estos generan una pulsión ética, guiados hacia un cambio social, es aquí donde la vinculación adquiere sentido.

**Tabla 1. Visión del Péndulo Cultural**

	<b>Período</b>	1ra/2ª Revolución Industrial	1950/1980- Cultura antisistema	2000/2016 “La complejidad”
<b>Formas comunicacionales</b>		<b>Discurso</b>	<b>Relato</b> <b>Argumento</b>	<b>Debate</b>
<b>Formas del conocimiento</b>		<b>Disciplinar</b>	<b>Interdisciplinar</b> <b>Multidisciplinar</b> <b>Transdisciplinar</b>	<b>Indisciplina</b>
<b>Contexto</b>		<b>Global</b>	<b>Local</b>	<b>Glocal</b>
<b>Formas de organización</b>		<b>Sistemas universales</b>	<b>Estructuras</b>	<b>Redes</b>

Fuente: autora de tesis

## **6.1 El debate**

En cuanto a formas comunicacionales en la primera etapa sobresale el discurso, forma de expresión basada en la repetición de un mensaje, el cual termina siendo un estereotipo. Por el contrario en la segunda etapa el relato se instaura como un modo de encarar este modelo, e ingresa al sujeto en la

historia, (incluyendo su perspectiva), se produce una descripción del mundo real.

Las dos formas de comunicación analizadas anteriormente, conciben al mensaje como una verdad determinada, sin abrirse a la multi-dimensionalidad de perspectivas. Para ello se ha propuesto como emergente al **debate** como una forma comunicacional contemporánea, la cual admite la diversidad de pensamiento, la discusión, la duda, el intercambio de opiniones y puntos de vista.

El debate se presenta como una forma de vinculación por medio del lenguaje, la cual permite el cruce de distintas perspectivas, que alimentan el sistema en una lógica evolutiva.

Hace falta impulsar un debate constante entre diseño-sociedad, con el fin de generar un pensamiento crítico y reflexivo, que permita entrever los distintos ángulos de la realidad, despertando así nuevos espacios de inserción del diseño.

## 6.2 La indisciplina

Otro punto importante es la manera en la que concebimos el conocimiento, si analizamos la primera columna se encuentra la noción disciplinar como un sistema de división y súper-especialización. Aquí se toma como metáfora la estructura del árbol, donde sus ramas representan los conocimientos específicos, los cuales nunca llegan a conectarse ni vincularse entre sí.

Por contrario la segunda columna expresada en los conceptos de interdisciplina, multidisciplina, transdisciplina, busca encarar esta falta de conexión, a través del complementarismo, así surgieron nuevas ciencias como la termodinámica, sin embargo estos esfuerzos, terminan en el mismo punto de especialización, es decir sub-ciencias con el misma característica de súper-especialización.

Sin embargo la vida actual presenta una lógica mucho más caótica y compleja, lo cual nos lleva a bocetar la **indisciplina**, como una nueva manera de asumir el conocimiento. Najmanovich y su concepto de las tres "C" (crisis, cambio y complejidad) se encuentran directamente relacionadas con este concepto.

La indisciplina concibe al conocimiento como un producto cultural, el cual no reside solamente en la academia, sino también en las masas, las redes, el flujo de información, la experiencia, lo vivido.

Esta noción impulsa hacia la duda, el cuestionamiento, la reflexión, y por lo tanto un pensamiento crítico.

La lógica indisciplinar no se dirige hacia la fragmentación del saber, sino hacia la búsqueda de la diversidad cognitiva, en donde coexisten los saberes populares y científicos en una relación de transferencia mutua.

### **6.3 Contexto glocal**

En relación de la vinculación social, los términos global y local, resultan de indispensable análisis.

Si bien la globalización nació en el marco del desarrollo tecnológico, como una homogeneizante idealización del mundo, esta es el producto de esfuerzos locales.

Se puede pensar en lo global cuando se ha convertido en un genérico, un modelo, un estereotipo. Por otro lado se comprende lo local como lo singular, lo único, lo exótico, lo característico.

Sin embargo en la contemporaneidad comenzamos a percibir un fenómeno de entrecruce, en el cual lo local se convierte en global, y viceversa, gracias a los incesantes avances tecnológicos.

Una prenda local como el kimono, se puede convertir en un estereotipo para el mundo, de un momento al otro, o el Facebook como modelo universal, puede tomarse por un país como un medio de protesta.

En este sentido emerge el término **glocal**, como resultado de este ir y venir entre lo macro y micro, produciendo nuevos arquetipos, o nuevas significaciones.

Manzini al respecto nos trae el concepto de localismo cosmopolita entendiéndolo como: "el resultado del equilibrio entre estar arraigados (en un lugar y en la comunidad en relación con ese lugar) y estar abierto (abierto a los flujos globales de las ideas, información, las personas, las cosas y el dinero. (Manzini, 2007).

Nace así un nuevo sentido de lugar y cultura basado en las conexiones. Por este motivo cuando hablamos de contextos, no nos referimos a un lugar geográfico delimitado, por el contrario nos referimos a dinámicas que ejercen una diferenciación, en un espacio-tiempo en movimiento.

#### **6.4 La red**

*"En una sociedad que está viviendo, según Lipovetsky (1986), la segunda revolución individualista, las redes sociales desplazan a las comunidades tradicionales como principal soporte de integración social de las personas". (Martínez, 2006).*

La red se instaura como la forma de organización contemporánea, en la cual el saber no se considera como una esfera netamente transferible, sino también transformable. Por lo tanto se rompe la noción del discurso, como única verdad.

La red nos abre a la diversidad de pensamientos, a penetrar en distintos lugares de enunciación.

En este marco se evidencian nuevas teorías del conocimiento como el conectivismo, en el que surge la importancia de los nodos, la interacción, la diversidad y la actualización. Se plantea la red como sistema sustentable, en el en el cual el individuo aporta a la red y viceversa.

*La autopoiesis de la red está basada en intercambios que generan intercambios, apoyo social que produce apoyo social, solidaridad que genera solidaridad, en conversaciones que generan conversaciones. Desde esta perspectiva, mientras más se “use” una red social, “menos se gasta”; su uso es condición para su crecimiento: la red es capital social. (Martínez, 2006).*

Como manifiesta Martínez, la red es el nuevo capital social, esta constituye la nueva estructura de la vida contemporánea. Se destaca su capacidad de flujo, de renovación, de transformación, a través del aprendizaje colectivo, que produce la constante redefinición de problemas, el cambio de roles, la apertura a nuevas operaciones relacionales.

Para explicar el efecto – red Speck emplea la siguiente metáfora:

*“Si el agua de un profundo estanque representase los vínculos y lazos viscosos entre la gente, las ondas concéntricas que se producen al arrojar al estanque una gran piedra serían los efectos de red visibles, que modifican la superficie aparentemente sólida del agua y agitan toda la masa líquida dando lugar a nuevas relaciones. A medida que estas ondas tocan los bordes del estanque o llegan hasta remolinos preexistentes, se generan otras de sentido contrario, estableciendo pautas teóricamente interminables. Es posible ofrecer pautas más complejas aún si se arrojan las piedras a ras del agua, o si se lanza un bote que cruce el estanque, o si se abre un nuevo canal. Pero a menos que un estímulo externo llegue permanentemente hasta el agua, ya sea modificando los límites u organizando nuevos chapoteos, la pauta vuelve a la postre a detenerse, dejando la superficie en calma y reordenadas las relaciones específicas” (Speck, Attneave, 2000).*

Podemos decir entonces que la red surge como un sistema sustentable, que se alimenta a través de la participación, acción a través de la cual se mantiene viva. La dinámica de la red permite el movimiento y la transformación del conocimiento, generando nuevas significaciones. La red además penetra en el eje social de manera instantánea e indiscriminada, lo

cual implica un acceso a mayor número de personas, pero también el descontrol de la información.

## **7. En búsqueda de nuevos campos conceptuales**

*“La asociación de palabras y su emergencia de connotaciones ante una presión temporal que constriñe al individuo en el experimento, posee una productividad enorme para extraer connotaciones de los conceptos.”* (Moles, 1986).

A través del entrecruce lingüístico se busca ingresar en nuevas lógicas a manera de nodos o vínculos en búsqueda de una construcción social del diseño.

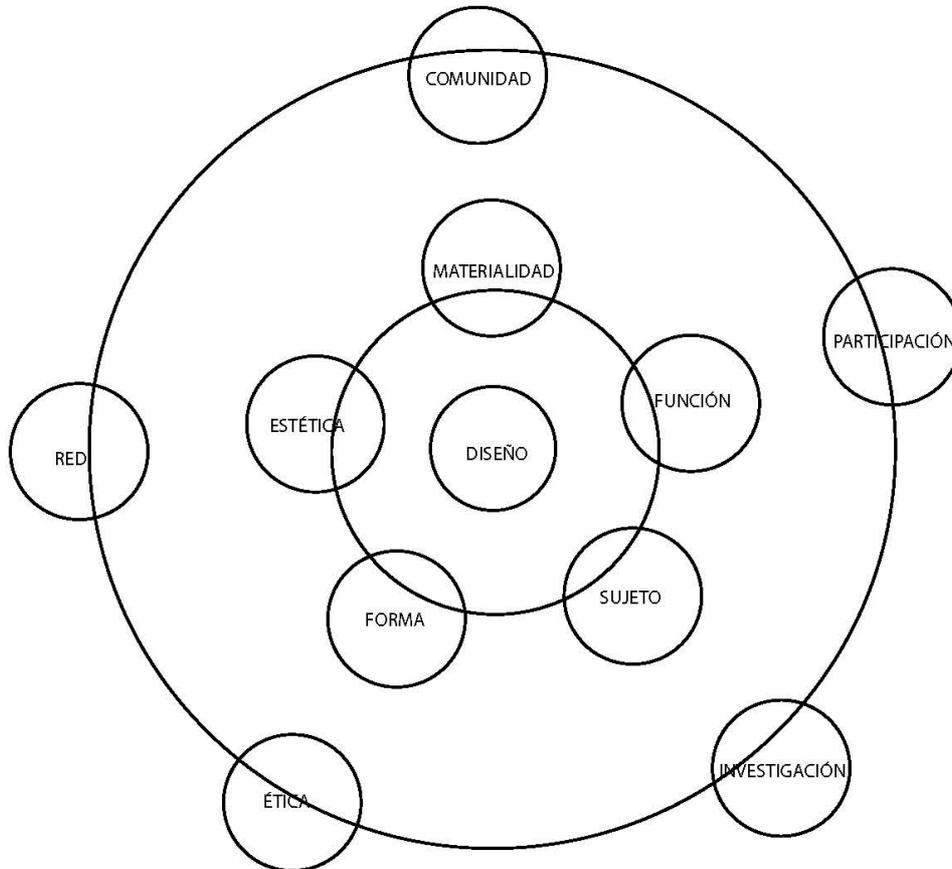
“Cuanto más raros son los tipos de asociación, más originales son, y más nos enseñan en la medida que, por supuesto, no caigan en la extravagancia”.( Moles)

Según el autor en las asociaciones más alejadas, las dudosas, se encuentra lo inesperado o lo innovador.

El método de Moles de constelación de atributos se tomará como una forma de descubrimiento desde el diseño, para lo cual se expondrá a manera de gráfico los atributos, entre los cuales se piensan más cercanos a los cuales constituyen parte del discurso del diseño: forma, función, estética, sujeto; y los más comunes que van a un nivel más alejado de asociación: investigación, comunidad, red, ética, participación.

Tanto los términos que se recogen como las asociaciones han sido ideados en búsqueda de una vinculación significativa, abriendo nuevos caminos para la investigación y la acción del diseño contemporáneo.

**Tabla 2. Juego relacional de diseño**



Fuente: autora tesis

### **7.1 Forma/ comunidad**

En la lógica consumista no hay lugar para la colectividad, cada producto se diseña con particularidades específicas para un individuo. Objetos de nuestra cotidianidad han sido concebidos formalmente para un sujeto, perspectiva alimentada por ciencias como la ergonomía.

Sin embargo estos modelos conducen siempre a la desigualdad social, haciendo más visible las diferencias de clases que siguen guiadas por el poder económico.

En un intento por salir de este sistema se busca penetrar en la forma colectiva, lo cual requiere ver al diseño desde otros ojos. En este sentido se forman dos vías: abordar la necesidad de un conjunto de individuos, o abordar distintas necesidades de un mismo sujeto.

La forma colectiva definitivamente constituye una solución sostenible a la saturación de objetos de diseño, que provocan un alto índice de contaminación.

Desde otra perspectiva se puede entender la forma colectiva como un conjunto de formas, esta connotación nos lleva a pensar en una multi-forma, la cual se transforma, se ajusta, se mueve, naciendo a través de la construcción y la deconstrucción. Pensar el diseño desde multi-formas abrirá camino a la innovación rompiendo esquemas formales tradicionales, y los conceptos instaurados en nuestra racionalidad.

Por otra parte se puede comprender como forma colectiva, a los emergentes contemporáneos como son las redes sociales, las comunidades virtuales, los blogs, etc. Estas formas colectivas no poseen una materialidad, son productos virtuales de organizaciones sociales que se alimentan a través de la participación.

## **7.2 Comunidad / diseño**

Hablar de comunidad significa hablar de un conjunto de personas que ejercen una distinción, poseen una dinámica y objetivos en común.

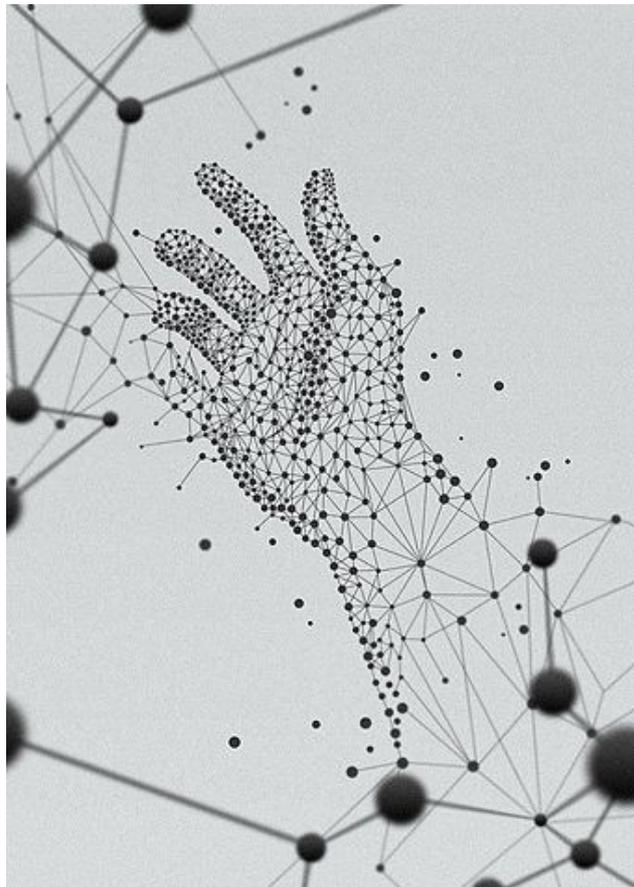
Una comunidad de diseño entonces podría entenderse como una agrupación de actores que aportan con saberes a través de una red de participación.

Manizini quien asume al diseñador como un potenciador social, sostiene que la sociedad puede contribuir a dar soluciones a través de sistemas colaborativos.

Por lo tanto al hablar de una comunidad de diseño no podemos referirnos solo a profesionales del área, si no más bien a toda una red de actores tanto comunitarios como multidisciplinarios, que intervienen en el proceso.

La comunidad de diseño nace como una forma abierta, la cual da paso a la diversidad de pensamiento, de creatividad, a la comunicación y el cruce informativo.

Para lograr una comunidad de diseño es necesaria la activación de la sociedad como esfera potencial y colaborativa. Este camino impulsa al diseño a buscar nuevos mecanismos de investigación, y de acción.<sup>1</sup>



*Figura 1.*

---

Figura 1. Recuperado de <https://www.pinterest.com/meganruckel/period-6-table-6/>

<sup>2</sup> Recuperado de: <https://www.pinterest.com/cbeatman/paper-collage-faces/>

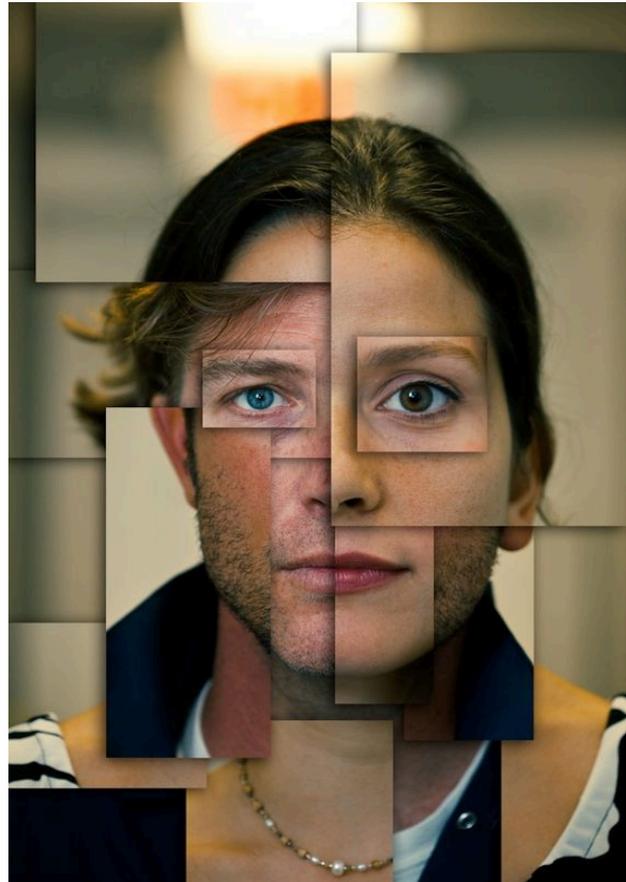
### 7.3 Sujeto colectivo

Para comprender al sujeto es indispensable pensarlo desde su interrelación con su contexto social, medioambiental, cultural, político, etc. Cada ser humano es producto de sus relaciones experienciales.

“Nuestro cuerpo vivencial es ante todo un límite fundante y una trama constitutiva de un territorio autónomo y a la vez ligado inextricablemente al entorno, con el que vive en permanente intercambio”. (Najmanovich, 2005).

El sujeto colectivo nos permite penetrar en el ser humano, percibiéndolo como un conjunto de seres. Una mujer al mismo tiempo puede ser madre, deportista, ejecutiva, etc. Por lo tanto un individuo es el resultado de una red compleja de realidades, es un ser multidimensional, mutable y renovable.

Martínez, por otro lado analiza al sujeto colectivo no desde la corporalidad física sino desde sus singularidades. El autor piensa a este individuo como el conjunto de singularidades colectivas, sin embargo destaca que estas no anulan la autonomía de cada sujeto, por lo tanto no se habla de una homogeneidad sino de una heterogeneidad ordenada.



*Figura 2.*

---

<sup>2</sup> Recuperado de: <https://www.pinterest.com/cbeatman/paper-collage-faces/>

#### 7.4 Diseño/ red

El diseño individual está en su auge, cada producto crea un recorte que separa al individuo de su contexto social, al punto de convertirnos en seres completamente autónomos y antisociales.

Como resultado se produce un vacío en el ser humano, y frente a esto surgen formas sociales nuevas y diferentes, como las antes mencionadas, redes sociales, que conforman nuevas realidades, rompiendo los conceptos tradicionales de cultura y comunidad.

Pensar en diseño red nos lleva a pensar en diseños caracterizados por la accesibilidad, la interacción, la adaptabilidad .

El diseño red posibilita una vía sostenible, ya que la red no se consume con uso al contrario se fortalece y crece.



*Figura3.*

## **7.5 Investigación participativa**

Pensar la investigación como un acto colectivo basado en la participación. Se trata de reunir o vincular técnicas, motivaciones, lenguajes, fortalezas, conocimientos, prácticas, presunciones, valores (particulares), tanto del diseño como de la comunidad para obtener un producto enriquecedor, a través de la generación de acuerdos. Se trata de superar las diferencias para llegar a lo común.

El enfoque de investigación participativa se conecta directamente con una de las propuestas de Ítalo Calvino, "la levedad", como una forma de quitarle peso al conocimiento pre-establecido, que llevamos como resultado de nuestras experiencias, vaciarnos del peso de lo ya sabido para aceptar lo nuevo, lo diferente, lo desconocido.

También corresponde al principio de "multiplicidad", ya que acepta distintos puntos de vista, dando paso al trabajo colaborativo. Así surgen emergentes contemporáneos de diseño, conformados por aportes de la biónica, arquitectura, nanotecnología, biología, artesanía, etc.

## **7.6 Forma /ética**

La forma ética anula la concepción tradicional de forma, que perseguía a la función, o la forma frívola nacida en el sistema moda.

Pensar en una forma ética nos lleva a pensar en una estética que nace durante el proceso responsable y profesional del diseño, rompiendo el paradigma de la forma bella.

Hablar de forma ética es dejar de lado la vida basada en la mercancía de la que somos presos gracias a las poderosas marcas mundiales.

Es una invitación a utilizar colores neutros, naturales, formas simples, sacudirse de toda la perfección que nos ha ofrecido hasta hoy la revolución industrial para introducirse en formas conscientes y responsables.

Se debe pensar a la forma de una manera multidimensional y entenderla como una entidad significativa, portadora de cultura e historia.

Se pasa de la comprensión de la forma como un sustantivo a un verbo, una acción constante que configura los objetos de diseño. Esta acción configuradora se conecta con Prigogine y su teoría de "las estructuras disipativas", la cual manifiesta que los sistemas cerrados que no se alimentan del exterior se pudren.

A partir de esto se propone entender a la forma como un sistema abierto que necesita enriquecerse del exterior para sobrevivir.

La comprensión de "formar" como un acto alejado del equilibrio que sólo puede existir en conjunción con el entorno, abre un camino hacia una dinámica entre la disciplina del diseño y el contexto (sociedad, ciencia, cultura, economía).



<sup>4</sup> Recuperado de :<http://zerofabricwastefashion.blogspot.com/2009/09/hoodie-attempt-to-explain.ht>

## 8. La vinculación social un pensamiento reconsiderado

Comprendamos la vinculación social como un puente hacia soluciones más contextualizadas, en donde se evidencia un proceso de apropiación del problema, y un trabajo de forma horizontal, el cual anula la imposición y la jerarquización.

Basados en este concepto y en los indicios paradigmáticos (debate/ indisciplina/ glocal/ redes), construiremos una noción diferente de vinculación social, la cual deja de estar encerrada en un requerimiento de las instituciones de educación superior, para formar parte vital en cada instancia del proyecto de diseño.

Ver con nuevos ojos a la vinculación social requiere penetrar en ella y vislumbrar sus diferentes potencialidades.

En este sentido la vinculación diseño-sociedad, impulsa a un **debate** , el diseño por lo tanto requiere de la duda, del cuestionamiento. Esta relación comunicacional permitirá una retroalimentación positiva para la disciplina. De igual manera la esfera social requiere de una alimentación constante desde el diseño, que permita conocer las capacidades de la disciplina, además de conocer sus derechos y responsabilidades.

En segundo lugar tenemos la **indisciplina** que permite ingresar en nuevas formas cognitivas a través de la conjunción de saberes disciplinarios y comunitarios. Aquí se generan nuevas significaciones a través del movimiento, intercambio y traslado de diferentes saberes y prácticas tanto disciplinarias como sociales.

La vinculación por lo tanto emerge como una forma de buscar conocimiento, el cual no se asume como una forma fija o acabada, más bien se presenta como un sistema en constante cambio y crecimiento, adaptándose siempre a la fluidez contemporánea que viene dada por el flujo de información, como resultado de la innovación tecnológica.

El tercer término **glocal** desde la vinculación social, produce un choque, un ruptura, transformando lo que conocíamos como vinculación social asumida desde un contexto (espacio-tiempo) determinado, a ingresar en una lógica mucho más compleja, donde cobra la importancia investigación social.

Esto implica comprender la transformación constante del mundo, de las personas, sus relaciones y sus formas de vida, que giran en una dinámica vincular, que se transforma rápida y constantemente.

Por último el término **red** nos lleva a comprender la importancia de la construcción de relaciones.

*“La simple noción que algunos dominios de conocimiento contienen vastas cantidades de interrelaciones débiles que, si se explotan de manera adecuada, pueden amplificar en gran medida el aprendizaje por un proceso de inferencia”. (Landauer y Dumais, 1997) .*

Por lo tanto la vinculación social desde esta mirada se perfila como un conjunto infinito de nodos potenciales, siendo cuestión del diseño generar asociaciones significativas, produciendo un proceso en el que la diversidad, heterogeneidad y la complejidad de saberes. Es el caso del juego relacional a través de la constelación de atributos, donde se desprenden nexos interesantes: forma comunitaria, comunidad de diseño, sujeto colectivo, diseño red, investigación participativa, forma ética, como formas alternativas para el proceso de diseño, que inciden a lo largo de la cadena de valor. Estas concepciones aportan un pensamiento crítico al quehacer de diseño, equiparando las múltiples consecuencias medioambientales, sociales que causa la disciplina con su accionar, además de aportar a remediar problemas externos.

Reconsiderar la vinculación social requiere además penetrar de Abrahán Moles, que sostiene la existencia de dos fuerzas, las individuales y las colectivas.

“... Para una la contingencia de las aspiraciones individuales es superada por la sociedad-norma-, mientras que, para la otra, la contingencia de las normas sociales es superada por la permanente aspiración de los individuos a la felicidad”. (Moles, 1986).

Estas fuerzas funcionan con la misma lógica dentro del diseño, por un lado la responsabilidad con la sociedad y el medio ambiente y por otra parte existe la fuerza capitalista que conduce a la disciplina al producto estético que se consume, buscando beneficios netamente individuales centrados en el capital.

Sólo la conjunción de estas fuerzas (integración de intereses individuales y colectivos) puede ser entendida como una vinculación significativa. El diseño por lo tanto debe ejercer una función de articulador de estas fuerzas, a través de la toma de decisiones crítica.

## 9. Construcción de estrategias para la vinculación significativa

En la contemporaneidad pasamos de usar métodos (lineales/cerrados/aplicación de un modelo) a pensar en estrategias, donde ya interviene el contexto, las circunstancias, el significado, la interpretación, experiencias, la incertidumbre.

En este marco se plantean las siguientes estrategias como caminos viables hacia una vinculación diseño-sociedad significativa, las mismas que cobraran verdadero significado cuando exista una relación entre ellas.

### 9.1 Construcción de problemáticas multidimensionales

La problemática se asume como el conjunto de micro-problemas, los cuales se presentan como las piezas de un rompecabezas (recortes de la realidad). Estos recortes exploran la multi-dimensión ya que representan distintos espacios-tiempos de la realidad.

Por lo tanto la problemática debe ser asumida por el diseño desde el pensamiento relacional.

La vinculación significativa nace desde la conjunción de necesidades, que dejan de percibirse como entes fragmentados, para llegar a encararse de una manera asociativa.

*“Se trata de pasar de un único mundo compuesto por elementos y relaciones fijadas por las leyes de la lógica clásica a “multimundos” donde “unidades heterogéneas” y vínculos no tienen un sentido unívoco, no están completamente determinados, no existen independientemente sino que emergen y coevolucionan en una dinámica creativa: el juego de la vida.”(Najmanovich, 2005).*

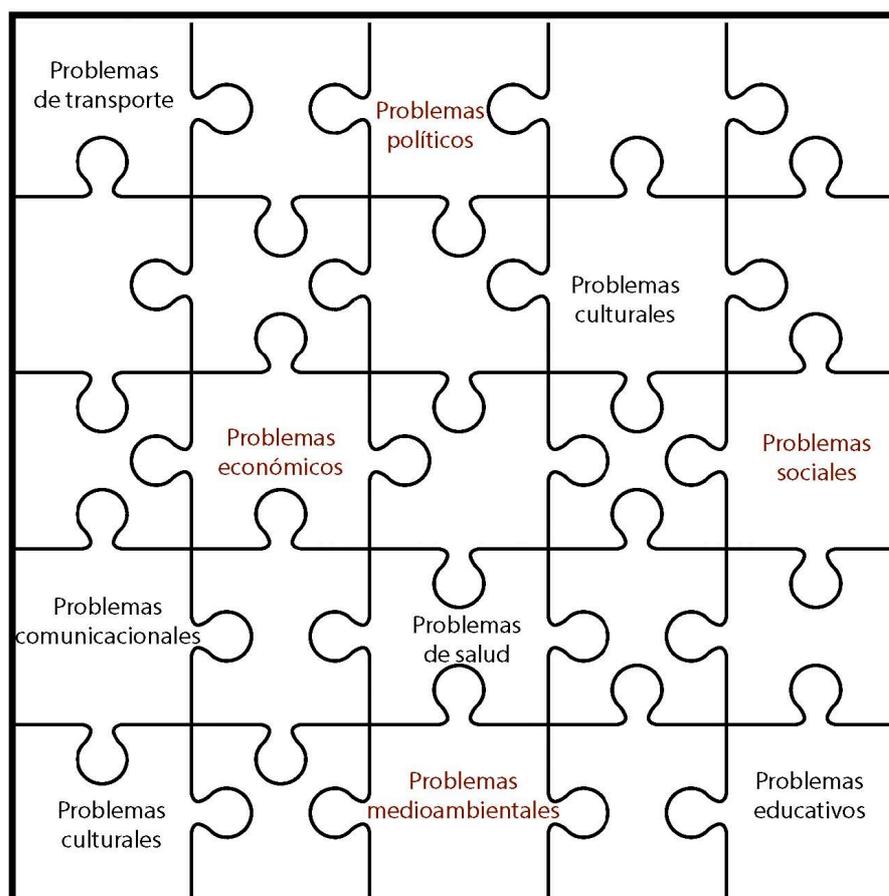
La problemática multidimensional por lo tanto emerge de la relación de sub-problemáticas que hablan desde distintos posicionamientos.

El rol del diseño por lo tanto se basa en unir estos puntos problemáticos, a través de un proceso de construcción y deconstrucción, a manera de juego, creando una realidad, que presenta una cierta dinámica y determinados componentes, que van a influir en la toma de decisiones.

Una problemática sólo es real y significativa cuando atraviesa distintos ejes (sociales, medioambientales, políticos, económicos), ya que hace falta mirar desde distintos ángulos para comprender su complejidad.

*Tabla 3.*

### **El rompecabezas el juego de la construcción y deconstrucción**



Fuente: autora de tesis

“Desde una concepción construccionista del conocimiento, un problema social no existe en sí mismo, sino que es producto de procesos de definición colectiva. Es decir, una situación problemática es definida como tal a partir de los valores e ideas que existen en un sistema social en un contexto y momento histórico dado.” (Cantera, L., Herrero, J., Montenegro, M., & Musitu, G., 2004).

Esta visión constructivista nos lleva a comprender que la problemática como un conjunto de significaciones, así como Freud no se dedica a estudiar los sueños sino la explicación del paciente sobre sus sueños y Nietzsche no estudiaba la cultura de occidente sino el concepto que occidente tenía sobre cultura, es necesario que el diseño ingrese en el pensamiento social y sus interpretaciones sobre sus necesidades y problemas.

“Ojalá fuese posible una obra concebida fuera del self, una obra que permitiese salir de la perspectiva limitada de un yo individual, no sólo para entrar en otros yoes semejantes al nuestro, sino para hacer hablar a los que no tienen palabra.”

(Calvino, 2012)

La construcción de la problemática multidimensional, por lo tanto requiere del salir de nuestra zona de confort, en búsqueda de otras voces y perspectivas, con el fin de hacerlas visibles.

## 9.2 Equilibrio

En el marco de la vinculación significativa resulta imprescindible pensar en el equilibrio, como principio que marca el proceso, anulando la imposición, la aplicación de modelos y la intervención de agentes extraños que rompen la dinámica natural de un contexto.

Esta noción da paso a la arbitrariedad, rompiendo preámbulos y discursos que cargan las disciplinas.

El equilibrio por otro lado nos lleva a pensar en una balanza como herramienta que permite visibilizar las dos caras de la realidad, la cara positiva, cargada de conocimientos, experiencias, los recursos disponibles, y por otro lado la cara negativa en la cual constan los problemas sociales, los limitantes, vacíos, etc.

El punto de equilibrio representa la estabilidad, es aquí donde emergen las soluciones viables, caracterizadas por una lógica de sustentabilidad.



*Figura 5.*

---

<sup>6</sup> Recuperado de <http://www.mundopoesia.com/foros/temas/te-veo-soneto-isabelino.543244/>

---

### 9.3 El entrever

El conocimiento no debe asumirse como una verdad única, sino más bien como una realidad en construcción. A partir de esto se plantea la hipótesis de que existe una multiplicidad del conocimiento, todo depende desde donde miremos. Emerge una manera de indagación llamada “entrever” que consiste en ir descubriendo varios caminos al andar.

Se trata de experimentar la búsqueda del conocimiento, mirar desde distintos

enfoques para encontrar nuevas realidades.



*Figura 6.*

---

<sup>7</sup> Recuperado de : <http://www.mundopoesia.com/foros/temas/te-veo-soneto-isabelino.543244/>

Para ingresar en la lógica del entrever es necesario mirar con otros ojos, desde

otras perspectivas, para encontrar cosas que están a nuestro alrededor pero que no percibimos a simple vista.

El entrever significa experimentar e interactuar con el entorno con el fin de construir nuevas y diversas interpretaciones del mundo.

Los ojos son la puerta al conocimiento, pero debemos estar consientes de los diversos enfoques que existen. Se debe estar abiertos a la movilidad de punto de vista. Dejar que otras manos manipulen nuestros ojos para poder experimentar otras maneras de conocer.

#### **9.4 La Integración de saberes**

*“Mediante el proceso de llegar a participar plenamente en una práctica socio cultural, se activan las intenciones de aprender de una persona y se configura el significado del aprendizaje” (Lave y Wenger, 1991).*

Las prácticas comunitarias son expresiones del saber social, a través de ellas se estructuran formas de organización y técnicas como construcciones resultado de un proceso histórico. Estas construcciones son una síntesis relacional entre el individuo y su contexto, que tiene lugar en la experiencia cotidiana.

Por lo tanto se puede considerar las prácticas y saberes socio-culturales como una forma de vinculación para el diseño, el cual al conectar con la misma ejerce nuevos campos de significaciones.

“Las prácticas sociales o comunitarias son las actividades que operan transformaciones a partir de saberes en movimiento, las prácticas son la experiencia, lo vivido, lo realmente sucedido, constituyen la compleja articulación de relaciones sociales, políticas y económicas entre actores que se movilizan en un campo de relaciones de poder. (Martínez, 2006).

Comprender el saber-hacer social nos conduce a indagar en las prácticas comunitarias, como sistemas de auto-organización, las cuales poseen un reglamento interno que orienta a lograr un objetivo preciso, el cual va provocar transformación en el plano físico, social y cognitivo.

*La práctica tiene que ver esencialmente con el hacer y con su propiedad (capacidad) para producir estructura y significación a las acciones. La práctica es esencialmente productiva: produce realidad social; los seres humanos producimos y reproducimos la realidad social a través de la práctica compartida. (Martínez, 2006).*

Si bien las prácticas comunitarias han constituido una de las formas más relevantes de producción, estas se han ido desvaneciendo por efectos de la globalización, perdiéndose así un conjunto de saberes ancestrales y ricas relaciones laborales de las comunidades.

En este sentido se alude al estudio conceptual de las prácticas comunitarias del trueque y la minga ya que a pesar de su temporalidad Incásica en latinoamérica, poseen posturas contemporáneas como las relaciones, el intercambio, el traslado, la integración y la construcción.

Recuperar el conocimiento comunitario de nuestra cultura a través del diseño, genera un valor significativo y potencia la innovación social.

La estrategia de integración de saberes habla de una construcción colectiva, de un intercambio cognitivo, para lo cual volvemos al concepto de la indisciplina, donde los saberes disciplinarios y los comunitarios se complementan.

Para lo cual se debe indagar en los saberes potenciales de la sociedad entre ellos están los conocimientos ancestrales, transmitidos de generación en generación, formas de organización históricas y emergentes, ideologías.

Se trata de dar visibilidad a escenarios posibles, mostrando su potencial a través de su re-significación proceso donde interfiere el diseño.

## 9.5 La conectividad

En la contemporaneidad comenzamos a vivir el auge de la conectividad, conexiones que ofrecen un sistema de renovación y constante transformación.

La conectividad es el punto de transformación, donde se ejerce una toma de conciencia. El hilo que conecta diseñador/productor/usuario debe hacerse visible,

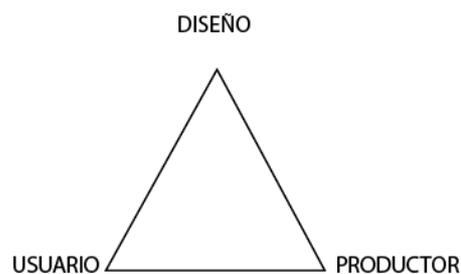
para formar una visión en 3d de las realidades de cada uno y promover sistemas diseñados sobre la justicia y el respeto a los derechos humanos.

En este marco la vinculación surge como una ampliación de la realidad, permitiendo abordar la problemática desde una visión 3d. Donde cada esfera (diseño-usuarios-productores) presenta sub-problemáticas específicas. La vinculación significativa en este marco se presenta como la resolución de la conjunción de estas múltiples sub-problemáticas.

La conectividad ofrece un camino viable hacia la conciencia, uniendo productores con consumidores, haciéndose visible la mano de obra justa, el uso consiente, la responsabilidad de cada uno de nosotros con el medioambiente. La conectividad también surge como una forma de hacer frente a la corriente del self,, instaurando nuevamente una vida comunitaria y sociable (se reconstruyen las relaciones del ser humano).

*Tabla 4.*

### Conjunción diseño-productor-usuario



Fuente: autora de tesis

## 10. Análisis caso Armo

Se toma el caso de ARMO (Chile) como primer proyecto de comercio justo en Latinoamérica, para analizar las estrategias antes propuestas.

En él se aborda la **problemática multi-dimensional**, ya que se encaran distintos problemas articulados en la cadena de valor, ofreciendo múltiples respuestas a los mismos como: la producción justa centrada en el impacto cognitivo, el transporte que reduce espacio y uso de energía (1 caja de zapatos tradicional con un par equivale a 4 o más sobres con un par ARMO cada uno), un uso duradero (atemporal) que brinda la capacidad de reutilización de piezas y participación del sujeto en la construcción del objeto,



Figura 7.

<sup>7</sup> Recuperado de : <https://sinfreno.wordpress.com/tag/salarios-justos/>

El proyecto evidencia un proceso de **equilibrio** que permite a cada actor apropiarse del proyecto, lo cual impulsa a la generación de ideas, que conectadas generan innovación. La lluvia de ideas se utiliza como metodología principal (**integrar saberes**), al incorporar perspectivas del usuarios, productores y diseñadores.

La fuerza colectiva formada por redes de cooperación dan paso al **entrever**, en este caso significó ver con otros ojos, observar nuevos puntos de vista, para poder ingresar en distintas lógicas.

**La conectividad** juega un roll inclusivo que permite incorporar comunidades aisladas y en extrema pobreza y posibilita ofrecer respuestas contextualizadas y reales. Además existe un claro vínculo comunicativo en el producto y su empaque, el cual cobra significación en el contexto local, además de provocar un impacto cognitivo en el usuario ya que se infunde una toma de conciencia.



*Figura 8.*

<sup>8</sup> Recuperado de: <http://bitacoradedisenio.blogspot.com/2011/05/calzado-combinable-y-justo.html>

## 11. Objetivaciones Provisorias

El pensamiento reconsiderado de la vinculación social, incide dentro de la disciplina del diseño, ya que se traslada de un valor agregado del proyecto, hacia una forma de abordar el proyecto de diseño, desde una lógica de ética y conciencia.

La vinculación social por ello deja de ser asumida de una manera vertical donde el diseño aplica sus conocimientos en el contexto, para manejarse a través del esquema red, donde existe una retroalimentación sinérgica entre diseño y la comunidad.

El análisis crítico de referentes brinda un sostén teórico, alimentando la lógica de la construcción social del diseño, a través de la fusión de diversos puntos de enunciación, donde cobra relevancia el servicio, la participación, el pensamiento vincular, como forma de hacer frente a la producción masiva y efímera de objetos.

Se estudia el péndulo cultural, como un sistema de reconocimiento de indicios paradigmáticos, que permite entender el fenómeno contemporáneo, desde las formas de organización, comunicacionales, sociales y cognitivas de nuestra época, lo cual posibilita un aterrizaje significativo a la dinámica actual.

A partir de este entendimiento se busca la reactivación de la esfera social como una fuente potencial para el diseño, en búsqueda de construir nuevas realidades, a través de métodos heurísticos de descubrimiento, así emergen distintas articulaciones: forma colectiva, comunidad de diseño, sujeto colectivo, diseño red, investigación participativa, forma ética, las cuales emergen a través del pensamiento relacional y el juego lingüístico,

Estos desarrollos dieron paso a configuración de estrategias, pensadas como esferas abiertas, permeables y adaptables a cualquier contexto. (problemáticas multidimensionales, Sinergia y equilibrio, entrever, Integración de saberes, conectividad. Las mismas que a su vez nacen como nodos posibles, que pueden interactuar con distintos términos, en un círculo evolutivo hacia el desarrollo de una vinculación significativa

Se ejemplifica con el caso ARMO, un proyecto inclusivo considerado el primer proyecto de comercio justo en Latinoamérica, donde se visibilizan las estrategias propuestas en un sentido complementario y vincular.

## 12. Referencia Bibliográfica

Attneave, C.L & Speck, R. V. (2000). Redes familiares.

Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.

Bonsiepe, G. (1999). Del objeto a la interface. Mutaciones del Diseño. *Buenos Aires, Infinito*.

Calvino, I. (2012). *Seis propuestas para el próximo milenio* (Vol. 2). Siruela.

Cantera, L., Herrero, J., Montenegro, M., & Musitu, G. (2004). Introducción a la psicología comunitaria. *Cap. V: La investigación acción participativa*. Barcelona-España: UCO.

Centers for Disease Control and Prevention (CDC). (1997). Principles of community engagement. *CDC/ATSDR Committee on Community Engagement*.

Consejo de Educación Superior. (2009). *Reglamento Codificado de Régimen Académico del Sistema Nacional de Educación Superior*. RCP.S23.No.414.08.

Department of Health & Human Services, National Institutes of Health, Centers for Disease Control and Prevention, Agency for Toxic Substances and Disease Registry, Clinical and Translational Science Awards, (2011). *Principles of community engagement*

Espinosa, P. (2009). Los proyectos de vinculación en los programas de diseño resquicios curriculares ante los embates neoliberales. *Sinéctica*, (32), 12-14.

González, M. (2002). Un Modelo de gestión de la extensión universitaria para la Universidad de Pinar del Río. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias de la Educación.

Istituto Europeo di Design (2004). *Pensar, proyectar el futuro*.

Jégou, F., & Manzini, E. (2012). Servicios Participativos. *Pensar proyectar el futuro*. Istituto Europeo di Design,

Manzini, E. (2007). Designresearch for sustainable social innovation. *Designresearchnow*, 233-245. Manning, E. (2009). *Relationscapes. Movement, Art, Philosophy*.

Manzini E. , Giralt-Miracle D., Gausa M., Neumarkt A.(2004) *Pensar, proyectar el futuro*. Istituto Europeo di Design.

Martínez Ravanal, V. M. (2006). El enfoque comunitario. El desafío de incorporar a las comunidades en las intervenciones sociales.

Miranda S., Benedito R., Capella J, Bartolo c., Montanari R., Colonetti A., Augé,M.

Moles, A., & Raigada, J. L. P. (1986). *La creación científica*. Taurus Ediciones.

Najmanovich, D. (2005). El juego de los vínculos. Biblos, Buenos Aires. Ordoñez, C. L. (2004).

NationalInstitutes of Health. (2011). Principles of communityengagement.

Landauer, T. K., Dumais, S. T. (1997). A Solution to Plato'sProblem: The Latent Semantic Analysis Theory of Acquisition, Induction and Representation of Knowledge.

Lave, J., &Wenger, E.(1991). *Situatedlearning: Legitimateperipheralparticipation*. Cambridge Universitypress.

Pensar pedagógicamente desde el constructivismo. De las concepciones a las prácticas pedagógicas. *Revista de estudios sociales*, (19), 7-12.

Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social. H. Blume.

Porter, M. E., & Kramer, M. R. (2006). Estrategia y sociedad. *Harvard business review*, 84(12), 42-56.

Roldán Tonioni, A. (2009). Prácticas comunitarias del desarrollo: una mirada desde los oficios y el trabajo. *Polis (Santiago)*, 8(24), 341-355.

Rodríguez Herrera, A., & Alvarado, H. (2008). Claves de la innovación social en América Latina y el Caribe. CEPAL. Villa, A., Arnau, E., Cabezas, C., Cancino, R., Lamarra, N. F., Greising, C., ... & López, A. L. (2013). ISUR: Un modelo de evaluación de Innovación Social Universitaria Responsable. Universidad de Deusto, Bilbao, Spanien.

Taos Institute. (2016). <https://www.eventbuizz.com/second-taos-institute-europe-annual-meeting-and-first-conference-on-social-construction-and-design/detail/>

Triana, N. R., López, M. L., & Vásquez, J. J. C. (2012). Diseño y Bienestar humano: puntos de encuentro a partir de las metodologías del diseño.. *Iconofacto*, 8(10).

Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. H. Blume.

Triana, N. R., López, M. L., & Vásquez, J. J. C. (2012). Diseño y bienestar humano: puntos de encuentro a partir de metodologías de diseño. *Iconofacto*, 8(10).

Woolgar, S. (2005). Sociedad virtual?: tecnología," cibérbole", realidad (Vol. 31). Editorial UOC.

Zygmunt, B. (2002). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura.