

¿De qué hablamos
cuando hablamos de
Diseño Social ?

CENTRO DE DISEÑO, CINE Y TELEVISIÓN

centro.

TESIS:

De qué hablamos cuando hablamos de diseño
social

Que para obtener el Grado de Maestro en Estudios de Diseño
con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios número 20150098 de fecha
09 de abril de 2015.

P R E S E N T A:

Ana Lucia Coll Guzmán

DIRECTOR:

Dr. Mirko Marzadro

Ciudad de México, a 20 de noviembre del 2016.

Introducción	9
¿De dónde nace el diseño social?	15
Contexto Global	17
Transformación del diseño: la dimensión humana	19
Contexto mexicano	24
Línea del Tiempo	34
¿Cómo analizar el diseño social?	43
Metodología de investigación	43
1) Estrategia de investigación y conformación del Estado del Arte	43
2) Planteamiento de la problemática	47
3) Herramienta de análisis: Análisis Crítico del Discurso (ACD)	47
4) Criterios para la selección de caso(s)	54
5) Proceso de selección de casos	57
Caso de estudio Isla Urbana	61
La problemática del agua en México	61
Isla Urbana	63
Proyecto Colonia Cultura Maya	64
Proyecto Ha Ta Tukari	66
Herramienta de análisis: Análisis Crítico del Discurso (ACD)	68
Interpretación del ACD aplicado	70
Afirmaciones ideológicas	74
Contraste con marco de referencia	78

Caso de estudio Innovando la tradición	85
La artesanía en México	85
Innovando la tradición	88
Proyecto Colectivo 1050°	90
Proyecto Máquina de sueños	93
Herramienta de análisis	94
Interpretación del ACD aplicado	96
Afirmaciones ideológicas	98
Contraste con Marco de referencia	102
¿De qué hablamos cuando hablamos de diseño social?	107
Primeros hallazgos	107
Diseño ¿Social?	111
La dimensión social, política e ideológica del diseño	123
Discusión final	133
Recursos	139
ANEXO I - C3. Cuadro de análisis de materiales de Isla Urbana	147
ANEXO II - C4. Cuadro de análisis de materiales de Innovando la tradición	157
ANEXO III. Catálogo de definiciones	165



*Imagen cortesía de Innovando la Tradición
Todos los derechos reservados 2016*

Introducción

“The industrial design profession has established a place for itself in a phenomenally short time. It is widely accepted as a useful service. But it is also still in process of realizing its full potential as a service to society going through a series of tremendous transformations.”

George Nelson

Herbert Simon (1982) definió al diseño como una actividad que busca cambiar las situaciones existentes por otras preferibles. Según Willis (2012), descontextualizada de la filosofía que le precede, la definición de Simon ha sido citada por múltiples autores, pero la mayoría de las veces, el aspecto del cambio ha sido tomado por obvio. Al ser cuestionados sobre cuál es ese cambio, algunos autores se refieren a los aspectos funcionales, estéticos, ergonómicos, de eficiencia o costos de un producto determinado. Es decir que los parámetros del cambio han sido asumidos como dados, pero muy pocas veces se ha discutido la naturaleza del cambio mismo (2012)¹. Es de esta naturaleza de la que me propongo hablar en la presente investigación.

La necesidad de un cambio significativo se ha convertido en una realidad difícil de ignorar. Las actividades del diseño, en su mayoría dedicadas al servicio del capital, se ocupan de manufacturar objetos de consumo que buscan tener un final marcado por su reemplazo y el subsecuente consumo continuo de objetos. El diseño en muy pocas ocasiones ha podido sustraerse del paradigma en el que el factor económico se convierte en un criterio, casi exclusivo, de evaluación, quedando marcado por “un énfasis excesivo en el producto material; una estética basada casi exclusivamente en las formas materiales y calidades; un código ético originado en una cultura de negocios” en palabras de Findeli (2001, p. 31). De ahí que el usuario a menudo se perciba solo en su vertiente de consumidor.

Es justamente este ritmo planeado de creación y consumo insostenible, no sólo por los recursos que requiere y los desperdicios que genera, sino por las desigualdades sociales que provoca, las implicaciones culturales, y la naturaleza de su modelo económico; es decir, la (in)sustentabilidad a largo plazo de las propuestas del diseño actual lo que motiva esta investigación.

En los años recientes, la preocupación por estos temas ha estado muy presente dentro de la práctica del diseño. Sin embargo, la dimensión humana de la sustentabilidad ha sido relegada a un segundo plano (Chick y Micklethwaite, 2011;

1. Para ahondar en el debate, véase Morgan Kaufmann (2012)

Fuad-Luke, 2009). No es sino hasta el *World Game* de Richard Buckminster Fuller (1960), el discurso de Victor Papanek en *Design for the real world* (1971), *Massive Change* de Bruce Mau (2004) o *In the Bubble* de Jhon Tackara (2006), que dicha dimensión comienza a ser materia de discusión y reflexión en el campo del diseño.

Las prácticas que consideran esta reflexión de la dimensión social o humana en el diseño han recibido muchos nombres distintos, entre los que predominan “diseño social” y “diseño para la innovación social”.

La presente investigación busca responder a la pregunta: ¿de qué hablamos cuando hablamos de diseño social? Pregunta que parte, en primer lugar, de una inquietud personal por entender no sólo cómo puede el diseño generar cambios favorables dentro de una sociedad, sino cuál es la dirección que toma dicho cambio, cómo se identifica, por qué y con respecto a qué se busca, y sobre todo cómo se promueve y reproduce dentro del diseño y su práctica. Y, en segundo lugar, de la sensación de que a menudo el diseño social en México no se aborda desde una perspectiva sistémica, sino desde una centrada en la comercialización del producto final como una etiqueta que incrementa su valor en el mercado.

Lamentablemente, la participación de autores latinoamericanos en dichas discusiones sigue siendo muy escasa, teniendo como resultado una baja noción de la dimensión humana en la práctica del diseño. Es por ello que me parece importante elaborar un punto de vista para contribuir al debate teórico-académico desde el contexto de la práctica en México.

Para responder a mi pregunta de investigación, comencé elaborando un marco histórico tanto global como local de la práctica, observando su partida desde el concepto de sustentabilidad. Al entender de dónde nace y cuáles son los aspectos de los que se ocupa, pude entender mejor cómo es que éste ha sido entendido desde ambos contextos. El primer capítulo tiene por objetivo principal conocer y recopilar los eventos relevantes que

han aportado al debate teórico de la práctica del diseño social, y como objetivos específicos el entendimiento del desarrollo del término y la recopilación de los eventos relevantes en la esfera nacional e internacional.

A partir de esta primera etapa de reconocimiento, identifiqué que en México han habido dos grandes tendencias: la intervención del diseñador en el sector artesanal y la generación de productos de consumo para mercados marginados o desatendidos que respondan a una necesidad insatisfecha.

Estas dos tendencias, que han sido abordadas por distintos diseñadores, varían de un caso al otro con respecto a la naturaleza del cambio que provocan. Me refiero a que el resultado depende de si la visión sistémica de lo que el diseño provoca y genera está planteada en términos sociales, o si se utiliza de manera superficial manteniendo el factor económico como razón de ser. En algunos casos, a pesar de ser etiquetado como diseño social, no se tiene como intención la generación de un cambio, sino que se trata de la utilización de un discurso específico para dar un valor agregado al diseño, con la intención de fomentar su demanda.

Para poder entender estas diferencias, me concentro no en las metodologías o en los resultados, sino en un “leer entre líneas” para identificar los elementos que lo caracterizan. Con ello no busco generar o identificar una receta que “califique” al diseño social, sino más bien analizar desde la dimensión discursiva, cada una de las aristas para identificar si existe en realidad una intención de generar cambio. Mi hipótesis es que hay una diferencia entre las propuestas que se realizan guiadas por y orientadas hacia el cambio social; en las que la jerarquía y esquemas de “comunicación” entre problemática, diseñador y usuario se mantienen en una proporción equivalente y horizontal conformando una visión sistémica e integrada; y otras propuestas en las que el diseñador juega un papel protagonista y tanto la problemática, como el contexto y el usuario, no son centrales y por lo tanto dificulta que se genere un cambio sistémico y sostenible en el tiempo.

De acuerdo a esto, el objetivo principal del segundo capítulo es detallar el proceso de investigación que me permitió observar estas relaciones de poder y comunicación entre diseñador, usuario y contexto. Los objetivos específicos que complementan este objetivo son: describir la problemática; realizar un Estado del Arte que me permita visualizar el tratamiento de la problemática y los antecedentes académicos de mi investigación; sustentar la herramienta de análisis que utilicé en los casos de estudio; especificar el proceso de selección de los objetos analizados; y finalmente describir el proceso de conformación del corpus analizado de cada uno de ellos.

Los capítulos tres y cuatro de la investigación se desarrollan aplicando la herramienta de análisis sobre los objetos seleccionados en formato de casos de estudio. Con ello busco observar cómo es que se define al diseño social a través de la práctica, comprender cuáles son los elementos que se jerarquizan y reconocer los conceptos que se utilizan y se refuerzan. El objetivo principal de ambos capítulos es encontrar los elementos discursivos preponderantes, buscando construir los argumentos que me ayuden distinguir, precisar y comparar términos y conceptos que más adelante me sirvan para comprobar o refutar mi hipótesis.

Por último, retomando la información recolectada en el capítulo uno y los resultados de la elaboración del Estado del Arte en el capítulo tres, comienzo el capítulo cinco haciendo un repaso de distintos autores para discutir los diferentes términos y definiciones de “diseño para la necesidad”, “diseño socialmente responsable”, “innovación social” y “diseño para el desarrollo”. Esta discusión será la primera parte de las conclusiones donde argumento que de este uso indistinto surgen dos problemáticas esenciales: la definición del término y sus implicaciones políticas; y el *deber ser* de las prácticas descritas como tal, sus objetivos y el resultado esperado de éstas. Además, presento los hallazgos de la investigación y mis conclusiones finales. Como objetivo de este último capítulo, utilizo la información recolectada durante toda la investigación para desarrollar mi propia definición de diseño social y responder a la pregunta

de investigación. Así mismo, retomando y analizando toda la información, busco analizar la naturaleza del cambio al cuál me refiero; discriminar o catalogar posturas que reducen, complementan o identifican aquello que encontramos en los casos estudiados; y elaboro conclusiones acerca de la importancia de la metodología dentro de esta práctica.

Al finalizar la investigación, quiero contribuir al debate teórico en torno a que deberíamos de hablar cuando hablamos de diseño social en México desde la teoría y el análisis de la práctica.

¿De dónde nace el diseño social?

Desde que el ser humano empezó a modificar materiales para hacer una herramienta más específica o adecuarla para mejorar su utilidad, la humanidad había empezado a diseñar. Modificar el entorno para sacar provecho de él es una actividad que todos hacemos, algunos por instinto y otros entrenados para ello, algunos conscientes de lo que están haciendo y otros de manera instintiva, por necesidad.

Poco a poco, los productos resultantes de esas necesidades empezaron a convertirse también en expresiones culturales o sociales, objetos que distinguían a una tribu de otra, a un pueblo de otro. Las maneras de hacer y ver el mundo del colectivo se plasmaban en la creación del individuo.

Con estas diferencias, empezaron también a surgir experimentos que buscaban responder a los materiales inmediatos y las necesidades concretas del contexto. Esto es, dada la variación en la disponibilidad de los materiales y las necesidades que representaba cada contexto, las herramientas se conformaban de maneras distintas. A través de este proceso, cada cultura cultivó sus saberes hasta hacerlos específicos, de tal manera que una aldea en la montaña y una aldea en la costa dejaron de compartir las mismas herramientas. El diseño de objetos y espacios mantenía entonces un sentido utilitario en función de las tareas productivas, pero cumpliendo ahora con determinados papeles sociales, culturales y religiosos. Se volvían, entonces, objetos integrales que respondían más que a un sentido utilitario.

Con la revolución industrial que permitió la producción en serie y más adelante la revolución de los plásticos, muchos objetos y espacios empezaron a perder su carácter único. Se volvieron caprichos del consumo acelerado que la repetición del modelo industrial y el mercado permitían y fomentaban. Empezaron a volverse ideas desechables, modas pasajeras, obsolescencias programadas por un gremio que fue desplazando a aquellos a quienes no acomodaba el modelo.

Independientemente de formar un juicio de valor hacia lo que esta evolución significa, es evidente que se dio a cabo un cam-

bio en el sentido del diseño. Todos los cambios tienen consecuencias, positivas o negativas, sobre el contexto que los provoca y asume. En el caso específico del diseño, estos cambios significaron una manera distinta de producir, consumir y desechar y, por lo tanto, una manera distinta de diseñar.

La primera consecuencia, la más evidente tal vez, es el costo que esto significa en términos de recursos materiales, naturales y financieros, tanto en términos de producción como de desechos, y las consecuencias que conlleva cada uno. Sin embargo, pocas veces el análisis va más allá de los costos y se pregunta por las consecuencias sociales y culturales. Pocas veces nos preguntamos sobre la manera en la que el cambio en los modos de producción ha afectado al sentido original del diseño, si se sigue buscando la resolución de problemas, e incluso si la resolución de estos problemas se hace de manera exclusiva o inclusiva.

Hace falta, entonces, incluir en el cuestionamiento si la producción en masa fomenta las disparidades económicas, la supresión de la cultura local, el aumento de las desigualdades, así como preguntarnos si el diseño puede trabajar en conjunto con otras herramientas para lograr el equilibrio y la inclusión de todos en una visión más amplia de lo que mercado, necesidad y demanda significan.

En la mayoría de los objetos de uso cotidiano y de consumo masivo, no pareciera que exista una reflexión acerca de estos cambios e implicaciones desde las perspectivas cultural, social o económica, o por lo menos no es evidente al consumidor. Todos los productos que consumimos, los espacios que habitamos y los servicios que utilizamos tienen implícito un “affordance” que no necesariamente está resuelto o contemplado. Y sin embargo, todos ellos afectan y moldean al entorno y al consumidor.

En otras disciplinas como la ciencia política, esta transformación del valor de uso de los objetos ha sido retomada por una gran variedad de autores. Por ejemplo, al interpretar la teoría marxista de la forma natural de la reproducción social, Bolívar Ech-

everría (1984) concibe a la estructura esencial del proceso como trans-histórica y supra-étnica, y con una presencia real únicamente dentro de conjuntos particulares. Las formas en las que se actualiza y reproduce dicha estructura constituyen la identidad de una sociedad. Antes de la revolución industrial, la manera en la que estas estructuras se reproducían tenía una configuración natural, étnica e histórica. Posterior a ella, en cambio, las formas de reproducción comenzaron a responder a una segunda naturaleza que proviene de una organización económica capitalista, teniendo como resultado las consecuencias socioeconómicas y culturales antes mencionadas.

Como creadores de objetos, los diseñadores tenemos entonces la capacidad de pensar nuestra profesión desde distintas miradas. Podemos elegir qué hacemos y para qué lo hacemos y está en nuestras manos decidir si pensamos en lo que esto significa tanto para el individuo al que se dirige el diseño como para la sociedad y el contexto que lo circunscribe y consume. En otras palabras, decidir si reflexionar sobre las estructuras que reproducimos con nuestra práctica.

Como veremos más adelante, varios autores se han dado a la tarea de retomar estos principios integrales de la profesión como discurso y metodología, tanto en su totalidad como de manera fragmentaria. La incorporación de diferentes perspectivas, inclusive desde otras disciplinas, constituye el marco de referencia histórico desde la escena global para después analizar la visión desde el contexto mexicano.

Contexto Global

En 1968 la organización Club de Roma llevó a cabo un proyecto con el cual se buscaba analizar los problemas del hombre con respecto a los extremos entre la pobreza y la riqueza, el crecimiento descontrolado de las ciudades y demás desequilibrios

1 The Limits to Growth, en su idioma original. (Meadows, et al., 1972)

2 Con actual nos referimos a la actualidad contextual al análisis en 1972.

3 La huella ecológica (human footprint) se define como “el área de tierra que se requeriría para proporcionar los recursos (grano, alimentación, madera, pescado, y de la tierra urbana) para absorber las emisiones (de dióxido de carbono) de la sociedad global. (Wackernagel et al., 2002)

4 Desarrollado por la Comisión Mundial para el Medio Ambiente y el Desarrollo, apoyada por las Naciones Unidas y dirigida por la primer ministra noruega Gro Brundtland.

5 También conocido como “triple bottom line” (TBL), un término acuñado por John Elkington (1994) en la creación de un nuevo marco para medir el desempeño en la América corporativa en términos de sustentabilidad, es decir que fue el primer esfuerzo por abstraer y crear un modelo a partir de la idea de sustentabilidad propuesta en el Reporte Brundtland.

ambientales, sociales y económicos. Este análisis, publicado en 1972 bajo el título de *Los Límites al Crecimiento*¹, señaló por vez primera la existencia de un gran problema (denominado *Problematique*) a partir del cual se estableció la necesidad de encontrar un equilibrio generalizado, de establecer los límites *al y del* desarrollo. Dicho equilibrio, llamado también sustentabilidad, debía contemplar los crecimientos poblacionales, los problemas ambientales y el desarrollo económico bajo tres premisas fundamentales. La primera menciona que, de sostenerse el ritmo del crecimiento actual², los límites del desarrollo de acuerdo la huella humana³ se alcanzarían en los siguientes 100 años. La segunda, que dicho ritmo podía alterarse con el fin de asegurar la satisfacción de las necesidades materiales o de recursos básicos, garantizando así una igualdad de oportunidades para conseguir el potencial de cada ser humano. Finalmente, la tercera mencionaba que entre más pronto se tomaran acciones al respecto, mejores serían los resultados y mayores las posibilidades de lograrlos (Meadows, et al, 1972).

A partir de este análisis, empezaron a formularse distintos estudios que permitirían definir el modelo de sustentabilidad. Uno de los más destacados fue el reporte *Nuestro Futuro Común* de 1987, también conocido como el Reporte Brundtland⁴, en el que por primera vez se define el concepto de Desarrollo Sustentable: “...aquél desarrollo que satisface las necesidades actuales sin comprometer a las futuras generaciones” (WCED, 1987). En esta definición podemos encontrar tres conceptos fundamentales: el concepto de las necesidades particulares de las poblaciones vulnerables, la responsabilidad del individuo y la idea de los límites que tiene el entorno para satisfacerlas (Mebratu, 1998). Con la unión entre estos dos conceptos, se destaca la importante interrelación entre pobreza, medio ambiente y equidad social, conformando la idea de la existencia de tres pilares fundamentales: Economía, Sociedad y Medio Ambiente⁵.

Si bien en los documentos oficiales de la ONU no se habla a detalle de cada uno, podemos entender que el pilar de Medio Ambiente se refiere a los recursos naturales de los entornos; el pilar Económico habla del desarrollo regional y las desigual-

6 La definición de los pilares surge de una abstracción e interpretación del informe. En cada uno de los apartados se hace referencia a más de un pilar y muchas veces la redacción habla más de la interrelación de estos que de la definición específica de cada uno.

7 Agenda 21: The Earth Summit Strategy to Save Our Planet, Sitarz, 1993, desarrollado en la Cumbre de la Tierra en Río de Janeiro, Brasil.

8 Primero con la conferencia denominada Río+5 de 1997 en la sede de la ONU en Nueva York; posteriormente con la adopción de una agenda complementaria denominada *Objetivos de desarrollo del milenio (Millennium Development Goals o MDG)*, con énfasis particular en las políticas de globalización y en la erradicación de la pobreza y el hambre, adoptadas por 189 países en la 55ª Asamblea de la ONU celebrada en el 2000. Así como la Cumbre de la Tierra de Johannesburgo, reunida en esta ciudad de Sudáfrica en el 2002.

9 Para un mejor entendimiento acerca de la historia del término de sustentabilidad y la interpretación de los reportes, se puede consultar la historia del concepto de desarrollo sustentable de Naína Pierri disponible en http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/eduvirtual/Seminario_ecoturismo/documentos/Unidad%201%20-Sustentabilidad/Desarrollo%20Sustentable_capitulo_2.pdf (consultado el 28 de mayo del 2015).

dades entre naciones; y el pilar de Sociedad hace referencia a la noción de desarrollo social y desigualdad en términos de satisfacción de necesidades esenciales⁶. Este reporte ocasionó un amplio debate a nivel mundial sobre los modelos económicos y provocó interés por crear una estrategia que implementara un modelo de desarrollo que incluyera estos tres pilares.

Posteriormente, en 1992, se elaboró el informe Agenda 21⁷. En éste, se desarrolló un plan detallado de acciones que deberían ser acometidas a nivel mundial, nacional y local por entidades de la ONU, los gobiernos de sus estados miembros y por los distintos sectores de la población. La *Agenda 21* ha tenido un estrecho seguimiento a partir del cual se han desarrollado ajustes y revisiones⁸. De todo este proceso, lo más destacable es la re-conceptualización de los pilares y la interrelación que existe entre ellos. De los tres pilares definidos en el *Informe Brundtland* (el Económico, el Social y el Ambiental), se añade el Cultural, un pilar fundamental que busca recuperar la tradición y revalorar la importancia de lo local y el contexto. Por pilar cultural se entiende el involucramiento local para la interpretación e implementación de las recomendaciones de la ONU en las políticas nacionales, de tal manera que se respeten formas y tradiciones locales y se tomen en cuenta las minorías (poblaciones indígenas, grupos marginados y vulnerables), entre otros⁹.

Transformación del diseño: la dimensión humana

Al comienzo de la década del 1970 Victor Papanek publicó *Diseño para el mundo real: ecología humana y cambio social*¹⁰, un libro que causó una revolución, vigente hasta nuestros días, sobre la dimensión ambiental y social de las disciplinas creativas. “Hay profesiones más dañinas que el diseño industrial, pero son muy pocas” (Papanek y Fuller, 1971, prefacio pXXI). Con esta frase, Papanek empezó a desarrollar lo que fue el primer llamado hacia los diseñadores por tomar responsabilidad

social y moral sobre las herramientas y entornos que diseña.

En un entorno que está descompuesto visual, física y químicamente, lo mejor y más simple que podrían hacer arquitectos, diseñadores industriales, urbanistas, etc. por la humanidad, sería dejar de trabajar por completo. En toda contaminación, los diseñadores están implicados por lo menos parcialmente... pero en una visión más positiva, me parece que podemos pasar de no trabajar en absoluto a trabajar positivamente. El diseño puede y debe ser la manera en la que los jóvenes participen en cambiar a la sociedad. (Papanek y Fuller, 1971, prefacio p XXV)

En esta declaración se cuestiona por primera vez el para qué y para quién del diseño, con una crítica tanto desde el punto de vista de los materiales que utiliza, como el para qué los utiliza, así como la responsabilidad que tienen los diseñadores dentro de la creación del entorno y, en parte, de la sociedad que lo consume. A través de exponer distintas experiencias, sobre todo académicas, Papanek trabajó bajo esta filosofía, en la que propuso una redirección de los esfuerzos de los diseñadores hacia algo más que la producción de bienes “bellos”.

Ahora bien, Papanek no había sido el único en tratar estos temas. Muchos años atrás R. Buckminster Fuller, había ya considerado las limitaciones del diseño desde una perspectiva distinta. A principios de los años veintes, Fuller había comenzado a cuestionar las prácticas tradicionales de la industria de la construcción Americana, con proyectos como la *Dymaxion House* y el *Dymaxion car* que planteaban temas como la prefabricación y el diseño centrado en el usuario. Estos planteamientos sobre la práctica del diseño evolucionaron hasta convertirse en lo que él llamó la ciencia del diseño comprensivo anticipatorio¹¹ como una práctica social que “alineara hombres y mujeres con las fuerzas del universo” (Fuller, 1963, p. 20)¹². Años más tarde, a principios de los sesentas, Fuller fue invitado a colaborar en la Universidad de Illinois. Durante esa estancia, estuvo involucrado en el

10 Design for the real World: Human ecology and social change, Papanek y Fuller, 1972.

11 En su título original, Comprehensive anticipatory design science

12 Para entender más acerca de la teoría de Fuller, se pueden consultar los documentos de lanzamiento de la Década Mundial del Diseño Ciencia, propuesta hecha por R. Buckminster Fuller a la Unión Internacional de Arquitectos (UIA) en su VII Congreso, en Londres, Inglaterra en julio de 1961, disponibles en <http://bfi.org/design-science/primer/world-design-science-decade>, (consultado el 8 de diciembre del 2015).

lanzamiento de La década mundial de la ciencia del diseño¹³, un programa cuya intención era demostrar durante diez años (1965-1975) cómo el diseño, visto desde una perspectiva comprensiva¹⁴, podría tener un papel en la resolución a las mayores problemáticas mundiales.

También en algunos foros internacionales del ya establecido Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (ICSID por sus siglas en inglés)¹⁵, empezaba a hablarse sobre el potencial del diseño de transformar el entorno de una manera en la que se contemplara el futuro comprometido del mismo¹⁶.

Desde la década de los años setentas, las críticas y visiones de académicos y diseñadores como Papanek, Fuller, Bonsiepe, Margolin, por mencionar algunos, retoman el planteamiento del diseño *comprensivo* como herramienta de cambio para seguir intentando definir y exponer el papel de los diseñadores dentro del entorno académico. Distintas corrientes sobresalen, todas sin lograr resolver el tema de cómo cambiar la mirada de las profesiones creativas o de construcción del entorno de un modelo de consumo hacia uno de equilibrio.

Victor Margolin ha sido uno de los autores más activos dentro de esta discusión. En la ponencia *Diseño para un mundo sustentable*, expuso las distintas visiones que se han sumado a esta crítica y concluye que el principal problema es que, a pesar de que el tema ha sido ampliamente discutido, “el diseño sigue siendo invisible” porque las distintas profesiones no han hecho “un buen trabajo explicándose a sí mismas y a otros la poderosa contribución que estas podrían tener en la creación de un mundo sustentable” (Margolin, 1998). Asimismo, hace referencia a una conferencia de Maurice Strong durante ICSID Humane Village Congress de 1977, en la que expuso que ningún grupo de diseñadores se acercó durante el proceso de planeación para contribuir con ideas para la *Agenda 21*¹⁷.

Si bien es cierto que todos estos autores parten del concepto de sustentabilidad, muchos de ellos empiezan a priorizar el carácter del desarrollo social y humano, incluyendo el enten-

13 World Design Science Decade

14 Fuller insistía en resistirse a la categorización por especialización para describir su trabajo, prefiriendo describir sus proyectos como los de un “científico del diseño anticipatorio integral”. Una “síntesis emergente de artista, inventor, mecánico, economista objetivo y estratega evolutivo” Este enfoque dio lugar a la creación de numerosos artefactos que cruzan fronteras y desafían la categorización normal (Buckminster Fuller Institute, 2015). Esta perspectiva comprensiva también se refiere a la visión de Fuller de la necesidad de un acercamiento sistémico que enfrenta al mundo como un todo monolítico, el mundo entero es entonces una unidad indivisible.

15 Fundado en 1957, el ICSID es una organización sin fines de lucro que protege y promueve los intereses de la profesión del diseño industrial.

16 Por ejemplo “Design, Society and the Future” en 1969 y “Design for Need” de 1976 (ambas organizadas por el ICSID).

17 Maurice Strong declaró esto en una conferencia de prensa en el ICSID Humane Village Congress el 24 de Agosto de 1977 (Margolin, 1998)

diminución de la cultura local y promoviendo el involucramiento de los diseñadores dentro de las teorías de cambio y definiendo la naturaleza de éste. Dentro de esta transición, se hace una fuerte crítica al modelo de la manufactura dirigida al consumidor y del paradigma del diseño para el mercado (Papanek, 1971) a la vez que se proponen esquemas del diseño para la necesidad (Margolin V. y Margolin S., 2002). En este “modelo social” del diseño, habría de responder sí a una práctica sustentable, pero sobre todo abocándose a la utilización del diseño como un proceso de intervención social. Este proceso de intervención no tendría necesariamente que estar peleado con el modelo de manufactura para el mercado (Margolin V. y Margolin S., 2002), sino que podría simplemente cambiar de enfoque.

Muchos autores han definido y han identificado esta dificultad de práctica de la sustentabilidad por tratarse de una práctica compleja que involucra muy distintas “capas” o dimensiones como se les ha llamado anteriormente. Tal vez a partir de esta reflexión es que algunos autores han optado por tratar cada uno de los pilares de forma separada.

Una de las corrientes de la que se desprende la reflexión de la dimensión social y cultural del diseño, es el *diseño social*. Este modelo propone una manera de enfrentarse al reto de la profesión desde una perspectiva más humana, abocada a resolver las problemáticas de la desigualdad social a través del diseñar para la necesidad (Margolin V. y Margolin S., 2002). Muchos de los autores que han elaborado teorías alrededor de este término o corriente del diseño y concluyen que existe una falta de reflexión desde la práctica profesional en torno a estos temas y que hace falta mucho trabajo en término de las definiciones y los objetivos que se deberían perseguir.

Un ejemplo de estos esfuerzos de reflexión, es la red de laboratorios educativos DESIS: Diseño para la Innovación Social hacia la sostenibilidad, que surge a partir de las reflexiones que se hicieron en el centro de investigación europea EMUDE (2005-2008), el Programa CCSL PNUMA, y la conferencia “Cambiando al Cambio”, en el marco de Torino World Design

Capital 2008. En 2009, con la creación de esta red se introduce la noción de *comunidad creativa* con enfoque a hacia contribuir al término innovación social¹⁸.

A este debate se añade una crítica que está presente también dentro de la discusión alrededor de la sustentabilidad, que es la visión desde la cual se promulgan y se teorizan estos términos, es decir la concepción de países “desarrollados” versus “países en vías de desarrollo” o “subdesarrollados”. Muchos críticos no sólo debaten esta noción imperialista del desarrollo sino que también expresan su preocupación por el planteamiento de medidas de crecimiento que apliquen a todos los países y a todas las poblaciones por igual. En los informes posteriores a los años ochentas relativos a la sustentabilidad, se establecen preferencias por los países “periféricos” para no coartar su desarrollo. La misma discusión se forma en torno al diseño social.

En un texto de Nussbaum (2010) publicado en Co.design se debate el tema del diseño social como una nueva forma de imperialismo. Nussbaum se pregunta si las soluciones a las problemáticas locales no deberían provenir del seno de la problemática y desde la cosmogonía de quien la necesita y por lo tanto consume, en lugar de ser impuesta como solución absoluta desde el desconocimiento de la complejidad cultural y los modos de hacer tradicionales.

De acuerdo con esta deficiencia de teoría y práctica, se vuelve relevante reflexionar sobre lo que se ha dicho sobre el tema desde el contexto mexicano, sobre todo retomando los principios de la *Agenda 21* que promueven el involucramiento local por la importancia de aportar distintas visiones y adaptar los modelos a los contextos inmediatos, entendiendo también que estos problemas, a pesar de ser globales, tienen un impacto sobre la cultura y la sociedad de manera específica.

¹⁸ Esta red se ha extendido en varias regiones del mundo y, en asociación con distintas entidades educativas, evolucionó hacia una red de laboratorios de diseño basados en las escuelas de diseño. Desde septiembre de 2014, DESIS es una asociación sin fines de lucro y cultural, con el propósito de promover el diseño para la innovación social en las instituciones de educación superior con la disciplina de diseño a fin de generar conocimiento útil y de diseño para crear cambios sociales significativos en colaboración con otras partes interesadas.

Contexto mexicano

En la historia del diseño en México siempre han estado presentes dos corrientes: el binomio diseño-artesanía, y el diseño como detonador de bienestar social. Ambas corrientes han tenido una evolución desde el contexto de la práctica profesional y el entorno académico, y han sido retomadas como estrategias gubernamentales de fomento económico y social.

Desde la época del Porfiriato y el inicio de la revolución industrial, en México ha existido la preocupación por el rescate de la cultura a través de la renovación y fortalecimiento de la artesanía y por la construcción de bienes y servicios que contribuyeran al desarrollo social y económico del país. A través de proyectos académicos, profesionales y gubernamentales, se han impulsado estas corrientes de manera consistente a través del tiempo.

Ejemplos de la corriente del diseño-artesanía estuvieron presentes en exposiciones de cobertura internacional, como, por ejemplo *El arte en la vida diaria*. Exposición de objetos de “buen diseño” hechos en México de 1952, que mostró la relación simbiótica y constructiva de la colaboración entre ambas disciplinas. Esta exhibición, curada por Clara Porset, presentó al público significativos ejemplos de diseño artesanal y productos industriales mexicanos. Según Comisarenco, “La exposición tuvo gran importancia porque, por primera vez, planteaba de manera explícita y contundente la posibilidad y la imperiosa necesidad de unir el arte y la industria en México, con el doble afán de favorecer el crecimiento económico del sector productivo del país y fundamentalmente de mejorar las condiciones de vida y culturales de la gente” (Comisarenco, 2006, p 145). En esta exhibición había una clara intención de mostrar al diseño como un apoyo y vehículo para la mejora sistémica del sector artesanal, reconociéndolo como una fuente no sólo económica, sino social y cultural.

Este mismo principio se retomó posteriormente en experiencias educativas como la de Los Talleres de Artesanos de la década

de los cincuentas, en la que se buscaba que la educación teórico-práctica a la que atendían diseñadores, arquitectos y artesanos, tuviera como finalidad la creación de objetos pensados para las clases populares. En dicho sentido, el último ejemplo es también una intersección entre esta corriente y los ejemplos de diseño social como apoyo a la construcción de infraestructura, bienes y servicios para sectores desfavorecidos.

En esta segunda corriente de diseñar para el bienestar social, han existido también muchos ejemplos de programas en los que el diseño (industrial, arquitectónico, urbano y gráfico) ha jugado un papel importante dentro de las políticas sociales. Tal es el caso de ejemplos como las viviendas populares diseñadas y construidas en el sexenio de Adolfo López Mateos (1958 – 1962), los diseños de Clara Porset basados en inclinaciones ideológicas características de la Escuela Mexicana, los multifamiliares como el Miguel Alemán (Pani, 1949) y Juárez (Pani, 1952) y la construcción de infraestructura pública como la Central de Ferrocarriles Nacionales de México (Medellín, 1958) y los cines De las Américas (Villagrán, 1952) o Paseo (Villagrán, 1957). Todas estas obras estaban proyectadas bajo el precepto de enaltecer el papel del compromiso social del diseño con el país.

En específico, el trabajo de Clara Porset es muy importante para ambas corrientes, ya que trabajaba por la recuperación de las ricas tradiciones estéticas mexicanas, pero aplicando estos conocimientos y métodos productivos a generar bienes para las clases más humildes, es decir, su trabajo participaba de ambas corrientes. Según Hentschel Porset trabajaba “con un gran sentido humanitario, es decir, dando solución a problemas de la vida diaria más elemental con sencillez y buen gusto” (Hentschel, 1992, p. 37).

Otro diseñador que trabajó sobre estos temas fue Ernesto Gómez Gallardo, quien fue el responsable de diseñar el mobiliario para escuelas rurales del Comité Administrador del Programa Federal de Construcción de Escuelas (CAPFCE). Este proyecto de mobiliario es parte del modelo de Aula - Casa Rural Prefab-

ricada del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez (1958), diseño galardonado en la Trienal de Milán del 1960 y adoptado por la UNESCO como modelo replicable a nivel mundial. Este proyecto no solo contemplaba los aspectos funcionales y estéticos de las necesidades que construir espacios educativos requiere, sino que pensaba también en un modelo económicamente viable que permitiera construir escuelas en lugares apartados y lograr así una mayor cobertura educativa en poco tiempo. Además, como un segundo proyecto, se contemplaba el uso de materiales y mano de obra local no especializada y ofrecer vivienda digna para el profesorado rural.

Influido por la corriente que pretendía transformar la revolución armada en revolución social, se enfocó en la infraestructura que el país requería, dedicándose después a abastecer a la ciudad con las dotaciones culturales, deportivas y de planeación que exigía el desarrollo de la segunda mitad del siglo. (Hernández y Canales, 2011, p. 218).

En concreto, este ejemplo es un proyecto integral en el que la dimensión preponderante dentro de su concepción partía desde un principio social de mejorar y expandir la infraestructura del país bajo un modelo de bajo costo que no restara calidad a los espacios.

En la década de 1960, los preceptos de la escuela de ULM llegaron a México por conducto de Gui Bonsiepe. Según Comisarenco, Bonsiepe define al diseño como:

El ensayo de mediar entre el reino de la necesidad (lo técnico, útil, económico) y el reino de la libertad (lo estético). Afirma los principios básicos éticos y estéticos del movimiento moderno y sus contenidos sociales opuestos al derroche y al consumismo exagerado, y sostiene que el diseño cumple una función social fundamental [...]. Para Bonsiepe,

en el Tercer Mundo el diseño es un instrumento económico y cultural asociado con la emancipación y el rescate del medio ambiente. (Comisarenco, 2006, p 163)

En los setentas, en cambio, las políticas públicas en el sexenio de Luis Echeverría dificultaron el crecimiento de la disciplina (Comisarenco, 2006, p 181). A pesar de que la economía empezó a contraerse y los programas de fomento a la industria sólo favorecieron a las grandes industrias, hubo también algunos ejemplos de estas corrientes. Por ejemplo, durante la *Conferencia Nacional del Plan Básico de Gobierno 1976-1982*, ponencia *Diseño para México* llevada a cabo por diseñadores industriales del Instituto Politécnico Nacional (IPN) en 1977, se habló de la importancia de reconocer la labor de estos profesionales en la economía mexicana.

Otro de los programas públicos de la década que pueden ser un referente, son la creación del FONACOT¹⁹ (Fondo de Fomento de Garantía para el Consumo de los Trabajadores), y el congreso del ICSID sobre el tema del diseño industrial como factor de desarrollo humano (1979).

Otro representante de esta corriente es Oscar Hagerman, quien en esta década diseñó un sinnúmero de obra arquitectónica y mobiliario utilizando el diseño centrado en el usuario y trabajando con artesanos por recuperar algunas técnicas productivas locales. Todos sus diseños combinan la sabiduría tradicional con el diseño contemporáneo. Su trabajo incluye el desarrollo de viviendas, escuelas, centros comunitarios, una universidad intercultural indígena y muchos otros proyectos arquitectónicos, urbanos y de mobiliario. En 2007, Hagerman recibió el Premio Príncipe Claus de los Países Bajos en el tema Cultura y Conflicto. Con respecto a su vida y obra, se dijo en la premiación:

¹⁹ El FONACOT se creó por decreto presidencial el 2 de mayo de 1974 como respuesta del Gobierno Federal a las demandas de los trabajadores a través del Congreso del Trabajo, con el objetivo de apoyar a la clase trabajadora con financiamiento para la adquisición de bienes y servicios.

[Su] enfoque innovador combina la estética tradicional con la tecnología contemporánea en una interconexión eficaz entre cultura y desarrollo. Cuando uno de sus diseños basados en artefactos indígenas resultó muy popular y se reprodujo en las aldeas rurales pobres, Hagerman reconoció el potencial de empoderar a las personas a través de adaptaciones del conocimiento cultural local. Trabajando en estrecha colaboración con las comunidades indígenas, utiliza su experiencia técnica para crear diseños que se adapten a sus necesidades e incorporar sus valores. (Prince Claus Fund for Culture and Development, 2014)

Durante la década de los noventa, surgieron también algunas iniciativas del diseño aplicado al bienestar social. Con Ernesto Velazco León al frente del Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores (INFONAVIT) se retomó la idea de la industrialización en la fabricación de infraestructura, esta vez enfocada a la construcción de viviendas de interés social. Ejemplos de estas viviendas industrializadas dúplex llamadas Fabricasa se construyeron en Nuevo León y Sinaloa. Con respecto a proyectos como éstos, Comisarenco opina que a través de ellos “se demuestra que a fines del siglo XX y principios del XXI, el diseño y la producción industrial los que pueden incidir en la solución de los acuciantes problemas de vivienda que la vivienda enfrenta actualmente” (Comisarenco, 2006, p 213). En otras palabras, que el diseño puede y tiene las herramientas para resolver problemáticas sociales.

En términos académicos, la creación del programa de licenciatura de Diseño Industrial en la UNAM en 1969 fue proyectado bajo estos principios de consciencia social, promoviendo que los estudiantes tuvieran una formación tanto tecnológica como humanística. En la década de los noventa, la Unidad Académica de Diseño Industrial (UADI), se convierte en Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI) lo cual significó que dicha entidad ya no estaría encargada solamente de impartir la

licenciatura en Diseño Industrial, sino que se incorporaba dentro de sus actividades la investigación y el desarrollo de proyectos profesionales en colaboración con la industria mexicana. El Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI) tiene como misión formar “profesionistas con una visión integral de la disciplina, capaces de incidir en el desarrollo socioeconómico, tecnológico, industrial y de la cultura material de la nación mexicana” (UNAM, 2011).

La Universidad Iberoamericana, por su parte, incluyó en los programas de estudios especializaciones en temas de artesanías. Hoy en día, el plan de estudios ya no incorpora esta especialización, sin embargo, la visión actual comprende temáticas sociales dentro del perfil del egresado, especificando que éste será capaz de “Identificar y describir las necesidades sociales a partir de un acercamiento con el ser humano, partiendo de una escala de valores y del respeto a las costumbres y culturas” así como “Detectar brechas de oportunidad para la creación de nuevos productos, servicios y sistemas que mejoren la calidad de vida de los seres humanos, considerando los distintos grupos de interés y el desarrollo sustentable” (IBERO, 2015). Ambos enunciados están enfocados a capacidades que desarrollan los estudiantes y están dirigidas a la contribución social del diseño dentro del contexto local y global.

Por otra parte, la Universidad Autónoma Metropolitana incorporó dentro de sus planes de estudio aspectos teóricos que contemplaban el entendimiento del contexto socioeconómico dentro de la producción, distribución y consumo de los productos diseñados por sus estudiantes y futuros profesionistas y en su plantel de Azcapotzalco, se organizó el Programa Multidisciplinario Diseño Artesanal Cultura y Desarrollo (1995 a la fecha) con la intención de impulsar este sector en términos de atención, promoción y difusión. El programa pretendía “hacer una alianza entre diseñador-artesano, para que se enriquezcan mutuamente y logren así el desarrollo de nuevos productos, estimulando la creación de fuentes de trabajo” (DeDiseño, 1996, p. 6). El programa ofrecía apoyo técnico a artesanos para mejorar en términos productivos. En las tres instituciones, podemos observar

como existe (o existía) un claro interés por promover al diseño como una herramienta de cambio social y se entendía intrínsecamente la necesidad de promover la responsabilidad de sus egresados dentro de la construcción de propuestas de alcance social. También en el ámbito académico se ha recuperado o continuado con esta inquietud. Además de los ejemplos de instituciones públicas y privadas, aparecen en los últimos tiempos también programas como el Laboratorio de Investigación e Innovación Social Aplicada (LiISA) de la universidad CENTRO.

En esta misma década de los noventa aparecen organismos público-privados que operaron bajo los mismos principios. La creación del Centro Promotor de Diseño, iniciativa del Banco Nacional de Comercio Exterior es uno de ellos. Con la premisa de estimular a la pequeña industria mexicana, muchos de los programas llevados a cabo, buscaban identificar problemáticas, incentivar a productores y buscar apoyos económicos para estimular las capacidades competitivas a nivel internacional. Muchos de estos programas estaban enfocados a talleres, grupos o regiones artesanales para que, en conjunto con asesorías de diseñadores y empresas, se llevaran a cabo procesos de rediseño o mejora de los productos para su comercialización.

Se llevaron a cabo también congresos como el Primer Congreso Nacional de Diseño Industrial y Gráfico (1990), y *Diseño: Herramienta de progreso*; y el Interdesign Workshop Cuernavaca (1996) organizado por el ICSID en el que participaron equipos multinacionales e interdisciplinarios dirigidos por un experto con la finalidad de presentar propuestas para resolver problemas sociales específicos de la región.

En las últimas dos décadas, algunas iniciativas individuales han continuado con esta inquietud de repensar el diseño desde estos términos y de recuperar y recordar ejemplos tangibles de su aplicación. Ejemplos de ello han sido recolectados en exposiciones como *Inventando un México Moderno: El diseño de Clara Porset* (2006), las *Bienales de Cerámica Utilitaria*; los *Premios Nacionales de de Diseño Industrial Clara Porset*; *Miradas a la tradición: Diseño contemporáneo en México* (2011); *Hecho*

a mano: procesos colaborativos de diseño (2011); y *Fábrica Mexicana: diseño industrial contemporáneo* (2012).

En el catálogo editorial de esta última exposición se encuentran varios textos que hablan de estas corrientes desde distintos ángulos. En uno de ellos, *Lecciones de sociabilidad*, Comisarenco retoma los principios del binomio diseño-artesanía para expresar que esta relación simbiótica tiene como objetivo “rescatar el sentido esencial de todo buen diseño, que es el de colaborar con la creación de un mundo más solidario y justo para todos”. (Comisarenco, 2012, p.15). Así mismo, explica cómo esta colaboración va más allá de buscar el rescate o “modernización” de los productos artesanales, sino que busca a su vez “apoyar económicamente a poblaciones marginadas, tanto rurales como urbanas, que es otra de las tareas pendientes que urgentemente debe atender nuestra sociedad actual”. (Comisarenco, 2012, p 15).

Esta postura había sido ya planteada por esta misma autora años antes en las reflexiones finales del libro *Diseño Industrial Mexicano e Internacional: memoria y futuro* (2006). En el capítulo “Responsabilidad social del diseñador industrial en el México contemporáneo”, Comisarenco habla de la responsabilidad como un compromiso para responder directamente a la sociedad en la que estamos inscritos y encamina la discusión especialmente hacia el diseño social, englobándolo en las dos corrientes que hemos analizado. Por una parte, sobre el diseño como herramienta de cambio social, pronuncia que “el diseño para los grupos marginales puede marcar una ruta de acción que redunde en extraordinarios beneficios sociales. Comunidades rurales, pobres, discapacitados, enfermos y ancianos, requieren urgentemente que se atiendan sus apremiantes necesidades como medio para mejorar su calidad de vida, integrarse y contribuir al desarrollo social” (Comisarenco, 2006, p 233). Por otro lado, al hablar del diseño y la artesanía, reconoce la importancia de “conocer, estudiar y ayudar a mantener viva la identidad nacional” (Comisarenco, 2006, p. 233), todo ello en el contexto de un país en el que los índices de pobreza y desempleo son muy altos y en el que la oportunidad de comprom-

eterse con mano de obra artesanal altamente capacitada podría nutrir a la producción industrial y en combinación y coadyuvar en el desarrollo del país. El capítulo concluye con un discurso que logra captar la esencia de la postura: “En el caso particular de México, el diseño industrial para los numerosos grupos tradicionalmente marginados, [...] y la inclusión del trabajo artesanal como medio productivo, pueden contribuir a forjar el futuro más justo que exige el país” (Comisarenco, 2006, p 235).

Al realizar esta revisión del contexto nacional, podemos observar que, en lo que a manifestaciones de diseño social se refiere, estas dos grandes tendencias han tenido una historia prolífica en el país y que, aunque no necesariamente se identifiquen como Diseño Social, comparten sin embargo la visión de utilizar al diseño como una herramienta de cambio y no únicamente como un proceso estilizador de productos para el consumo.

En la siguiente sección sintetizo los hallazgos de esta revisión global y nacional en una línea de tiempo para ilustrar la temporalidad contrastada entre ambos contextos.

Guía de lectura:

En color negro, las entradas internacionales.
En color rosa, las entradas nacionales

Publicaciones importantes

Eventos importantes

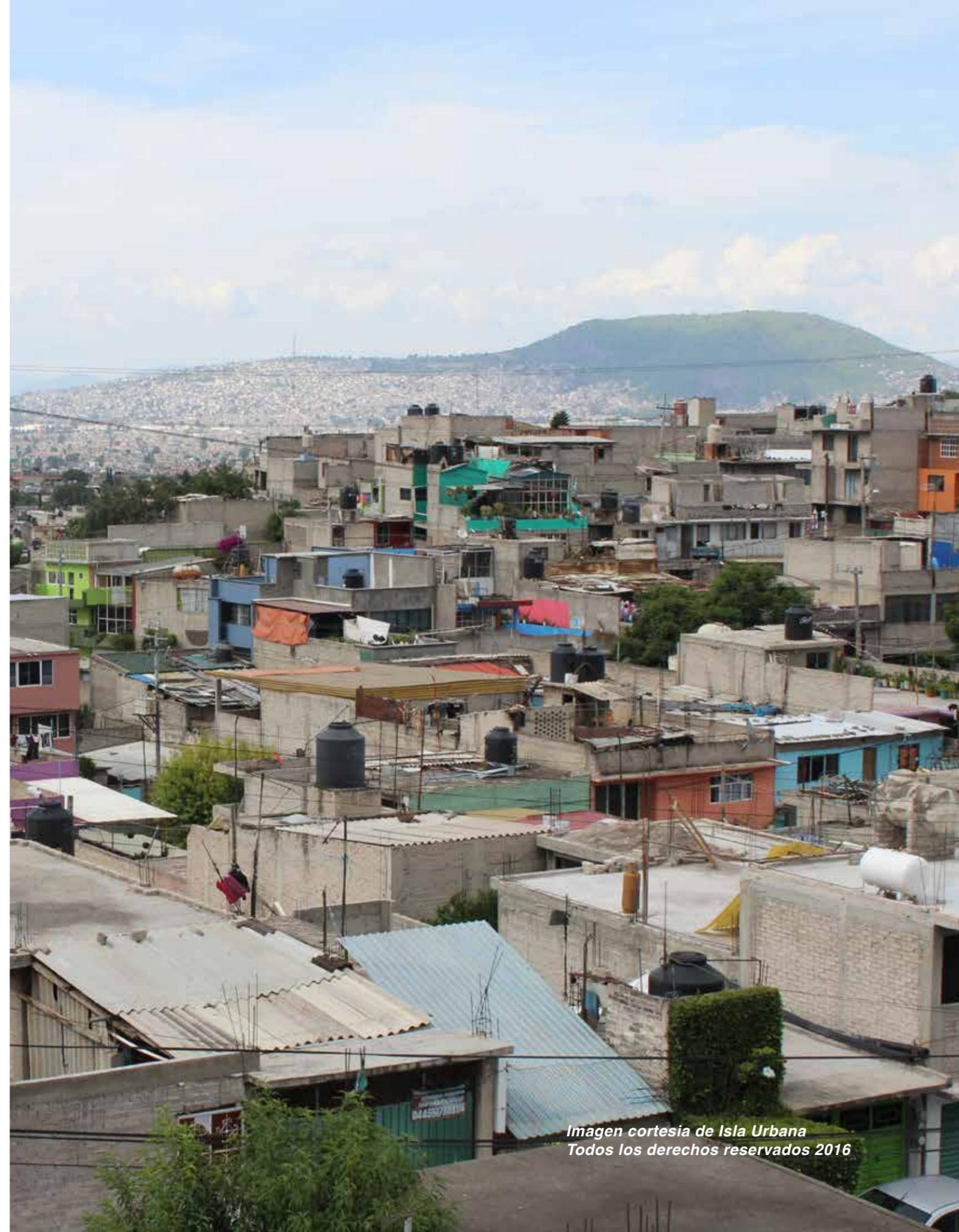


Imagen cortesía de Isla Urbana
Todos los derechos reservados 2016

1949

Construcción del Multifamiliar Miguel Alemán por el arquitecto Mario Pani

1952

El arte en la vida diaria. Exposición de objetos de "buen diseño" hechos en México curada por Clara Porset. También en esta década fueron las mayores aportaciones de la diseñadora cubana a la profesión en México.

Construcción de los Cines De las Américas por el arquitecto Villagrán

1953

Construcción de la Central de Ferrocarriles Nacionales de México por el arquitecto Medellín

1957

Construcción de la obra Paseo del arquitecto Villagrán

Dymaxion House y el Dymaxion car de R. Buckminster Fuller evolucionan al concepto de la ciencia del diseño comprensivo antipatriarcal como una práctica social que "alineara hombres y mujeres con las fuerzas del universo"

Whole Earth Catalog en publicado por Stewart Brand incluyendo secciones de tecnología y diseño alternativo del diseñador Jay Baldwin

1958

Proyecto Aula - Casa Rural Prefabricada del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez (1958), diseño galardonado en la Trienal de Milán del 1960 y adoptado por la UNESCO como modelo replicable a nivel mundial.

Ernesto Gómez Gallardo diseña el mobiliario para estas escuelas rurales construidas por el Comité Administrador del Programa Federal de Construcción de Escuelas (CAPFCE).

1963

AI International Council of Societies of Industrial Designers (ICSID por sus siglas en inglés) le es concedido el status consultivo ante la UNESCO para involucrar al diseño en numerosos proyectos para el mejoramiento del bienestar humano.

Horacio Durán, Jesús Virchez y Sergio Chiappa fundan los primeros cursos de diseño industrial a nivel técnico en la Universidad Iberoamericana

1968

La conferencia magistral de Whitney M. Young Jr. en la convención del American Institute of Architects (AIA por sus siglas en inglés), habla sobre temas relacionados a la responsabilidad social y la diversidad dentro de la profesión del Urbanismo y la Arquitectura.

1969

Creación del programa de licenciatura de Diseño Industrial en la UNAM

Design for the Real World: Human Ecology and Social Change de Victor Papanek y Fuller es publicado, retando a la profesión del diseño del mundo y abogando por un acercamiento más sustentable e inclusivo del diseño.

Los límites del crecimiento (The Limits of Growth) de Meadows, Meadows, Randers y Behrens es publicado. Este representa los fundamentos del diseño sustentable al modelar como "las restricciones ecológicas globales tendrán una influencia significativa en el desarrollo global del siglo XXI"

Small is Beautiful: Economics as if People Mattered del economista inglés E.F. Schumacher populariza el término "appropriate technology" (manufactura utilizando recursos naturales para necesidades locales)

1972

1973

Se prueba un modelo de vivienda de bajo costo en Zaire (ahora República del Congo). Diseño de Millard y Linda Fuller, quienes fundan Hábitat para la Humanidad en 1976

1974

Creación de FONACOT (Fondo de Fomento de Garantía para el Consumo de los Trabajadores)

1972

Oscar Hagerman diseñó en esta época un sinnúmero de obra arquitectónica y mobiliario utilizando el diseño centrado en el usuario y trabajando con artesanos por recuperar algunas técnicas productivas locales en México.

Se funda el INFONAVIT (Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores)

1976

El simposium Design for Need se lleva a cabo en el Royal College of Art en Londres, examinando los ideales de la época temprana del diseño industrial - diseñando en términos humanos - donde el propósito social es combinado con la expresión estética y el valor simbólico.

1977

Congreso ICSID: Humane Village

Conferencia Nacional del Plan Básico de Gobierno 1976-1982, ponencia Diseño para México llevada a cabo por diseñadores industriales del Instituto Politécnico Nacional (IPN)

1979

La investigación sobre diseño inclusivo de la diseñadora Patricia A. Moore explora el diseño, la vejez y la pobreza.

Congreso del ICSID sobre el tema del diseño industrial como factor de desarrollo humano en la Ciudad de México.

1981

Arquitectos/ Diseñadores/ Urbanistas para la Responsabilidad Social (ADPSR por sus siglas en inglés) se conforma para crear conciencia acerca de asuntos sociales y ambientales críticos.

International Development Enterprises (iDE por sus siglas en inglés) es fundada por Paul Polak para desarrollar soluciones de bajo costo para agricultores, involucrando al mercado en el combate a las raíces de la pobreza.

Creación de los primeros estudios de posgrado en la UNAM

Se define el el Reporte Brundtland el desarrollo sustentables como "desarrollo que cumple con las necesidades del presente sin comprometer la habilidad de las futuras generaciones de cumplir con sus propias necesidades"

Earth Summit, la conferencia de las Naciones Unidas sobre Medio Ambiente y desarrollo, se realiza en Rio de Janeiro, Brasil. Se generar lineamientos internacionales para un desarrollo más sustentable.

1988

1990-1991

Se lleva a cabo el Primer Congreso Nacional de Diseño Industrial y Gráfico (1990), y Diseño: Herramienta de progreso

Design Corps (1991) es fundado por Bryan Bell para proveer de soluciones para las necesidades cotidianas de las personas a través del diseño.

Viviendas de bajo costo Fabricasa se construyeron en Nuevo León y Sinaloa. (1991)

1993

John Tackara inicia el festival internacional The Doors of Perception, facilitando a los innovadores sociales imaginar futuros sustentables alternativos y diseñar respuestas prácticas.

Rural Studio de la Universidad de Auburn es fundado por Sam Mockbee y Dennis K. Ruth para diseñar y construir vivienda de bajo costo para las familias viviendo en el Alabama rural.

1995

La iniciativa BaSiC es fundada por Sergio Palleroni, David Riley y Steve Badanes como una iniciativa académica, para abordar desde el diseño, problemas de las comunidades tradicionalmente no atendidas.

Se funda el Programa Multidisciplinario Diseño Artesanal Cultura y Desarrollo de la UAM plantel Azcapotzalco

Los Objetivos de Desarrollo del Milenio de las Naciones Unidas se adoptan, enfocando a la comunidad internacional en ocho objetivos claves para combatir la pobreza extrema y multiples carencias para el 2015.

Cradle to Cradle: Remaking th Way We Make Things de William McDonough y Michael Brungart se publica como un manifiesto para un diseño más ecológico.

1999

Arquitectura para la Humanidad, una organización sin fines de lucro que busca soluciones arquitectónicas para crisis humanitarias, es fundada por Cameron Sinclair y Kate Stohr.

2000

2001

Diseño sin Fronteras es iniciado por Peter Opsvik y la Fundación para el Diseño y la Arquitectura de Noruega.

2002

Los premios INDEX se establecen para galardonar bianualmente a los diseños que mejoran áreas vitales del bienestar de las personas.

Se funda el D-Lab del MIT por Amy Smith, para fomentar el desarrollo, diseño y disseminación de tecnologías apropiadas y soluciones sustentables dentro del marco de desarrollo internacional.

Se publica The Fortune at the Bottom of the Pyramid de C.K. Prahalad. Habla sobre el crecimiento del mercado que contempla a los cinco mil millones de personas viviendo en pobreza en el mundo.

Se publica **Diseño Industrial Mexicano e Internacional: memoria y futuro de D. Comisarenco**

2004

Se funda la d.school de la Universidad de Stanford por David Kelly para aplicar el pensamiento de diseño a crear cambios estratégicos a los grandes problemas de la humanidad.

2005-2006

El Aspen Design Summit (2005) se lanza para crear reuniones de diseñadores para convocar a un nuevo tipo de diseño que atiende a un mundo con grandes retos.

Exposición Inventando un México Moderno: El diseño de Clara Porset (2006)

2007

La exhibición y el catálogo Design for the Other 90% organizados por Cynthia E. Smith inaugura en el Smithsonian's Cooper-Hewitt, Museo Nacional de Diseño en Nueva York.

Paul Polak funda D-Rev, una organización sin fines de lucro para crear una revolución del diseño, convocando a diseñadores a desarrollar products e ideas que beneficien a la población pobre del mundo.

2008

La primera conferencia Better World by Design se organiza por la Universidad Brown y la Universidad de Rhode Island para entender mejor el papel del diseño, la tecnología y las empresas en el cambio del mundo.

Se establece el premio anual Curry Stone Prize para los diseños que mejoran la vida de las personas y el estado del mundo.

Heather Fleming funda Catapult Design para desarrollar y diseñar herramientas y tecnología para el mundo "sub-desarrollado"

Se publica en Co.Design el texto de Nussbaum en que se critica al diseño social como una forma de neocolonialismo

2009

Se funda DESIS (Design for Social Innovation) por Enzo Manzini

Emily Pilloton funda Project H, una iniciativa que busca utilizar el diseño como catalizador de comunidades y calidad de vida.

El taller Design for Social Impact de IDEO y su libro de herramientas se fundan gracias a la Fundación Rockefeller para educar e involucrar a profesionales del diseño en el sector social

2010-2011

La exhibición Design for the Other 90%: Cities organizada por el Smithsonian's Cooper-Hewitt, y curada por Cynthia E. Smith; se inaugura en las Oficinas Centrales de las Naciones Unidas en Nueva York.

Se lanza IDEO.org como una organización enfocada únicamente en innovación social.

Se lanza Design for Good, una plataforma digital de AIGA en la que se busca construir y sustentar la implementación del pensamiento de diseño para el cambio social.

Exhibiciones Diseño contemporáneo en México y Hecho a mano: procesos colaborativos de diseño

2012

"Designing for Impact" es el tema central del Clinton Global Initiative, haciendo un llamado para diseñar nuestro mundo para crear más oportunidades y más equidad.

Exhibición Fábrica Mexicana: diseño industrial contemporáneo

¿Cómo analizar el diseño social?

Metodología de investigación

Para responder a la pregunta de investigación, no me era suficiente entender el desarrollo del término o buscar dentro de las definiciones, sino que necesitaba construir una metodología de análisis para comprobar la hipótesis de que existe una diferencia entre las propuestas que se realizan guiadas por y orientadas hacia el cambio social¹, donde la jerarquía y esquemas de “comunicación” entre problemática, diseñador y usuario se mantienen en una proporción equivalente y horizontal fomentando el cambio social sistémico (o comprensivo como argumentaba Fuller), y aquellas propuestas en las que el diseñador juega un papel protagonista y la problemática, contexto y usuario no están contemplados o incluidos y por lo tanto, probablemente no se está logrando contribuir a la solución.

Para esta investigación el concepto de perspectiva sistémica es muy importante y se refiere a la mirada del organismo ú objeto entero de una operación, entidad o empresa en relación con su entorno. El pensamiento sistémico, o aproximación sistémica, se refiere a la comprensión de un problema o desafío no forma aislada, sino en el contexto de su entorno.

Este análisis me ayuda a conocer el discurso oculto en las actividades proyectuales, de investigación y comercialización, para identificar la visión y definición de diseño social desde la práctica.

¹ Por cambio social nos referimos a buscar cambiar situaciones o problemáticas sociales existentes a través de sistemas, productos o servicios que modifiquen positivamente la situación existente.

1) Estrategia de investigación y conformación del Estado del Arte

El primer paso para realizar esta investigación fue realizar un Estado del Arte del término “diseño social”. Busqué dentro de tres bases de artículos arbitrados: CONRICYT, Proquest y Ebsco. Los resultados arrojados consistieron en artículos que no tenían que ver con el tema de este estudio o que no

hablaban del contexto mexicano. No me fue posible encontrar un solo texto que desarrollara el término y que contuvieran un marco de referencia para identificar, delimitar y profundizar sobre la tendencia.

Este primer acercamiento me permitió reforzar la idea de que hace mucha falta la reflexión sobre este término y sus implicaciones desde el ámbito académico. Con esto no quiero decir que el término y sus principios no hayan sido estudiados y aplicados, ya que si encontré material y autores que hablan sobre ello en libros y catálogos de exposiciones, como expuse en el capítulo anterior. Sin embargo, la falta de artículos de divulgación sobre el tema, nos habla de que hay una gran oportunidad de contribución con respecto a la definición del término diseño social desde el contexto mexicano. En el capítulo cinco se revisarán algunas de las definiciones seleccionadas de diversos autores internacionales con el objetivo de retroalimentarlas con los casos de estudio y hacer mi propuesta de definición².

Siguiendo con este descubrimiento, como estrategia de investigación elegí el estudio de casos, por ser aquella que recurre a diseños metodológicos que pueden combinar procedimientos cualitativos y cuantitativos y que tiene por objetivo la construcción de teoría de diferente alcance y nivel, para dilucidar y esclarecer determinado fenómeno (Yin, 1994; Neiman y Quaranta, 2006).

Este método de investigación implica un proceso caracterizado por el examen sistemático y en profundidad de casos de entidades sociales o objetos únicos con la finalidad de conocer cómo funcionan todas las partes para comprobar o formular una hipótesis, buscando explicar las supuestas relaciones causales encontradas entre ellas, en un contexto concreto y dentro de un proceso dado.

Un caso de estudio puede desarrollarse mediante de técnicas cuantitativas y/o cualitativas. La primera consiste en contrastar teorías ya existentes a través de muestras aleatorias o

² El Anexo II ofrece también un catálogo de distintas definiciones encontradas a lo largo de esta investigación.

discriminadas, representativas de una población o fenómeno de estudio. Para realizar este contraste, es necesario contar con una teoría ya construida por tratarse de un método deductivo y de “comprobación o verificación” cuyo objetivo es verificar ésta. Cuando lo que pretendemos es la “generación o construcción” de una teoría, podemos utilizar una metodología cualitativa aplicada a una muestra teórica conformada por uno o más casos seleccionados a partir de una serie de proposiciones extraídas como punto de partida (Glaser y Strauss, 1967, citado en Rialp 1998). En este caso, se realizará una investigación cualitativa para extraer elementos coincidentes entre casos para construir la argumentación de las conclusiones.

Respecto a la generalización a partir de casos de estudio, la metodología de investigación cuantitativa requiere de una muestra representativa estadísticamente ya que lo que busca es verificar que el fenómeno cumple con ciertas características de replicabilidad y por lo tanto la representatividad de la muestra reside tanto en el propósito y el diseño de la investigación como en la cualidades metodológicas de los casos elegidos a la vista de los resultados que arroja. Así el objetivo principal de las investigaciones de esta naturaleza conlleva al análisis de un número elevado de observaciones, para determinar cuánto(s) o con qué frecuencia ocurre un determinado suceso; mientras que el análisis de los casos a profundidad, de naturaleza cualitativa, trata de comprender el proceso por el cual tienen lugar ciertos fenómenos. Los estudios cualitativos, además, permiten captar adecuadamente la heterogeneidad y el rango de variación entre objetos de estudio y facilita la selección deliberada de aquellos casos que se revelan críticos para valorar una teoría existente o en desarrollo (Martínez, 2006).

Según Glaser y Strauss, las teorías que pretenden obtener un cierto grado de aplicabilidad general pueden estar basados en un número limitado de casos, ya que “un solo caso puede indicar una categoría o propiedad conceptual” (Glaser y Strauss, 1967, citado en Rialp 1998, p. 30). De esta manera, la cuestión de generalizar a partir de un estudio de caso cualitativo no consiste en una “generalización estadística” desde

una muestra, sino que se trata de utilizar el estudio de caso para ilustrar, representar o generalizar una teoría en base a una “generalización analítica” (Yin, 1989:1998). Por lo tanto, la generalización en los estudios de caso no radica en una muestra probabilística, sino del desarrollo de una teoría que pueda ser transferida a otros casos. De aquí que algunos autores prefieran hablar de transferibilidad y no de generalización en la investigación de naturaleza cualitativa (Maxwell, 1998).

Considerando que el objetivo de esta investigación es arrojar elementos discursivos que permitan comprobar y construir teoría en torno al diseño social en México, utilizo una herramienta de análisis cualitativo sobre dos casos de estudio que coinciden teóricamente en criterios de selección, pero que trabajan en ámbitos o campos distintos (artesanía y productos) para poder evaluar la homogeneidad del discurso sin importar la heterogeneidad de las actividades proyectuales, metodologías o productos y servicios resultantes.

El procedimiento lógico para diseñar los estudios de casos se resume en los siguientes pasos: 1) Planteamiento de la problemática y su recorte; 2) Elaboración del marco teórico, es decir la metodología o herramienta que se utiliza para analizar los objetos de estudio; 3) Determinación de criterios para la selección de casos; 4) Realización del caso; y 5) El informe sobre resultados o conclusiones que pueden derivarse de la realización del caso.

En este capítulo, se desarrollan los puntos del uno al tres; el paso cuatro está expuesto en los capítulos tres y cuatro; y finalmente el paso cinco está dividido en dos partes, una conclusión específica de los resultados del análisis de cada uno de los casos en su capítulo correspondiente, y una conclusión general y discusión desarrollada en el capítulo cinco.

2) Planteamiento de la problemática

Para pretender construir teoría en torno al discurso del diseño social, es necesario realizar una observación analítica sistémica que permita descubrir los elementos discursivos utilizados en los dos casos de estudio nacionales. Esta observación no podría ser cuantitativa en un principio, ya que no busco identificar los elementos de una muestra representativa. Más adelante, una segunda etapa de la investigación podría enfocarse en verificar esa teoría a través de una herramienta cuantitativa o estadística (cerrada) en la que se busquen los elementos puntuales en comparación con el discurso para comprobar si existen o no en los elementos específicos y a partir de eso conocer si el sujeto analizado corresponde o no a un ejemplo de diseño social. Inclusive podría también contrastar objetos para identificar las diferencias.

El objetivo de este análisis es únicamente develar el discurso de objetos de estudio específicos y plantear una abstracción de los elementos que pudiesen ser transferibles a otros. Más adelante, en las conclusiones, podremos contrastar estos discursos con las definiciones de distintos autores y responder así a la pregunta de investigación general.

3) Herramienta de análisis: Análisis Crítico del Discurso (ACD)

La metodología del Análisis Crítico del Discurso (ACD) proviene del campo de la lingüística. Este método estudia el lenguaje como práctica social (Fairclough y Wodak, 1997), y considera que el contexto del uso del lenguaje es crucial (Wodak, 2003) tomando los discursos como unidades de comunicación y representación de ideologías, buscando siempre la relación de poder y lenguaje, exponiendo los canales de dominación que utiliza el poder para validarse o perpetuarse. Dicho en otras palabras, el ACD es considerado una herramienta que fundamentalmente se encarga de “analizar, [...] las relaciones de dominación,

discriminación, poder y control, tal como se manifiestan a través del lenguaje. [...] el ACD propone investigar de forma crítica la desigualdad social tal como viene expresada, señalada, constituida, legitimada, etcétera, por los usos del lenguaje” (Wodak, 2003, p 19).

El análisis del discurso reconoce una relación dialéctica entre un evento discursivo particular y los diversos elementos de la(s) situación(es), institución(es) y estructura(s) social(es) en las que está enmarcado (Fairclough, Muldering y Wodak, 2006). Esto quiere decir que dicha relación es un diálogo de dos vías que se retroalimentan, el contexto moldea el discurso y el discurso ayuda a moldear el contexto. En este nivel, es importante analizar los discursos para entender el contexto; así como entender como dichos discursos, dentro de la etapa de su interpretación por el receptor, moldea la percepción no sólo del discurso en sí, sino del contexto (específico y general).

Por otra parte, el diseño es una representación discursiva en la que el proceso y resultado no sólo materializan la investigación del contexto, sino que funciona también como agente de cambio del contexto. Cuando esta relación está centrada en la solución de una problemática del contexto, los productos o servicios se convierten en herramientas de cambio y discursos ideológicos; es decir que los productos y servicios son también mensajes que llevan implícitos un discurso que debe ser coherente desde su concepción, producción, distribución y consumo.

El término discurso es utilizado aquí como una categoría analítica u objeto de estudio que comprende una vasta variedad de recursos significadores disponibles. En este nivel, podemos incorporar el término alternativo de semiosis (que comprende palabras o textos, fotografías e imágenes, símbolos, diseño, colores, gestos, etc.) como medios de representación de identidad. Dentro de este intercambio de significados, es importante explicar que semiosis y discursividad no son lo mismo, la semiosis corresponde a un proceso de generación de sentido de pensamiento al conferir de significado, mientras que la discursividad es mirar el texto en función de su alcance

ideológico.

Para poder develar el discurso dentro de los elementos hablados o escritos, es necesario también estudiar el contexto y los procesos históricos que interactúan con el discurso. Para ello, John B. Thompson define una serie de pasos que seguimos a lo largo de este estudio para poder guiar la “interpretación creativa” (1987) para entender ¿qué dice? ¿cómo lo dice? ¿quién lo dice? y ¿para qué lo dice?

El primero de estos pasos (¿qué dice?) se refiere al análisis socio-histórico en el que el discurso (y por lo tanto la ideología que representa) se produce y se recibe, ya que esto nos ayuda a entender “las relaciones de dominación en virtud de las cuales el discurso es ideológico” (Thompson, 1987, p. 23). En este caso de estudio, dicho análisis es especialmente importante por tratarse de una actividad que busca resolver una problemática inscrita en un contexto específico. Por ello, no sólo son importantes los aspectos sociales e históricos, sino que también se incluyen las dimensiones culturales, económicas y ambientales.

El segundo paso (¿cómo lo dice?) consiste en analizar las formas del discurso, es decir la estructura y los significados que los mecanismos sintácticos en los que el discurso se reproduce o moviliza. En los objetos de estudio elegido, es importante también analizar los productos, servicios y metodologías como representaciones del mensaje para analizar si las actividades propias de la compañía corresponden con el discurso de la misma. Es decir, que lo que se busca es la postura ideológica de estos casos como representantes de diseño social en México.

El tercer paso (¿Quién lo dice?) nos permite entender al objetos de estudio, analizando el contexto desde el cual surge y la postura que adopta ante este. Para poder identificar estos elementos, es necesario revisar la historia del este y cuales fueron los detonadores o las circunstancias que influyeron en la conceptualización, es decir el punto de partida desde el cual articulan el discurso.

El cuarto y último paso (¿para que lo dice?) constituye una interpretación o explicación interpretativa de lo que se dice (ú observación), poniendo especial atención en los modos de recepción de dichas formas discursivas. Sobre este aspecto, Thompson (1992) hace una especial referencia a la diferencia de la interpretación de la ideología en medios de comunicación, ya que en estos modos de recepción es necesario mostrar como el mensaje es interpretado y comprendido por los individuos que no se encuentran físicamente presentes en el lugar de la producción, transmisión y recepción del mensaje.

Complementando el procedimiento general propuesto por Thompson, para poder procesar el material y lograr así analizar el hilo discursivo y la ideología de los casos seleccionados, utilicé parte de la metodología propuesta por Jäger (2003) que consiste en los pasos descritos a continuación.

A. Selección de material

El primer paso de la investigación consistió en la selección de materiales a analizar. El objetivo del análisis fue interpretar que idea de diseño social se está transmitiendo y como la problemática, el usuario y la solución aparecen representados en términos de jerarquía y participación.

El primer criterio de selección para los materiales fue que estuvieran disponibles al público en general. Para esta selección, utilicé como único criterio su disponibilidad a todo público. En otro tipo de investigaciones otras fuentes (por ejemplo una entrevista abierta) hubieran podido dar una explicación o una definición más directa de lo que el diseño social significa, pero hubieran dificultado la investigación por la subjetividad del emisor del mensaje y por lo tanto, hubieran puesto en riesgo la interpretación de la visión institucional. También existe la posibilidad de que al hacer preguntas más específicas, se

perdiera el objetivo de visibilizar los elementos que conforman la visión de diseño social en todas sus categorías analíticas de proyecto, producción, venta y consumo (de Fusco, 2005). Estas categorías me permiten observar el nivel de involucramiento del usuario en distintas “etapas”, la comprensión y jerarquía de la problemática y la “actitud” que el diseñador toma ante estas.

Otra de las razones por las que elegí materiales públicos, es que me interesaba analizar los materiales de dos maneras simultáneas: contenido y formato. No es lo mismo que los indicadores de impacto o resultados sean comunicados como parte de un artículo de investigación con una metodología, que estén representados en una infografía o que aparezcan en forma de testimonios de entrevistas. Cada uno de los formatos lleva implícita una intención no sólo de comunicación sino también de la metodología de comprobación de resultados y por lo tanto, conforme a mi hipótesis, de impacto.

En ambos casos de estudio, se hizo una revisión de las herramientas de comunicación que están disponibles a través de internet: página web, tesis de licenciatura y maestría que tomaron al objeto como tema central de investigación, documentos internos de divulgación, presentación de resultados descargados de la página, artículos de investigación, entrevistas en medios digitales y libros en los que se retoma su experiencia. En los anexos correspondientes se detallan las subunidades de estudio con la referencia bibliográfica de cada uno de ellos.

Con esta muestra, logré obtener todas las subunidades de estudio necesarias para la estructura de análisis planteada y generar la caracterización tanto de la problemática como del objeto de estudio desde la perspectiva del emisor y la interpretación de terceros (otros autores que hablan sobre ellos).

B. Caracterización general.

Siguiendo la estructura general sugerida por Thompson (1987), es importante primero contextualizar y caracterizar el ejemplo que se toma para explorar el ACD de acuerdo al objetivo establecido para los casos de estudio. Esta contextualización me permitió entender que es lo que dice dentro del contexto en el que se produce y se interpreta, incluyendo aspectos sociales, históricos, culturales, económicos y ambientales.

C. Lista de artículos estudiados

Para poder identificar los discursos que se reproducen desde la práctica del diseño social, se eligieron subunidades de análisis que corresponden a las categorías de de Fusco (2005), proyecto (conceptualización), producción, venta (distribución) y consumo. Con respecto a proyecto o conceptualización analicé las subunidades de nombre, autodefinición, historia, misión y visión. Para las categorías de producción y distribución, analicé las líneas de acción u objetivos específicos, las metodologías de trabajo y los procesos de diseño. Finalmente, para la categoría de venta y consumo, analicé las metodologías de trabajo y venta de productos o servicios, así como entrevistas o conferencias que toman el trabajo del objeto de estudio como tema central.

D. Procesado del material

Una vez seleccionadas las sub unidades de análisis, realicé una primera revisión con la intención de resaltar aquellos conceptos y valores que se representan y jerarquizan en cada una de las etapas o categorías. Este primer análisis presentado en tabla, se traduce después a una interpretación del hilo discursivo en el que se presentan los principales hallazgos contrastados, reforzados y jerarquizados entre subunidades.

E. Afirmaciones ideológicas.

Posterior a la interpretación de resultados, respondí a una serie de preguntas elaboradas previamente para poder ordenarlos de acuerdo a la información que buscaba para comprobar o refutar la hipótesis. Las preguntas respondidas son:

- 1 ¿Cuál es el rol que tiene la problemática dentro del proceso de diseño?
- 2 ¿Cómo contribuye a la solución de ésta desde una perspectiva sistémica y sostenible?
- 3 ¿Existe evidencia en los discursos de que se incluya al usuario (o cliente) dentro de las cuatro etapas de diseño? (concepción, producción, distribución y consumo)
- 4 La metodología utilizada, ¿corresponden los discursos de la misión y visión?
- 5 Además de la solución de producto, ¿existen otros mecanismos de replicabilidad del discurso?
- 6 ¿Cuáles son los valores representados dentro de su discurso?

Estas afirmaciones corresponden a mis cuestionamientos de jerarquía, actitud, involucramiento y difusión para lograr un impacto sistémico sostenible.

F. Conclusiones

Para concluir, presento la totalidad del hilo discursivo investigado con referencia al material procesado. Incluyo en la sección de conclusiones un marco teórico de análisis con la intención de contrastar los hallazgos con alguna otra herramienta que "califique" la manera en la que se desarrollan las actividades y con ellos también contrasto los valores identificados con propuestas de mejores prácticas relacionadas a los resultados de impacto esperados.

4) Criterios para la selección de caso(s)

Como se mencionó anteriormente, para realizar un caso de estudio cualitativo cuya intención pretende generar teoría, no es necesario seleccionar una muestra representativa del diseño social en México, sino una muestra teórica con el objetivo de analizar casos que probablemente pueden replicar o extender la teoría emergente (Eisenhardt, 1989).

Eisenhardt (1991) argumenta que el número de casos apropiado depende del conocimiento existente del tema y de la información que se pueda obtener a través de la incorporación de estudios de casos adicionales. De esa manera, para la presente investigación seleccioné dos muestras teóricas que corresponden a las dos corrientes fundamentales especificadas (sector artesanal y sector producto/servicio).

Vale la pena explicar al lector que una línea de investigación interesante sería contrastar dos casos diferentes: uno en el que mi hipótesis es que se cumplen los objetivos del diseño social y otro en el que creo que no se cumplen. Como primer ejercicio, me pareció que primero tenía que descubrir que estoy buscando y más adelante, continuando con la investigación, podría aplicar el mismo procedimiento en una serie más amplia de casos para contrastarlos entre sí. Esto para confirmar si los hallazgos son exclusivos de la muestra seleccionada, o se pueden tomar como principios universales aplicables a otras iniciativas.

Retomando el proceso de selección, ambas muestras deben satisfacer criterios establecidos previamente, así como las condiciones mínimas de materiales públicos disponibles necesarios para realizar una observación sistémica sobre subunidades similares de acuerdo a la herramienta del ACD.

Como formulado anteriormente, busco analizar el “discurso oculto” para saber si los resultados corresponden a una visión sistémica o únicamente se utiliza la etiqueta de diseño social como un valor agregado con fines económicos o de valor

agregado. Para ello, utilicé las categorías analíticas de de Fusco (2005) e incorporé una quinta categoría: contexto. A continuación explico cada una de las categorías y su objetivo de análisis.

La categoría de conceptualización (proyecto), para entender que discurso es el que guía los procesos de creación o diseño; los criterios de producción, para conocer el papel o jerarquía que interpretan tanto la problemática como la población “afectada”; la categoría de distribución (venta), para entender como se distribuyen los productos o servicios, el público al que van dirigidos y si cambia de un contexto a otro; la categoría de consumo, no sólo de los productos y servicios sino de la información o materiales relacionados con la observación de la problemática y la solución propuesta; y finalmente la categoría extra de contexto, que me permite acotar la temporalidad y el contexto.

A partir de estas categorías, formulé los criterios de selección agrupados de la siguiente manera:

- A) Criterios de conceptualización:
1. La intervención o intervenciones deben ser un caso de estudio en el sector artesanía y un caso de estudio en el sector producto/servicio.
 2. La problemática que atiendan o a la que se enfoquen debe de ser de carácter social o que afecte de manera directa a una población desfavorecida.
 3. Que contemplen prácticas de diseño participativo (co-diseño) con individuos o colectivos que se encuentren afectados por la problemática. Que incluyan un componente explícito de investigación sobre la problemática, sus consecuencias, población afectada y se contemple como un problema local y macro.

- B) Criterios de producción:
1. Que la población afectada o beneficiada esté incluida en el proceso de producción desde una perspectiva incluyente, no simplemente de manufactura.
 2. Que sea explícita la manera en la que se incorporen elementos locales para la producción (ya sean adecuaciones, componentes extras o materia prima).
 3. Que la producción se realice en México.
 4. Que haya una preocupación por mejorar las prácticas productivas en términos de tecnificación de los procesos, eficiencias ambientales y/o políticas laborales justas.
 5. Que se respete la autoría en productos y servicios.
- C) Criterios de distribución
1. Deben ser empresas que persigan o incorporen un fin económico. Es decir, no se analizan organismos de la sociedad civil por tratarse de un análisis en el que se incorporen los valores sociales como parte de un esquema sustentable en todos los sentidos (incluyendo su permanencia a través de la comercialización de sus productos o servicios).
 2. Que contemplen prácticas similares a comercio justo o economía solidaria.
- D) Criterios de consumo
1. Que el consumo (por la población afectada o por el mercado externo) de sus productos o servicios tenga un impacto directo en la problemática.
 2. Que incorporen de manera explícita un componente educativo o de difusión de la problemática y la solución propuesta.
 3. Que incorporen herramientas o capacitaciones para su buen manejo.

- E) Criterios de contextualización.
1. Ejemplos nacionales. Deben de ser colectivos o empresas mexicanas que trabajen en el territorio nacional y que incorporen problemáticas locales.
 2. Deben de ser ejemplos fundados en los últimos quince años.

5) Proceso de selección de casos

Los objetos de estudio posibles se buscaron en las siguientes redes que tienen relación con el tema de estudio: Red Ashoka México, Endeavor México, Finalistas de Premio UBS Visionaris al emprendimiento social, Directorio Mexicano de Diseño, y expositores en Fábrica Mexicana: Diseño Industrial Contemporáneo.

Al realizar el primer rastreo de información, se obtuvo una muestra de 798 posibles objetos de estudio, distribuidos en las redes como se describe a continuación:

Red Ashoka México (2016): 201 emprendedores o *Fellows* trabajando en organizaciones y empresas sociales en los sectores de derechos humanos, salud, empoderamiento o participación cívica, desarrollo económico, medio ambiente y educación y aprendizaje.

Endeavor México (2016): 121 emprendedores Endeavor trabajando en empresas comerciales o sociales, de los sectores de servicios profesionales, servicios financieros, consumo, tecnología, energía, salud, biotecnología, construcción, automotriz, agroquímica, educación, industrial (manufactura), comunicación y entretenimiento, big data, créditos educativos, comercio electrónico, soluciones tecnológicas de productividad y alimentos y bebidas.

Premio UBS Visionaris (2016): 52 emprendedores sociales trabajando en su mayoría en organizaciones civiles y algunos emprendedores sociales, trabajando en los sectores de salud, vivienda, energía, educación, servicios financieros y derechos humanos.

Directorio Mexicano de Diseño (2012): 309 despachos, individuos, colectivos, empresas o firmas de diseño trabajando en diseño gráfico y comunicación visual, diseño de mobiliario y producto, diseño textil y moda, interiorismo y medios digitales.

Fábrica Mexicana: Diseño Industrial Contemporáneo (2012): 115 despachos, individuos, colectivos, empresas o firmas de diseño trabajando en diseño gráfico y comunicación visual, diseño de mobiliario y producto, diseño textil y moda, interiorismo y medios digitales que formaron parte de la exhibición.

De la muestra, se descartaron los objetos de estudio que no cumplieran con las siguientes características:

- 1) No cumplían con los requerimientos mínimos de información disponible para las sub-unidades planteadas.
- 2) No estaba explícita la problemática social a la que respondían sus actividades (o no estaban guiadas por una problemática social).
- 3) No explicitaban un componente de investigación o difusión de la problemática.
- 4) No correspondían a los sectores elegidos.
- 5) No explicitaban prácticas de producción participativa.
- 6) No explicitaban prácticas de comercio justo o economía solidaria.
- 7) No estaba explícito el uso del diseño como herramienta.

Al finalizar el proceso de selección, se eligió Innovando la Tradición, como empresa representante del binomio artesanía-diseño; e Isla Urbana, como empresa representante de producto/servicio para sectores desfavorecidos. En los siguientes capítulos, se lleva a cabo el estudio de caso para cada uno de los objetos de estudio de acuerdo a la herramienta ACD.



Caso de estudio *Isla Urbana*

La problemática del agua en México

El agua es uno de los problemas más críticos que se enfrenta hoy en México y el resto del mundo. Muchas ciudades empiezan a sufrir escases de agua ocasionados por el colapso del sistema de suministro y el mal manejo del recurso.

En el Distrito Federal, millones de personas carecen de un suministro confiable de agua debido a la excesiva explotación de los mantos acuíferos y otras fuentes de agua, resultando en una grave escasez de suministro de agua.

La Ciudad de México se ubica en una cuenca cerrada donde la precipitación media anual es de 700 l/m² en promedio, lo que significa una enorme cantidad de agua que no tiene una salida natural. El actual modelo hidráulico se encarga de sacar toda esa agua de lluvia mezclada con el agua residual para evitar inundaciones, pero muchas veces queda rebasado. En algunas ocasiones se requiere bombear el agua del drenaje porque la ciudad se ha ido hundiendo por debajo de las salidas y muchas veces sufre de taponamientos por basura y es frecuente que cada año miles de casas quedan inundadas con aguas negras (UAM, 2009).

Por otro lado, para abastecer de agua potable a la ciudad se utilizan dos fuentes principales. La primera es el agua que se extrae de fuentes internas, como el acuífero y manantiales, que representan aproximadamente el 63% del abastecimiento total; la segunda es el agua del sistema Lerma-Cutzamala que complementa al anterior con el 37% restante. Este modelo es hoy día insustentable y no tiene la capacidad de cumplir con la demanda actual y creciente. Las fugas en la red hidráulica de agua potable agudizan el problema (CONAGUA, 2008; INEGI, 2005). Muchas zonas operan por medio de reparto de agua de red por tandeo, distribución por auto-tanques y en otros casos no hay abastecimiento de agua potable a la población y cada familia debe buscarlo.



*Imagen cortesía de Isla Urbana
Todos los derechos reservados 2016*

El agua que se distribuye a la Ciudad de México con el sistema Lerma-Cutzamala para complementar la demanda, tiene que ser bombeada más de 1 km de desnivel de la presa Colorines, en el Estado de México, por medio de 102 plantas de bombeo. Esto tiene un consumo de electricidad similar al de la ciudad de Puebla (UAM, 2009; Lomnitz, 2011).

Como resultado de estos factores, la ciudad enfrenta grandes retos en términos sociales, ya que la mayoría de las familias que no tienen acceso a la red o cuentan con un abastecimiento deficiente en colonias marginadas, suburbanas, irregulares y en su mayoría de autoconstrucción, es decir los anillos de marginación que poco a poco se han ido integrando a la ciudad y que cada vez son más grandes. Al mismo tiempo, el sistema Lerma-Cutzamala constantemente enfrenta problemáticas con las poblaciones vecinas, que fueron desplazadas para poder construir la hidroeléctrica que ahora funciona como presa, y que no obtienen beneficios ni suministro de agua por medio de la red.

Por otro lado, el sistema representa una gran carga ambiental que no sólo reside en la energía necesaria para poder bombearla a grandes distancias y diferencias de altitud, sino que también existen diferentes procesos de potabilización que requieren de mucha energía y de químicos que generan desechos importantes. Todos estos procesos comportan una carga económica importante para la administración de gobierno de la ciudad¹.

Partiendo de esta problemática, desde el 2009 Isla Urbana comenzó su intervención diseñando y gestionando sistemas de captación de agua pluvial principalmente en la zona del Ajusco medio en la delegación Tlalpan, en la zona suroccidental de la ciudad. Gran parte de los habitantes del sitio no cuentan con red de agua potable, por lo que se abastecen por medio auto-tanques, método poco eficiente que no cubre completamente con la necesidad y tiene costos elevados para la población.

¹Dos fuentes que se pueden consultar para tener una visión amplia de la problemática del agua en la Ciudad de México son el artículo de "La Crisis del Agua en la Ciudad de México" por Jonathan Watts (Watts, 2015) y la Revista digital de la SACMEX, en su edición "El Gran reto del Agua en la Ciudad de México" que hace un recorrido historiográfico de la problemática desde Tenochtitlán hasta nuestros días (Abedrop, 2012).

Por otro lado, la mayor parte de las comunidades rurales están ubicadas lejos de fuentes de agua, ocasionando distancias de acarreo muy largas o la construcción de pozos cada vez más profundos para encontrar las vetas de agua que puedan abastecer a una sola familia o a toda una comunidad.

Sobre estas compleja problemáticas, las autoridades no han podido encontrar una solución adecuada, ya que el enfoque ha sido tradicionalmente encontrar nuevas fuentes externas, es decir, la estrategia de aumentar la oferta (Adler, 2011). En este contexto, la recolección de agua de lluvia (RWH) se está convirtiendo en una fuente de agua potable viable.

Isla Urbana

Desde el 2009, la empresa social Isla Urbana está dedicada a la solución de la crisis del agua a través de las instalaciones de sistemas de captación de agua de lluvia.

Isla Urbana está conformada por un grupo multidisciplinario que investiga, diseña, produce, distribuye, instala, capacita y mantiene sistemas de captación de agua pluvial. Este producto servicio sistema (PSS) funciona como un modelo híbrido de organización de la sociedad civil (OSC) y como empresa social (SA de CV) para poder llevar sus productos y servicios a poblaciones tanto rurales como urbanas.

A través de metodologías de investigación y herramientas de diseño participativo, genera soluciones adaptadas a la morfología arquitectónica y a las necesidades y contexto específico de cada uno de sus proyectos. Esto quiere decir que no comercializa un producto único, sino que los usuarios son considerados desde la concientización e identificación de la problemática, hasta el entendimiento y participación profunda de las características de la solución.

Para poder realizar la caracterización en dos contextos similares en su problemática, pero diferentes en sus recursos y contextos, se presentan dos proyectos distintos: *Colonia Cultura Maya*, desarrollado en la zona del Ajusco medio en la Ciudad de México; *Ha ta tukari*, desarrollado en la región Huichol del Estado de Jalisco, México. Para ambos proyectos, se utiliza la misma estructura de contextualización de la problemática y caracterización de la solución o proyecto.

Proyecto Colonia Cultura Maya

El proyecto Colonia Cultura Maya en 6 años de implementación (2009 – 2015) ha superado el hito de 1.000 instalaciones que se han llevado a cabo en una variedad de estrategias de la comunidad de coparticipación y co-diseño de las soluciones de recolección de agua pluvial. Además, la instalación de sistemas de captación y filtrado de agua de lluvia es un proceso de empoderamiento y capacitación para sus usuarios, proceso que genera no sólo cultura alrededor del tema sino que también crea empleos y permite la coparticipación del usuario en las cuatro etapas: (1) Concepción, cada familia participa en el diseño del sistema específico adaptado a las necesidades e infraestructura existente (recordemos que la mayoría de las casas son de autoconstrucción); (2) Producción, porque los usuarios intervienen en la producción del resto del sistema (todo aquello que no es comercial como el separador de lluvias Tlaloque y los filtros); (3) Distribución, ya que miembros de la misma comunidad empiezan a ser instaladores de los mismos sistemas; y finalmente (4) Consumo, ya que existen talleres y pláticas no sólo sobre el mantenimiento del sistema en sí, sino también del uso moderado del recurso.



Proyecto Ha Ta Tukari

Desde 2010 se implementa el proyecto *Ha ta tukari* en La Cebolleta, comunidad huichol del municipio de Mezquitic en la Sierra de Jalisco, uno de los municipios de mayor marginación en México. Los 180 habitantes de la comunidad subsisten de la agricultura de autoconsumo, del trabajo como jornaleros y de la producción y venta de artesanías. La población no cuenta con servicios básicos, como energía eléctrica o drenaje.

La distancia y la orografía aíslan a las pequeñas comunidades dispersas en la zona, haciendo incosteable para el gobierno conectarlas a una red de distribución de agua. En 2009 todo el agua que consumían era acarreada desde ojos de agua, por caminos empinados y de difícil acceso. Esta tarea era realizada principalmente por mujeres, que todos los días caminaban una hora o dos para su abastecimiento. Antes de la intervención, subsistían con un promedio de 7 litros al día por persona, cuando la ONU recomienda mínimo 20 litros al día.

Recuperar agua de lluvia no sólo es sostenible sino es una manera viable de abastecer de agua a comunidades aisladas y de difícil acceso. Isla Urbana diseña y construye cisternas de geo-membrana y sistemas con filtro de hojas, separador de primeras lluvias y sedimentador para que estas familias puedan “cosechar” agua pluvial y así abastecerse de este recurso. Han instalado tres sistemas comunitarios y diez familiares, que pueden almacenar cerca de 187,000 litros de agua limpia cada uno.

En su modelo de intervención, capacitan a los usuarios en el manejo y mantenimiento de los sistemas, con talleres y manuales. El trabajo también contempla dar seguimiento a los sistemas ya instalados y reparar desperfectos, hacer estudios de calidad de agua, así como encuestas y entrevistas para medir el impacto. Además, complementan los sistemas de captación de agua pluvial con talleres de higiene, actividades culturales, concientización de la problemática, entre otros;

y generan proyectos de colaboración para instalar otros servicios como telefonía comunitaria y acceso a la energía.



Imagen cortesía de Isla Urbana
Todos los derechos reservados 2016

Herramienta de análisis: Análisis Crítico del Discurso (ACD)

En este primer caso de estudio analicé a Isla Urbana para reconocer los elementos que hacen que una actividad, serie de actividades, productos o servicios puedan ser definidos como diseño social desde la práctica.

Analice los discursos públicos de Isla Urbana como representante de empresa social mexicana que utiliza al diseño como herramienta de solución de problemáticas sistémicas a través de un modelo híbrido de comercialización e investigación de acuerdo a los criterios y características de problemática y elegibilidad descritos en el Capítulo II. En específico, Isla Urbana la catalogo como representante de la corriente identificada de producto o servicio como detonador de bienestar social.

Como se explica en el capítulo anterior, utilicé la metodología del Análisis Crítico del Discurso (ACD) como una herramienta de lectura de los recursos públicos del objeto de estudio ya que esta metodología considera “el lenguaje como práctica social” (Fairclough y Wodak, 1997), y por lo tanto a los discursos como herramientas de comunicación y representación de ideologías en el uso del lenguaje.

El objetivo fue encontrar aquellos elementos que me permitieran identificar si el discurso detrás de las subunidades de estudio de Isla Urbana están guiados por la búsqueda de un cambio social dentro de una problemática específica y si podía identificar la coherencia dentro de todas las subunidades. En otras palabras, busqué entender el quién lo dice (objeto de estudio), qué dice y cómo lo dice (las subunidades discursivas elegidas) para después definir o interpretar para qué lo dice.

Al analizar las subunidades, fue importante identificar el contexto en el que se dice y cómo se representa o involucra al usuario final o población “afectada” en el discurso. Esto respondiendo a mi hipótesis de que la participación activa del usuario es indispensable para poder clasificar alguna práctica como diseño social y que el destinatario o consumidor de la solución

no debe ser sólo un observador pasivo de la solución que se le presenta.

Para apoyar estos dos últimos puntos, una vez realizado el análisis de los discursos, catalogué las actividades de acuerdo a la matriz conceptual propuesta por Janzer y Weinstein (2015) en la que dependiendo del involucramiento del diseñador y de la comunidad o destinatario, así como la cercanía de la metodología con el contexto, se ubican las prácticas y resultados tangibles e intangibles del diseño social con respecto a la problemática.

Para procesar el material y lograr así analizar el hilo discursivo de *Isla Urbana*, se sigue la metodología propuesta por Jäger (2003) descrita en el Marco teórico contenido en el Capítulo dos.

De acuerdo con dicha estructura, la primera sección de este capítulo conformó la caracterización general en la que hago un resumen para describir al lector la problemática, y contextualizar la lectura de discursos también realicé una caracterización del objeto de estudio para describir las actividades y productos que comercializa como respuesta o propuesta de solución ante la problemática descrita.

Como metodología de ordenamiento de investigación, realicé unas tablas de análisis en las que cada uno de los artículos estudiados aparecen en su versión original (citados directamente de la fuente) y genero una primera lectura sintetizada de los discursos al descubierto. Este análisis me permitió desglosar y ordenar la información para después identificar aquellos términos que se repetían y que tomaban más importancia de acuerdo a su jerarquización dentro del discurso. Estas tablas se pueden consultar en la sección de anexos correspondiente.

Los artículos estudiados de nombre, autodefinición, historia de la asociación misión, visión y la entrevista “Agua con el Agua”, me permitieron observar los elementos discursivos dentro de la etapa de conceptualización, es decir cómo definen su quehacer

y a partir de qué elemento surge la inquietud o el acercamiento a la problemática. El análisis de las líneas de acción u objetivos específicos, me permitieron visualizar la postura que utilizan para resolverla.

Por otro lado, el análisis de la metodología de trabajo de los dos proyectos seleccionados, *Ha Ta Tukari* en Mezquitic, Jalisco y Colonia Cultura Maya en el Ajusco, Ciudad de México, me permitieron analizar los criterios de producción, distribución y consumo. Este análisis lo complementé con el proceso de diseño del producto Tlaloque.

Con las subunidades analizadas, realicé un trabajo de interpretación para responder a las preguntas planteadas en la sección de afirmaciones ideológicas

Interpretación del ACD aplicado

Al de aplicar la caja de herramientas propuesta por Jäger (2003), pude identificar los hilos discursivos que me ayudaron a retroalimentar la investigación, para comprobar mi hipótesis de las diferencias en la aproximación que se traducen en diferencias en los resultados. Cada una de las subunidades me ayudó también a responder a las preguntas formuladas dentro del apartado de Afirmaciones Ideológicas y contribuir a la comprobación de mi hipótesis. A continuación, iré desarrollando los hallazgos de este análisis en cada una de las subunidades estudiadas.

Empezando por el nombre de la asociación, Isla Urbana remite a un discurso de un territorio rodeado de agua. La palabra isla también remite a algo solitario o a una salvación, por ejemplo cuando un naufrago llega a una isla está siendo salvado de la tempestad del mar. También tiene algo que ver con la fertilidad, en el sentido en el que tierra firme rodeada por agua representa un lugar en el que es posible subsistir. En mi interpretación, estos dos conceptos me remiten a un sentido de independencia,

soberanía y resiliencia, elementos que conforman parte de su identidad y que más adelante encontraremos en otros apartados.

La subunidad de autodefinición comienza por la problemática, dotándola de jerarquía, habla sobre el enfoque social y ambiental, lo que hace que sea explícito el enfoque social y ambiental al tiempo que dota de contexto geo-político a sus actividades. También la contrasta con la solución propuesta, presentando la evidencia de ser una propuesta viable pero no única. No están hablando de un PSS (Producto-Servicio-Sistema) específico, sino de una metodología y visión hacia una problemática la cual se aborda a través de un trabajo interdisciplinario.

En la historia de la asociación y cómo fue conceptualizado su que hacer, es interesante que Isla Urbana dice nacer de una inmersión total en la problemática y una observación participativa de sus implicaciones sociales. Esto ayuda a plantear escenarios en los que el modelo, no el producto, se presenta como una aproximación sistémica y adaptable. La escalabilidad, interdisciplinariedad y viabilidad son los valores principales que se refuerzan dentro de esta subunidad. Estos mismos valores están representados en la misión, en la que no hablan en términos de productos o actividad “proyectual”, sino de desarrollo y sustentabilidad.

Por otro lado, en la visión si aparecen formas más tangibles de intervención. Sobre los productos y servicios, identifico que promueven una visión integral de sustentabilidad. Y sobre proyectos adyacentes como las actividades de promoción, difusión y educación, hay una clara jerarquía de la relación entre la problemática y la solución sugerida, lo cual sugiere una visión de que el proyecto es integral y una aceptación de que no es unilateral o única.

Esto también se refuerza en las Líneas de acción u objetivos específicos, en las que se describen tres “pilares” de

intervención (Producto, Talleres e Investigación). En esta subunidad puede observar que la propuesta no es únicamente de Producto, sino que existe una correlación entre problemática y resultado que va más allá de una solución simple, es decir, una visión sistémica. Esto también está representado dentro de su su definición de la problemática y de la solución, en las que se plantea una proyección a futuro en la que para lograr la sostenibilidad, es necesario el desarrollo de modelos autosuficientes. Es decir, que están buscando erradicar la problemática a largo plazo y promueven para ello una visión sistémica de diferentes resultados o formatos (productos, servicios y proyectos).

Con respecto a la producción, distribución y consumo de la “solución”, en el análisis de la metodología de trabajo del proyecto Ha Ta Tukari, nuevamente aparece la problemática como sujeto central, lo cual sugiere que existe un entendimiento profundo y que las aproximaciones son adaptables a las especificidades de la problemática con respecto al contexto específico.

Existe también evidencia de procesos de co-diseño y co-participación en un ambiente de solidaridad, respeto y equidad, con capacitaciones que aseguran la sostenibilidad (en términos de mantenimiento y uso adecuado) y de la apropiación. Estos factores promuevan que el proyecto perdure a través de intervenciones constantes. También se involucran en otros temas, aprovechando la relación que ya tienen con la población, lo cual indica una preocupación por un cambio social sistémico.

Por otro lado, en la metodología de trabajo de Colonia Cultura Maya, la contextualización del proyecto denota una visión de trabajo inclusiva centrada en la problemática vista desde la perspectiva del “beneficiario”. Se enaltece la co-participación del usuario y la cooperación interinstitucional y multisectorial para generar resiliencia. También se implementa un plan de seguimiento del proyecto en términos de escalabilidad y se documenta el aprendizaje para evaluar la innovación y viabilidad de cada uno de los proyectos, denotando un aprendizaje continuo que permite el fortalecer el entendimiento a profundidad de la problemática y la medición continua del impacto

generado.

También con respecto a la producción, distribución y consumo de la “solución”, en el análisis de la metodología de diseño y producción del producto Tlaloque, nuevamente se habla de que se utiliza una aproximación interdisciplinaria para ofrecer soluciones (no productos) adaptables a la problemática en términos de su contexto específico, con ello se logra la integración de conocimiento e investigación en el proceso de diseño. Ambos elementos permiten la adaptabilidad de un diseño contextualizado en cada una de las soluciones propuestas.

Durante la descripción de la metodología de diseño, puede observar que hay una búsqueda de alternativas social y ambientalmente mejoradas. La investigación de la problemática se realiza desde la inmersión en el contexto, lo que permite una observación profunda y vivencial de ésta y sus afectaciones en la población objetivo. Con ello, logran el desarrollo de una estrategia de intervención a partir del entendimiento sistémico de la problemática con indicadores y objetivos desde la perspectiva del usuario y el ecosistema. Por ejemplo, se menciona la creación de un Mapa conductual prospectivo con la adaptabilidad, viabilidad y la visión del proyecto a largo plazo desde el punto de vista del individuo y su afectación del colectivo; lo que interpreto como una voluntad de dar continuidad al proyecto de manera sostenible.

Por último, en la entrevista “Aguas con el Agua”, se habla de retomar prácticas cotidianas de los usuarios y tecnificarlas para mejorar su rendimiento a través de un trabajo transversal con otros actores implicados. También, de generar cultura alrededor de la problemática y la solución propuesta. Por otra parte, existe un reconocimiento de la problemática y la solución a nivel gobierno, en la que se reconoce el impacto social no sólo en términos de la solución en si misma, sino a través del empoderamiento, la descentralización y la corresponsabilidad del usuario para generar resiliencia. En conclusión, ante una problemática compleja, la solución debe ser sistémica.

Afirmaciones ideológicas

A partir de este análisis, puedo entonces responder a las preguntas planteadas al inicio de la investigación para entender esta jerarquía entre problemática, diseñador y usuario: comprender la comunicación o relación causal que existe entre ellas (por lo menos a nivel discurso), entender la participación que tienen usuarios y diseñadores y, finalmente, resaltar los valores que son jerarquizados dentro de las subunidades analizadas.

¿Cuál es el rol que tiene la problemática dentro del proceso de diseño?

La problemática está presente en todos los discursos analizados de Isla Urbana, desde el nombre, cómo se definen y en la conceptualización de los productos y servicios que distribuyen. Está también presente de manera explícita un profundo entendimiento de ésta, confirmada por medio de distintas evidencias en metodologías de investigación que demuestra que no sólo está basado en la observación. Las actividades de distribución y consumo están diseñadas para que puedan ser apropiadas desde la población destinataria ú objetivo respetando el contexto y cultura específica.

¿Cómo contribuye a la solución de ésta desde una perspectiva sistémica y sostenible?

Analizando los proyectos específicos en la sección de metodología de trabajo, pude observar que la visión sistémica y comprensiva está presente en las etapas de conceptualización y consumo. La participación del usuario y la incorporación de sus formas de ser y hacer, aseguran que la solución está siendo bien utilizada y apropiada. La solución propuesta responde a una necesidad específica involucrando al usuario de forma activa.

¿Existe evidencia en los discursos de que se incluya al usuario (o cliente) dentro de las cuatro etapas de diseño (concepción, producción, distribución y consumo)?

En todos los discursos analizados, podemos observar una participación activa del usuario. En este sentido, la filosofía proyectada de Isla Urbana considera al usuario como un “prosumer”, es decir, una figura que no es receptora de una solución (producto o servicio) sino que participa activamente dentro de las propuestas y la implementación.

La metodología utilizada, ¿corresponde a los discursos de la misión y visión?

Las metodologías de conceptualización son adaptadas dependiendo del contexto específico como se observa en los dos proyectos analizados. Esto es coherente con la visión de “ofrecer los mejores productos y servicios” (Isla Urbana, 2016) ya que no está especificada la solución, sino que lo que se promueve es encontrar una solución adecuada a cada una de las problemáticas específicas. Así mismo, cada uno de los proyectos que desarrollan tienen un componente de sociabilización y educación a la población, que es coherente con la misión de difundir y educar sobre la sustentabilidad del agua.

Además de la solución de producto, ¿existen otros mecanismos de replicabilidad del discurso?

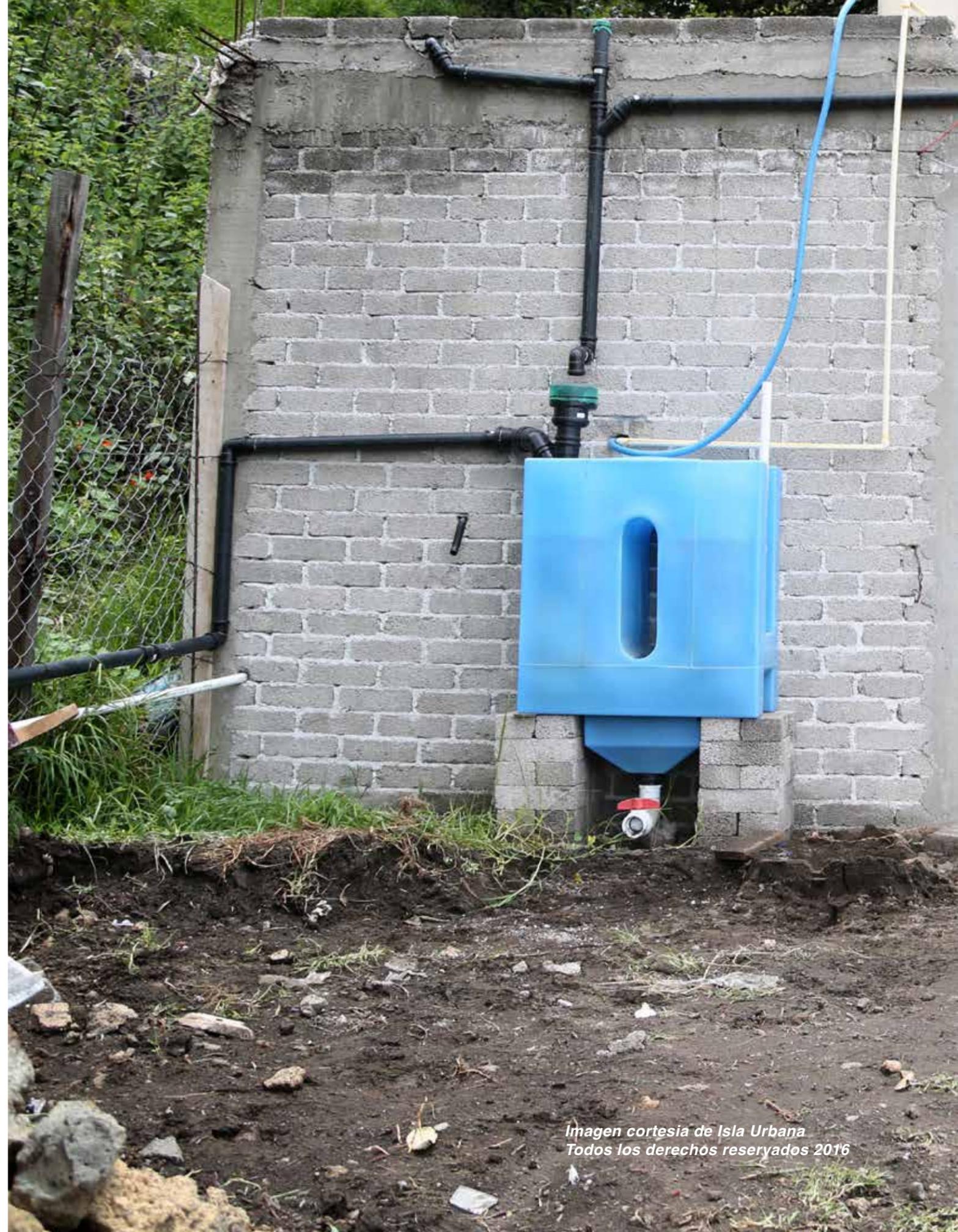
Los servicios y materiales educativos asociados a productos, así como su discurso y actividades de investigación entorno a la problemática, sugieren está siendo difundida y replicada en otros formatos.

¿Cuáles son los valores representados dentro de su discurso?

Los elementos al descubierto más reforzados dentro de las subunidades analizadas son:

- Jerarquía a la problemática – contextualización
- Interdisciplinariedad
- Viabilidad, Adaptabilidad, Escalabilidad
- Visión sistémica
- Co-diseño y coparticipación
- Solidaridad, respeto, equidad
- Resiliencia

Además, entre los hallazgos de la caracterización, catalogación y análisis de los elementos de comunicación de Isla Urbana, todas las unidades revisadas tienen entre sí congruencia y elementos que refuerzan el discurso.



Contraste con marco de referencia

Al aplicar la caja de herramientas de Jäger (2003) sobre el caso elegido, pude identificar elementos de composición discursiva. Esto me permitió encontrar un hilo discursivo general reforzado en cada una de las subunidades: la priorización de la problemática, la co-participación del usuario o receptor, el concepto de la resiliencia ante la problemática, el involucramiento interdisciplinario, y una visión sistémica y comprensiva con mucho énfasis en la sostenibilidad a largo plazo y la evaluación de resultados.

Estos principios representados en como ellos se auto-definen y como explican sus actividades (lo que dicen y como lo dicen), y las metodologías que utilizan durante sus procesos de proyecto, producción, distribución y consumo, corresponden al hecho de que las actividades deben responder a la premisa de la erradicación de la problemática y con el objetivo de generar una situación distinta desde el estado actual, es decir que están guiadas por y orientadas hacia el cambio social.

Se puede observar en los materiales analizados como la problemática es el eje central y es el entendimiento profundo de ésta lo que permite que las soluciones sean adaptables y sostenibles. Esto implica que para que haya una verdadera solución sistémica, se deben incluir distintos elementos que no terminan con la creación de un producto o un servicio, sino que incorporan actividades complementarias para asegurarse que los usuarios reflexionen y participen, no solo porque sea la única opción viable, sino porque se concientizan y “prefieren” esa solución.

Esto mismo se traduce en un discurso incluyente, ya que desde el entendimiento de la problemática se contempla al usuario como un sujeto con intenciones, tensiones y deseos propios que al ser incorporados, hacen que el resto de los procesos se desenvuelvan con mayor fluidez. Cuando se empodera al usuario desde el proyecto, sobre todo con información, los resultados corresponden a su esquema de necesidades y

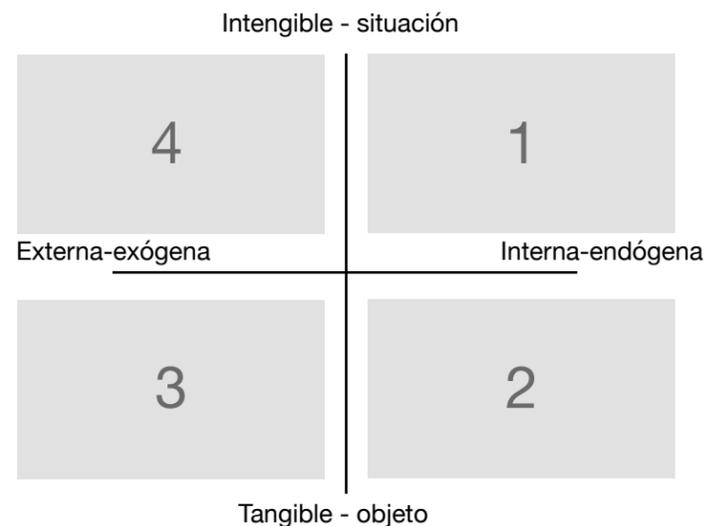
capacidades. Este es el aspecto social del diseño, esa incorporación del individuo y el colectivo como ente cultural.

Esta aproximación, se relaciona con una de las metodologías más utilizadas en el diseño social, el *Diseño centrado en el Humano* (*Human Centered Design* o *HCD* por sus siglas en inglés). Esta herramienta metodológica es considerada un proceso que transforma ideas de cambio social a realidades “accionables” (IDEO, 2015). El HCD ha sido popularizado por publicaciones como *HCD Toolkit* de IDEO, el *Collective Action Toolkit* de frog, el *Ethnography Primer* del Instituto Americano de Artes Gráficas y el *Design Ethnography Fieldguide* del Laboratorio de Diseño de Helsinki. Esta corriente opera con el principio de que el diseño puede producir “nuevas soluciones para el mundo” (IDEO, 2015) bajo una perspectiva de inclusión del usuario en la resolución de las problemáticas sociales.

Como una aproximación a entender el discurso de Isla Urbana, me refiero al trabajo de Janzer y Weinstein (2005) en el que discuten sobre las diferencias ideológicas subyacentes, y proponen un marco común de análisis en el que el diseño social no debe sólo incorporar al usuario, sino también a la situación o contexto que le rodea.

En el artículo *Social Design and Neocolonialism*, estos autores proponen una matriz analítica para catalogar las propuestas de diseño social en cuatro cuadrantes, con objetivos y metodologías específicas para cada uno de ellos. Ellos ubican las propuestas de diseño de acuerdo a dos ejes, siendo *x* el eje de la perspectiva en relación con la comunidad, en un extremo endógena (interna) y en otro extremo exógena (externa). Por otro lado, en el eje *y* se representan las soluciones tangibles e intangibles, en un extremo de contexto (situación) y en el otro objeto. Esto se traduce no propiamente en la creación de objetos sino en el efecto, es decir que si el resultado es puramente objetual o si tiene un impacto a nivel contexto o problemática (diseño de una *situación deseada*).

FIG. 1 Matriz propuesta por Janzer y Weinstein (2005)



Independientemente de que el propósito de la matriz propuesta por Janzer y Weinstein no califica propiamente a las iniciativas o proyectos dependiendo del cuadrante en el que se encuentran, sí se proponen metodologías que son más adecuadas y recomendadas cuando se utilizan con el propósito de cambio social. A continuación, hago un breve resumen de cada uno de los cuadrantes, para posteriormente ubicar el trabajo de Isla Urbana de acuerdo a los discursos analizados.

Cuadrante uno.- Cambio Social Transformativo: diseño de una situación con una perspectiva endógena. En este cuadrante son considerados los múltiples sistemas que tienen un papel dentro de la situación, incluyendo a las personas, cultura, valores, ambientes, contexto, historia, aspectos socioeconómicos y el impacto a futuro. Por ello, el *Cambio Transformativo* ocurre en múltiples dimensiones y los efectos pueden incluir el incremento de la competencia, la independencia, la resiliencia y el acceso a los recursos (Nelson y Prilleltensky, 2010). Este cuadrante representa a proyectos en los que los diseñadores cultivan una

perspectiva interna, caracterizado por una inmersión profunda dentro del contexto, un entendimiento continuo de la problemática y un involucramiento activo de la población afectada o beneficiada. Los involucrados normalmente tienen un compromiso a largo plazo en la creación, implementación y evaluación del proyecto.

Cuadrante dos.- HCD: Diseño de un objeto con una perspectiva endógena. En este cuadrante recaen los proyectos e intervenciones en las que el énfasis se encuentra en el usuario final. Los diseñadores realizan investigaciones profundas sobre este e inclusive lo incorporan dentro del proceso creativo para la creación de objetos “relevantes” que pueden contribuir al cambio social.

Cuadrante tres.- Diseño Tradicional: Diseño de un objeto con una perspectiva exógena. Los objetos diseñados en este cuadrante pueden tener un contenido socialmente enfocado, pero los grupos beneficiados no son estudiados ni incluidos por los diseñadores y no están necesariamente representados o reflejados en el resultado. Los diseñadores no se involucran con la comunidad o el contexto.

Cuadrante Cuatro.- Diseño Neocolonialista: diseño de una situación con una perspectiva exógena. Para explicar este cuadrante, es necesario primero explicar al lector el término Neocolonialismo utilizado por los autores, que toman a Ritzer como referencia. Se trata del “el continuo ejercicio de influencia política o económica a través de una sociedad en la ausencia de control político formal” (2007). Tomando esta definición, el cuarto cuadrante busca el diseño de situaciones, pero desde una aproximación exógena. Esta perspectiva exógena significa que la definición de la problemática y las soluciones identificadas o propuestas son creadas aisladamente de la comunidad afectada y su contexto; por ello las soluciones parecen estar desconectadas del usuario y de la problemática social que se busca modificar.

En el caso de Isla Urbana, el consumo del producto o los servicios asociados están modificando al mismo tiempo de manera subyacente la actitud del usuario hacia la problemática, dotándolo de soluciones descentralizadas que le permiten interactuar de manera distinta con la solución, de una manera co-participativa y no sólo como espectador y/o afectado. Esto se puede observar dentro del concepto de resiliencia que promueven, que para ellos significa generar y transmitir herramientas de auto-resolución de problemáticas. Un claro ejemplo de ello es cómo la población objetivo del proyecto del Ajusto antes de la intervención dependían del suministro de agua del municipio y después de la intervención se abastecen de manera autónoma. Esto se refuerza al mismo tiempo con la concientización de que el agua es un recurso escaso y los usuarios administran mejor el recurso que captan y almacenan.

Por lo tanto, a pesar de que las soluciones son objetuales, los resultados son a nivel sistémico o situacional al tiempo que están utilizando una perspectiva endógena para la solución progresiva de la problemática. Esto significa que los trabajos de Isla Urbana recaen dentro del primer cuadrante propuesto por Janzer y Weinstein.

Esta conclusión es importante para el estudio ya que coincide con la hipótesis de que es importante que las soluciones se analicen más allá del resultado objetual y que es necesario incorporar herramientas y metodologías de investigación y participación distintas para poder llegar a resultados que afecten a nivel sistema.

Por otro lado, el uso de estas herramientas y metodologías permite a los diseñadores sociales incorporar al usuario y entender a profundidad el contexto en una inmersión no únicamente estética, funcional, ergonómica y de producción, sino subordinar su práctica al entendimiento del usuario y la problemática que lo afecta, en palabras de Janzer y Weinstein:

Al tiempo que los diseñadores entran a la esfera social – y cambian de diseñar objetos a diseñar cambios sociales – la necesidad de prácticas capaces y éticas deben ser reconocidas y desarrolladas. El campo del diseño social debe adoptar nuevas y más apropiadas prácticas y modificar – inclusive ignorar de ser necesario – metodologías que son inapropiadas para el diseño de situaciones. El diseño social debe reorientar su filosofía teórica de las prioridades centradas en las personas (que suelen tender a ser centradas en los objetos) hacia una centrada en las situaciones (prioridades sociales). (2015, p. 328)

Caso de estudio

Innovando la tradición

La artesanía en México

En México, la actividad artesanal no está considerada como una unidad macro-económica según el INEGI. Sin embargo es una fuente de empleo e ingresos para un buen número de la población, y sobre todo la población que vive en los estados con mayores índices de marginación. En datos del 2011, más de 1,800,000 personas mayores de 15 años se emplearon en alguna actividad artesanal o relacionada con esta. De éstas, sólo 507,368 se identificaron como parte de la población ocupada que se dedica de tiempo completo a la actividad. En la población sub-ocupada (personas que pueden trabajar más tiempo o sólo dedicarse parcialmente a la actividad) 1,290,547 buscan otro empleo para satisfacer sus necesidades (Sales Heredia, 2013, p.124).

Los estados con más artesanos son: Oaxaca con 58,398 personas; Guerrero con 39,107; Estado de México con 34,687; Jalisco con 32,504, y Yucatán con 29,310 (Sales Heredia, 2013, p.124). En cuanto a ingresos, 42,366 sub-ocupados no perciben salario; 308,637 ganan menos de un salario mínimo; 393,272 obtienen entre uno y dos salarios mínimos; 247,357 tienen como remuneración entre dos y tres salarios; 187,428 de tres a cinco, y 46,007 más de cinco salarios mínimos (IBID, 2013, p.132)

Estas cifras nos ayudan a comprender el universo de personas que realizan actividades relacionadas con la artesanía, pero también nos muestra la dificultad que el sector presenta para poder ser una fuente de sustento familiar. Además, los estados con más personas censadas cuya ocupación está relacionada con esta actividad, coinciden con aquellas entidades con mayores índices de marginación y pobreza según el Consejo Nacional de Evaluación (CONEVAL) y el propio INEGI.

Por otro lado, la comercialización de artesanías en México ha sido material de atención de distintas entidades públicas como el Departamento Autónomo de Asuntos Indígenas¹ (1920-1936); del Instituto de Antropología e Historia con el Instituto Nacional

*Imagen cortesía de Innovando la Tradición
Todos los derechos reservados 2016*

¹ Ahora Instituto Nacional Indigenista

Indigenista el Patronato de las Artes e Industrias populares (1951); o del Banco Nacional de Comercio Exterior (1955), que realizó los primeros estudios socioeconómicos sobre la asistencia económica a las artes populares y artesanías artísticas, y fomentar las exportaciones de estos productos.

No fue hasta 1961 que se creó el Fondo para el Fomento de las Artesanías cuya misión es la de dar a los artesanos asistencia crediticia, técnico-artística y de comercialización, así como el Programa Nacional de Artesanías de 1970.

Desafíos del sector artesanal

De acuerdo con Olga Correa (2001), la actividad artesanal enfrenta diferentes desafíos para su desarrollo, entre los cuales destacan los siguientes:

1. Dificultad para conservar elementos culturales ancestrales.
2. Penetración de los denominados *suvenires* y productos manufacturados con alta tecnología y de forma masiva, que se ofrecen bajo el título de artesanías.
3. Altos costos de la materia prima y falta de capital por parte de artesanos para proveerse.
4. Presencia de intermediarios.
5. Exigencias del mercado por imponer diseños ajenos a las tradiciones y al contexto artesanal nacional.
6. La falta de acceso a herramientas de modernización de la producción y sobretodo la debilidad de las cadenas de distribución y valorización del Mercado que impacta en su comercialización y consumo.

Este último reto es muy importante porque resta competitividad a la oferta frente al Mercado, lo que resulta en una producción cada vez más baja siguiendo los principios de oferta y demanda. Si no existe un mercado que demande artesanía o si la única motivación de compra es el consumo como un

suvenir cultural, la oferta disminuye. Al mismo tiempo, esta valorización y consumo repercute en la viabilidad de la actividad para ser un medio de sustento para quien produce, distribuye y comercializa.

Según datos del INEGI (2010), los productos artesanales para el mercado de exportación son, principalmente: talavera (Puebla), barro negro (Oaxaca), repujado (Zacatecas), textiles bordados a mano (diferentes tipos a escala nacional), manta (región centro-sureste), tejidos en mimbre (Tabasco), muebles de madera, cerámica y artículos de decoración en barro (región sureste). Casi en su totalidad, las empresas artesanales (98%) son catalogadas como pequeñas y medianas y usan una gran variedad de materiales de origen natural, mineral y animal. La exportación tiene como destino final principalmente Estados Unidos de América (91%). En el caso de la Unión Europea, México es el principal vendedor de toda América Latina, pero las artesanías representan sólo 2.7% del monto total de exportación.

Estos datos son relevantes para el caso de estudio en tres temas principalmente: 1) Nos muestra el escenario del tamaño de las “empresas” incluidas dentro de este sector; 2) Nos permite visualizar la comercialización de las artesanías como bien de exportación; 3) nos da referencia de aquellas entidades federativas que cuentan con un alto índice de producción, distribución y comercialización de los productos artesanales.

En resumen, la actividad productiva artesanal se genera desde un sector desfavorecido, como una actividad comercial paralela a otras de subsistencia por tratarse de productos desvalorizados. Este proceso afecta su reproducción y evolución en el tiempo, lo que se traduce en una pérdida cultural y en una transformación de las pequeñas economías.

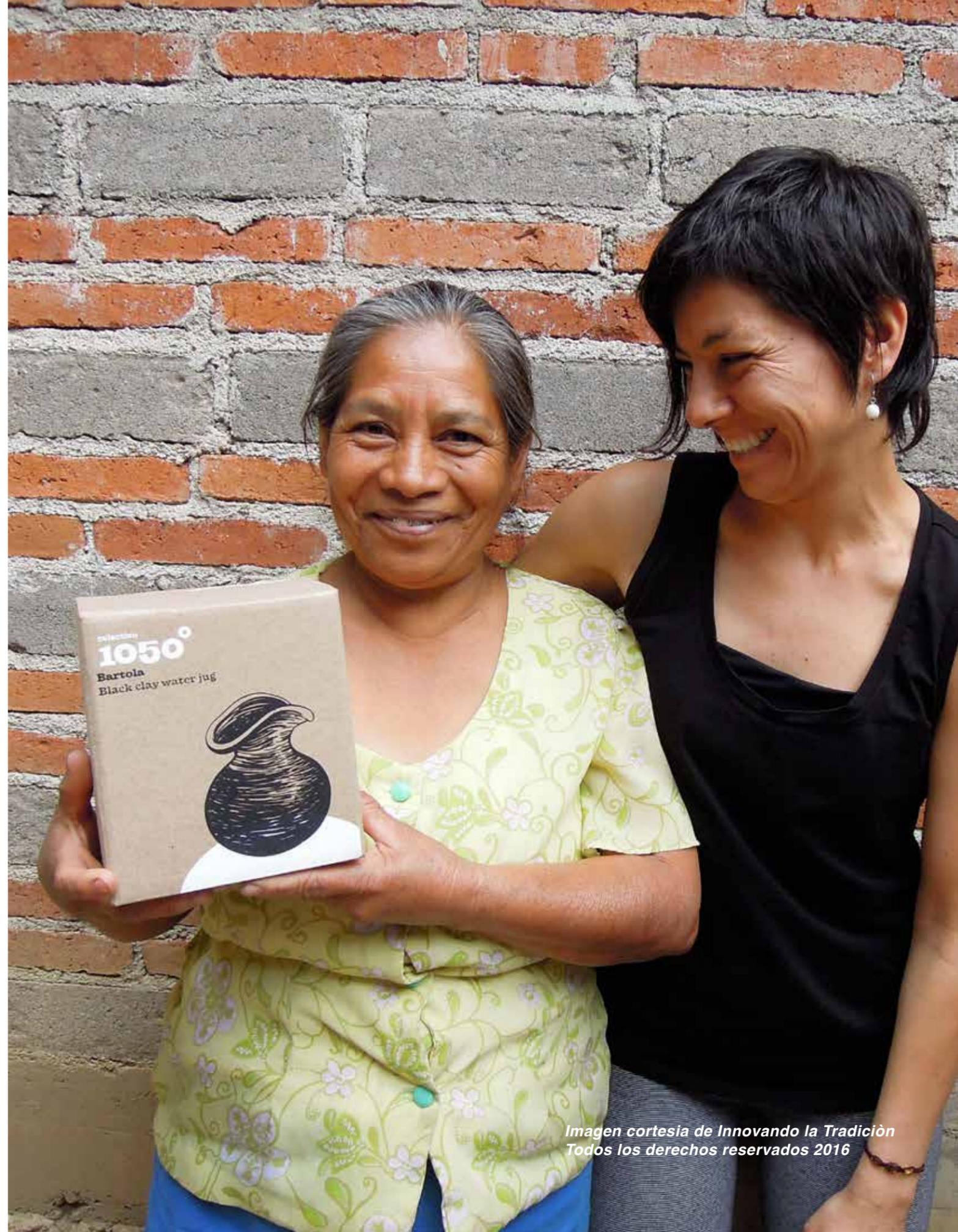
Inscrito en este contexto, el papel del diseño podría ser muy importante para el rescate cultural y la revalorización económica de este sector.

Innovando la tradición

Innovando la Tradición es un colectivo multidisciplinario fundado en el 2002. El punto de partida del grupo es la preocupación por el rescate integral de las artesanías, en específico del Estado de Oaxaca. El proyecto surge a partir de una investigación sobre el sector artesanal en Oaxaca, a nivel objetual pero también social. En palabras de Kythzia Barrera, una de las fundadoras:

Primero hice una investigación sobre cuál es la razón por la cual la artesanía sobrevive en un mundo que va cada vez más rápido, en una sociedad industrial que produce más de 300 productos por segundo. Me intrigaba mucho por qué en Oaxaca específicamente hay toda esa diversidad y por qué la existencia de las artesanías sigue siendo parte de nuestra vida; tiene que ver con la cultura profunda, las raíces de los pueblos originarios. Después se convierte en mi tesis, hago toda una teoría de cómo podría la modernidad impulsar la tradición, esa era mi hipótesis. Más que pensar que la modernidad está haciendo que se destruya la tradición, la está transformando, y al transformarla, evoluciona, y al evolucionar perdura y se mantiene. Los pueblos originarios también, ya investigando más, observando, leyendo opiniones de gente más informada, de los mismos pueblos indígenas, de los mismos artesanos, la misma tradición innova la tradición para que siga existiendo como tal, es una paradoja muy interesante la tensión entre la tradición y la modernidad. Los mismos pueblos originarios, cuando una tradición deja de ser relevante al interior de su comunidad, ven cómo la cambian, cómo la acomodan para que siga siendo parte de ella (Ruiz Ojeda y Barrera, 2012).

Así es como mediante cursos, colaboraciones, investigación (historiográfica, técnica y productiva), la producción y la venta (a través del frente comercial Colectivo 1050), buscan rescatar la tradición artesanal del barro. Esta colaboración simbiótica entre diseño y tradición, diseñadores y artesanos, y de técnicas modernas y ancestrales, permite generar un sistema complejo que no solamente busca el resultado de la comercialización de piezas artesanales.



*Imagen cortesía de Innovando la Tradición
Todos los derechos reservados 2016*

Proyecto Colectivo 1050°

El Proyecto Colectivo 1050° es el frente comercial de Innovando la Tradición. Es una marca de objetos de barro hechos a mano en Oaxaca. Todos ellos son creados colectivamente. Ceramistas y diseñadores tradicionales colaboran para crear jarras, fruteros y otros objetos funcionales inspirados en tradiciones oaxaqueñas de cerámica y adaptados a los estilos de vida contemporáneos. Las piezas son descritas como una combinación de “la sabiduría de la tradición con el dinamismo de la innovación” (Colectivo 1050°).

Se definen como un colectivo, que busca nuevas direcciones creativas para la cerámica y los artesanos de Oaxaca. La comercialización se realiza a través de medios online, una tienda local y diversos puntos de comercialización nacionales e internacionales, todos ellos través del comercio justo y la solidaridad. Las piezas están realizadas con la prácticas ecológicamente sostenibles. Definen sus productos como “libres de plomo, libres de explotación” (Colectivo 1050).





*Imagen cortesía de Innovando la Tradición
Todos los derechos reservados 2016*

Proyecto Máquina de sueños

El Taller Ruiz López fue el primero en la comunidad de Atzompa, Oaxaca en desarrollar y aplicar en colaboración con Innovando la Tradición y Studio Xaquixe, hornos capaces de utilizar energías alternativas que pudieran alcanzar las altas temperaturas necesarias para usar esmaltes sin plomo.

Durante más de tres años se hicieron dibujos, maquetas de cartón y planos donde se consideraron las necesidades e intereses de los artesanos.

Esta comunidad es la mayor productora de barro en Oaxaca famosa por sus piezas esmaltadas en verde. Para lograr este color tradicional dependían de esmaltes con plomo que fundían a baja temperatura en hornos al aire libre alimentados con leña. El uso de leña como combustible genera grave deforestación y genera emisiones de efecto invernadero. La nueva tecnología consiste en dos hornos de un metro cúbico cada uno, diseñados para poder utilizar el quemador multi-combustible aprovechando el aceite quemado de cocina para alcanzar hasta 1300 grados centígrados. Con el horno tradicional a partir de leña como combustible (biomasa), las familias dedicadas a la alfarería, solamente alcanzan una temperatura de entre 700 y 800 grados centígrados.

Herramienta de análisis

En este segundo caso de estudio analizo a Innovando la Tradición como representante de la corriente identificada del diseño como herramienta de transformación del sector artesanal. La selección responde a los criterios de selección descritos en el capítulo II y a las tendencias identificadas en el capítulo uno.

En el primer caso de estudio², analicé a una empresa social³ mexicana enfocada en el diseño de productos y servicios para el mercado marginado, análisis que me aportó valiosas conclusiones desde la práctica que con este segundo ejercicio busco complementar. Al mismo tiempo, busqué contrastar las conclusiones arrojadas en objetos de estudio con actividades y sectores muy distintos para buscar las coincidencias o diferencias entre ambas tendencias para ayudarme a construir una definición del *diseño social* en México.

Nuevamente utilicé la metodología del Análisis Crítico del Discurso (ACD) como herramienta de lectura de las subunidades para entender de manera sistematizada el quién lo dice, analizando sus discursos identitarios; el qué dice y cómo lo dice, y finalmente el contexto en el cual dichos discursos se consumen y replican. Para procesar el material y lograr así analizar el hilo discursivo de Innovando la Tradición, seguí nuevamente la metodología propuesta en el capítulo uno.

Este análisis comienza por una contextualización de las problemáticas y desafíos que enfrenta el sector artesanal en México. Este recorrido me permitió contextualizar al objeto de estudio dentro de un tiempo y espacio definidos y entender también la problemática a la cuál están respondiendo los productos, proyectos y actividades de Innovando la Tradición.

Respondiendo a la estructura de subunidades discursivas analizadas, analizo el quién lo dice desde aquellos elementos que determinan su autoconcepción o autodefinición, es decir su nombre, su descripción, la misión y la visión. Cada una de

las subunidades analizadas corresponden también a la caracterización del objeto de estudio, complementado también con la historia de la asociación, para entender de dónde nace el interés de trabajar con la problemática como eje central.

El análisis de las subunidades de líneas de acción, objetivos específicos y metodologías de trabajo, lo utilicé para identificar las jerarquías que están implícitas entre diseñador, usuario y problemática, así como los mecanismos de interacción o comunicación entre cada uno de estos. Estas jerarquías fueron observadas dentro de las etapas de conceptualización, producción, distribución y consumo, que están implícitas en los discursos que describen las actividades en cada una de ellas. Para complementar esta sección, analizo también la metodología de diseño y producción de todos los productos que Innovando la Tradición comercializa.

Finalmente, una vez analizadas cada una de las subunidades mencionadas, realicé un trabajo de interpretación para responder a las preguntas planteadas en la sección de afirmaciones ideológicas al descubierto.

Este análisis fue realizado sistemáticamente sobre el material seleccionado de acuerdo a los criterios descritos en el capítulo dos y para facilitar su ordenamiento, fueron puestos en las tablas que se pueden revisar en detalle en el Anexo II. Para efectos prácticos, en este capítulo se presentan únicamente las conclusiones de los términos que más se repiten, los conceptos faltantes o que se refuerzan en los discursos, la idea de diseño, la representación y participación del usuario y la descripción o entendimiento de la problemática. Al igual que en el capítulo anterior, el objetivo es tener elementos que me permitan comprobar la hipótesis de diferencias en resultados de acuerdo a la relación entre todos estos elementos.

Los discursos identificados, son posteriormente contrastados con las categorías de actitudes propuestas por el teórico Gui Bonsiepe (Shultz, 2008). Este ejercicio cruzado me permitió primero entender en discurso y práctica, los elementos que

² Caso de estudio Isla Urbana

³ Por definición, las empresas sociales buscan no solo una comercialización de productos o servicios, sino una retribución a la sociedad en la que están inscritas. Por lo tanto gran parte del éxito reside en la posibilidad de comunicar su mensaje y su misión, para lograr transmitir el trasfondo de sus esfuerzos corporativos o institucionales. Al mismo tiempo, es importante que concienticen acerca de la problemática y tengan una aproximación sistémica, colaborativa y multidisciplinaria, ya que tienen por objetivo la erradicación (o la aproximación a la erradicación) de esta.

podrían ser representativos de esta tendencia del diseño y hacer un ejercicio similar al realizado con Isla Urbana y los cuadrantes de Janzer y Weinstein (2015).

Interpretación del ACD aplicado

Al aplicar la herramienta de análisis, pude identificar los discursos que reforzaron algunas de las afirmaciones del caso anterior e identificar las relaciones de jerarquía entre diseñador, problemática y usuario que me interesan para el capítulo de conclusiones.

Comenzando el análisis por el nombre, hay dos conceptos que parecieran antagónicos, siendo que muchas veces la innovación está ligada con un cambio en las formas de ser y hacer mientras que la tradición normalmente es asociada con temas de preservación. Al correlacionar estos dos conceptos, interpreto que están tratando de generar un cambio al tiempo que se preserva algo, o que se busca preservar, innovando en las formas de hacer pero sin modificar las formas de ser.

Para reforzar esta idea, Innovando la Tradición se define a sí misma como una plataforma en la que tienen el mismo peso jerárquico artesanos (que representan la tradición) y diseñadores (que representan la innovación). El proceso de innovación está en los servicios que el diseño está prestando a la tradición. Por otra parte, la empresa surge a partir de la observación y la investigación sistémica de la problemática de la desaparición del oficio alfarero (o los oficios tradicionales); y del planteamiento de una solución de cómo podría el diseño impulsar a la tradición en términos de transformación y evolución para evitar su desaparición.

También está presente la relación simbiótica de aprendizaje y se incorporan metodologías trans-disciplinarias y colectivas.

Hablan también de la importancia de las “historias detrás de los objetos” (Innovando la tradición, 2010) es decir que los objetos no están definidos desde su dimensión productiva, funcional o económica, sino del valor social y cultural que representan. El objetivo es incrementar el valor simbólico, económico y cultural del oficio a través de los objetos que producen, no puramente incrementar el valor económico de los productos a través del oficio.

Por otra parte, la investigación y difusión de las actividades que realizan, son actividades fundamentales para contribuir a la erradicación de la problemática, que en un principio está generada o perpetuada por el desconocimiento del oficio. Estos conceptos se refuerzan en la misión, en la que interpreto una búsqueda por revitalizar el oficio desde una visión integral, colaborativa, sistémica y comprensiva.

En la subunidad de líneas de acción u objetivos específicos, identifican que existe una búsqueda por elevar el valor simbólico y cultural de las artesanías a través de la promoción del oficio utilizando técnicas de diseño participativo, promoción e investigación; y el desarrollo de tecnologías aplicadas.

Esta misma preocupación y enfoque se repite a la metodología de trabajo identificada en el proyecto de Colectivo 1050°. En los discursos analizados referente a este proyecto, se explica como las creaciones colectivas hablan de que las jerarquías entre artesanos y diseñadores debe desaparecer.

El objetivo que anuncian es la comercialización de objetos funcionales creados a partir de la tradición y adaptados a los estilos de vida contemporáneos, conjugando sabiduría y dinamismo. La comercialización se enmarca en el comercio justo y solidario, incorporando prácticas ecológicas y sustentables.

En la metodología de trabajo del otro proyecto analizado, Máquina de sueños, la innovación tecnológica está guiada por el principio de mejorar el oficio en términos de sustentabilidad,

no sólo considerando la dimensión medioambiental, sino también la dimensión social (esfuerzo por conseguir leña y erradicar los humos nocivos de esta práctica). Es una solución apropiada al contexto, que parte de una observación de los principios o características básicas de la actividad en su modo de hacer tradicional de la mano del usuario, para que su apropiación adecuada.

Por último, en el análisis de metodología de diseño y producción, el código de ética refuerza esta búsqueda del equilibrio. Existe una clara representación de todos los actores implicados, entendiendo que la diversidad es riqueza que se conjuga para realizar una búsqueda de siempre mejorar y encontrar mejores maneras de ser y hacer del individuo y del colectivo. Existe también evidencia de procesos de producción ética y justa, buscando siempre calidad, funcionalidad y precio competitivo. También se refuerza el sentido de comunidad y de respeto a la individualidad, entendiendo y dando mérito a cada individuo.

Afirmaciones ideológicas

Siguiendo la estructura de análisis, las subunidades analizadas me ayudaron a responder las preguntas de cuáles son las afirmaciones ideológicas que están presentes dentro de los discursos.

¿Cuál es el rol que tiene la problemática dentro del proceso de diseño?

Dentro de los discursos analizados, la problemática juega un rol central en la conceptualización de las soluciones y metodologías propuestas. Todas las actividades están guiadas por el objetivo de revalorizar la actividad artesanal y por consecuencia, permitir que se re valore este trabajo en el mercado laboral y en el consumo de los objetos productos de este trabajo. Al final de cuentas, mejorando e incorporando nuevas técnicas dentro del sector, se está resolviendo la problemática y no simplemente se está respondiendo a la comercialización.

¿Cómo contribuye a la solución de ésta desde una perspectiva sistémica y sostenible?

Al realizar la investigación, identifiqué que la problemática está entendida como un sistema y que la solución no cumple únicamente con un fin estético y ornamental, sino que su propósito tiene que ver con cambiar el contexto y la situación del sector artesanal en México. Está pensado para que las herramientas puedan ser transferidas a los usuarios o beneficiarios, lo cual asegura la sostenibilidad de los proyectos en el largo plazo. En la etapa de distribución se da crédito al artesano, y a la técnica y la participación del diseñador queda relegada a segundo plano, si es que aparece.

¿Existe evidencia en los discursos de que se incluya al usuario (o cliente) dentro de las cuatro etapas de diseño? (concepción, producción, distribución y consumo)

En cada una de las etapas, el usuario contribuye de manera activa y es parte esencial para asegurar al éxito y la consistencia de los resultados. Se da crédito a los artesanos, reconociendo esta participación e inclusive dándole un sentido de orgullo al artesano por ser el creador de la pieza.

La metodología utilizada, ¿corresponden los discursos de la misión y visión?

En todos los discursos analizados, la metodología responde a la misión y la visión, pero sobre todo el diseño no es el protagonista, sino que el artesano y la problemática lo son. Esto es importante cuando el tema está relacionado a piezas “artísticas”, ya que el oficio no está supeditado al diseño sino que el diseño, apoya al oficio para fortalecerlo.

Además de la solución de producto, ¿existen otros mecanismos de replicabilidad del discurso?

Tanto los trabajos de comercialización (producto e información asociada), como las actividades de talleres y las investigaciones que realizan, son representaciones de replicabilidad del discurso. Estos son formatos educativos que están asegurando la apropiación de las herramientas por parte de los artesanos pero que también ayudan a generar consciencia y cultura a un público más amplio. De igual manera, que aparezca el nombre del artesano y no del diseñador, es también un manera de educar al consumidor sobre la tradición que está detrás de esa pieza que adquiere.

¿Cuáles son los valores representados dentro de su discurso?

Los discursos al descubierto más reforzados dentro de las subunidades analizadas son:

- Jerarquía a la problemática
– contextualización
- Interdisciplinariedad
- Viabilidad, Adaptabilidad, Escalabilidad
- Visión sistémica
- Co-diseño, coparticipación
- Solidaridad, respeto, equidad
- Resiliencia



Contraste con Marco de referencia

La artesanía es una representación cultural compleja en la que influyen circunstancias específicas del contexto social, político, ambiental y tecnológico (Shultz, 2008). Es comunitaria porque responde a una tradición que es pasada de generación en generación y que aunque haya tenido influencias de otras comunidades o contextos, no se reduce meramente a la producción de objetos utilitarios elaborados con las manos, ni mucho menos a un bien cuyo único fin es la compra y venta dentro del mercado capitalista. Shultz especifica que la diferencia entre la artesanía y el arte o arte popular, radica principalmente en que la individualidad del artista no es dominante, sino por el contrario es producto de la acción colectiva (Shultz, 2008).

En ese sentido existe un discurso de colectividad que se repite dentro de las subunidades analizadas, ya que es en el colectivo donde se genera el cambio y la relación diseñador-artesano es anónima dentro del discurso, es decir que el protagonismo está en la acción colectiva cuya individualidad responde al estilo estético comunitario, en contraste con otros ejercicios similares, en los que es el diseñador el que lleva el nombre o que “firma” de manera individual una pieza o colección.

A principios del siglo XX, el diseño se definió promoviendo una vinculación entre los procesos productivos artesanales (artesanías) y los procesos productivos que durante la industrialización se popularizaron (Shultz, 2008). Pero esta diferenciación no se reduce a la tecnificación de la producción, ya que hoy en día ambas prácticas aportan un valor cultural distinto y esta intervención dentro de los procesos tradicionales de manufactura requiere de un entendimiento muy distinto dependiendo de cuál es el resultado que se espere y cuál es el motor que la mueve. Para poder entender como hoy en día esta relación puede dar resultados completamente diferentes a pesar de que a simple vista parezcan iguales, puede analizarse bajo el lente de la *actitud* con la que diseñadores y artesanos trabajan.

Para analizar mejor esta relación, en una dimensión ideológica y cultural, utilizamos el listado de enfoques actuales propuestos por Bonsiepe (Shultz, 2008):

La actitud conservacionista, que trata principalmente de proteger las prácticas artesanales de las influencias globalizadas, entre ellas las del diseñador, es decir una conservación de la identidad cultural en su “estado puro”. En esta postura, vista con el lente del diseño, este fungiría en todo caso, como un comercializador de cultura, es decir que únicamente podría intervenir en temas de identidad comercial para la distribución de las piezas hacia el mercado externo.

La actitud esteticista, que lo que busca es tratar más que a la acción de la producción, la estética representativa de la identidad. En este caso, un diseñador estaría retomando los aspectos puramente estéticos, como fuente de inspiración.

La actitud productivista, que fundamentalmente habla de utilizar al artesano como fuerza de trabajo calificada y que es la maestría de la ejecución y la producción lo que se retoma sin que esto necesariamente implique que se producirán objetos identitariamente similares.

La actitud esencialista, que considera a las artesanías como punto de partida para la identidad nacional. En este caso, sería relevante retomar las cuatro categorías analíticas de De Fusco (2005), en las que estaríamos diciendo que la identidad se encuentra en lo que el contexto permite u ofrece en términos de producción, sin que necesariamente las otras categorías (proyecto, venta y consumo) sean influyentes.

La actitud paternalista, que trata al sector artesanal únicamente como destinatario de programas de asistencialismo político. En este caso, un diseñador podría nuevamente fungir como comercializador. “Una actitud de estímulo a la innovación para que los artesanos obtengan más autonomía y puedan mejorar sus, muchas veces, precarias bases de subsistencia. Esta actitud debe ir acompañada con la participación activa de los

productores artesanales.” Es justamente esta actitud, la que sería diseño social. (Shultz, 2008, p.312).

Como podemos observar en todas las categorías o actitudes anteriores, aunque no se haya hecho de manera explícita por Bonsiepe, son al final diferentes discursos representados en modos de relación entre diseñador y artesano. Cada una de ellas está catalogando una manera muy diferente aunque no excluyente tanto a las artesanías como al artesano y es únicamente la *actitud de estímulo* la que puede ser utilizada como herramienta de cambio social, que implica con el enunciado de “participación activa” un aspecto de entendimiento de la artesanía como un resultado de los factores contextuales (sociales, culturales, ambientales y políticos). De cierta manera está considerando que de no ser co-creada, no sería adecuada y no tendría el impacto sobre las bases de subsistencia de la comunidad afectada.

Lo que diferencia a Innovando la Tradición, es justamente el discurso de esta colaboración, que logra que las intervenciones con las comunidades alfareras de Oaxaca no sólo tengan como resultado productos comercializables, sino que producen un cambio sistémico a nivel individuo (artesano), colectivo (comunitario) y cultural, entendida esta más como un trabajo por la conservación de la cultura como un medio de reproducción de identidades y funciones que la identifican e individualizan (Echeverría, 2001). Este último punto es esencial para este estudio, ya que como revisamos más adelante, es en parte esta visión de rescate y reproducción cultural la que diferencia el trabajo de Innovando la Tradición. Su trabajo de valorización dentro y fuera de la tradición alfarera, parte fundamental de la cultura social de algunas comunidades rurales de Oaxaca, es justamente lo que permite que las intervenciones sean catalogadas como diseño social.

Hay dos características que sobresalen, y que dotan de un valor agregado al proyecto: la colectividad y la investigación. Cuando el discurso del proyecto permea hasta el “último eslabón”, de punta a punta, de artesano a consumidor, es entonces que se

puede lograr el cambio verdadero. En este caso en específico, como su labor radica en revalorizar las artesanías y volver a crear un mercado, demanda y producción, es muy importante que todos los involucrados entiendan el propósito.

Las investigaciones que llevan a cabo, están también ayudando a generar un marco teórico e historiográfico de cómo este sector ha trabajado y el papel que ha tenido dentro de la sociedad, desde un punto de vista sí de tradición, es decir cultural, pero también económico, utilitario y social.

Para aquellos que practican el diseño social, lo más importante es el discurso detrás de la práctica. No se trata solamente de una actividad que tiene como objetivo la realización o materialización de un servicio o producto, sino todo el sistema que lo sustenta y envuelve, y el verdadero éxito de los proyectos reside en como ese servicio o producto afecta al sistema.

Esta simbiosis solo puede ser lograda con una visión sistémica y analítica, que corresponda también a una visión mucho más grande y compleja. Como Innovando la Tradición, que en todos sus discursos está hablando de la problemática y no tanto de los resultados. Su trabajo a simple vista no está completo sino se analiza el proceso. Para ellos en específico, son las artesanías el resultado, pero el verdadero trabajo sucede en la aproximación de la tradición a la modernidad, respetando e impulsando su valor, pero dotándola de re-significados “traducidos” para que el contexto sea representado.

¿De qué hablamos cuando hablamos de diseño social?

Primeros hallazgos

Comienzo este capítulo con dos hallazgos sobre el diseño a partir de los cuales me gustaría construir la argumentación sobre la tendencia del *diseño social* en México. Estos surgen del recorrido realizado en la investigación, retomando los resultados del marco histórico nacional e internacional, de la conformación del estado del arte y el trabajo de análisis realizado en los casos de estudio.

En primer lugar, no existe un consenso de lo que diseño social significa. Durante la elaboración del marco histórico internacional, una de las principales dificultades de rastrear el término consistió en la amplitud de términos que se utilizaban para describir esta “preocupación” o “intención” de medir el impacto social que puede tener el diseño o de generar cambio social a partir del diseño. En el recorrido de la escena nacional, por otro lado, identifiqué que el término no está muy estudiado ni se utiliza para describir esta tendencia. Los proyectos que consideraban la dimensión social o que estaban orientados o concebidos con el propósito de generar un cambio social, no eran etiquetados como tal.

Esto fue un hallazgo que tenía sentido durante la investigación de la historia del diseño nacional porque tal vez el aún no se utilizaba el término, pero más adelante, en la conformación del estado del arte, no hubieron resultados relevantes. Tampoco durante el proceso de selección de casos hubo evidencia de que los candidatos, incluso los objetos de estudio seleccionados, se auto-describieran como tal.

En resumen, parte del desarrollo de las conclusiones presentadas en este capítulo giran en torno a este hallazgo y la importancia que retoma cuando hablamos de la promoción y reproducción de esta práctica en México.

El segundo hallazgo importante parte de la premisa de que el diseño es político e ideológico, ya sea porque no cuestiona el modelo económico, social y/o cultural, o porque contradice,



*Imagen cortesía de Innovando la Tradición
Todos los derechos reservados 2016*

critica, y/o propone un discurso contrario. Y no solamente eso, sino que también es un vehículo político por las asimetrías que expresa y un vehículo ideológico por las posturas y creencias que representa y promueve. Esto es relevante cuando hablamos de diseño y cambio social.

En el sentido estricto, todo diseño es social, porque está realizado desde y para una sociedad, responde a un contexto específico y no puede ser ajeno a éste. Sin embargo, no todo el diseño está pensado en términos sociales, es decir que no todos los objetos de diseño incorporan esta reflexión política e ideológica, ya sea a nivel proceso y producto (lo tangible que se produce) o a nivel consumo y discurso (lo intangible que se reproduce).

Retomando las preguntas de investigación planteadas al inicio de la investigación, este concepto es muy importante porque mi interés es hablar justamente de esta postura (o contra postura) que puede aportar el diseño desde la práctica, a la sociedad.

Como enuncié en un principio, comprender esta dimensión del diseño responde a una inquietud personal, pero me parece también importante para la profesión entender la naturaleza del cambio y como se provoca, genera y consume el diseño social en México. Sobre todo, me parece una reflexión muy importante ya que en los últimos tiempos es una tendencia que se ha puesto “de moda”, no sólo a nivel proyecto sino también en su consumo y en los recursos que se le invierte (públicos y privados) a su generación y promoción.

El diseño si puede ser una herramienta de cambio de situaciones y ayudar a la erradicación de problemáticas sociales, siempre y cuando el enfoque o la actitud que está detrás de la solución propuesta, corresponda en resultado y discurso a los objetivos de transformación del contexto. Este concepto se ejemplifica en los casos de estudio que me permitieron analizar, contrastados con marcos de referencia, la actitud que refleja quién practica diseño social en México y cómo esto se traduce en la profundidad del impacto que generan.

A continuación, me gustaría presentar las conclusiones de la investigación al lector construyendo una argumentación para cada uno de estos hallazgos y, finalmente, abrir otras líneas de investigación y reflexión que utilizan estos hallazgos como punto de partida.



Imagen cortesía de Innovando la Tradición
 Todos los derechos reservados 2016

Diseño ¿Social?

En esta sección me gustaría hablar del término *diseño social*, porque creo que como se nombra y cómo se define es importante para la investigación ya que además de que no existe un consenso sobre el término, y que en México no se utiliza para catalogar, esto transforma lo que significa y lo que por éste entiende. No podríamos entender de que hablamos si no estamos hablando en los mismos términos.

En la conferencia “Imagen Urbana y Ambiente” realizada en la Facultad de Arquitectura de la UNAM en el 2011, la ponente Mireya Imaz, comenzó su participación reflexionando sobre la pregunta general que se le había hecho a la mesa, que hablaba sobre la reconfiguración morfológica de la ciudad y los retos que este planteamiento presentaba. Las primeras dos láminas de la presentación las dedicó a analizar los términos *reconfiguración* y *morfológica*. De la primera, sentenció que ese término no existía en el diccionario. De la segunda, explicó que era un término que estaba mal empleado, ya que su definición no tenía cabida dentro de la práctica arquitectónica, sino más bien correspondía a un término utilizado por la biología que expresaba algo muy distinto a lo que se pretendía en el panel de discusión y que *respetar* los términos de cada disciplina nos permitiría entendernos mejor (Imaz, 2011).

Con este relato no pretendo concluir que cada disciplina deba generar sus propios términos, pero me parece importante que dentro de las disciplinas creativas, empecemos a cuestionar las palabras que utilizamos, pensando que lo que decimos no es gratuito dentro del contexto que nos rodea, que no es aséptico; y al mismo tiempo, me parece que este ejercicio reflexivo nos facilitaría el entendimiento dentro y fuera de las disciplinas del valor que aportamos como gremio.

Durante el recorrido histórico del término y de la práctica pude identificar que dependiendo del autor y del contexto aparecen diferentes términos que describen una práctica con objetivos comunes pero con pequeñas diferencias que amplían o reducen

el campo de acción, los objetivos que persigue y finalmente lo que se interpreta desde fuera.

Revisando la teoría, dentro de la investigación y la academia los términos más utilizados son: *diseño social*, *diseño socialmente responsable*, *diseño de impacto social*, *innovación social*, *diseño centrado en el humano*, *diseño participativo*, *diseño empoderador* (traducción libre de *empowering design*), *diseño para el desarrollo* o *diseño para la necesidad*.

El primer problema con el que nos encontramos es una diferencia entre *diseño* e *innovación*. Algunos autores utilizan ambos términos refiriéndose a lo mismo cuando en realidad significan cosas distintas. *Diseño* es un término que se utiliza para definir una profesión (*Diseño Industrial*, *Diseño gráfico*, *Diseño textil*), como verbo para nombrar una actividad o serie de actividades (*diseñar*), y como producto de dicha actividad, es decir el resultado de realizarla (los *diseños* de Juan Pérez).

Por otro lado, algunos autores utilizan el término *innovación* para referirse a una práctica que va más allá del diseño, más como una actividad que engloba muchas otras actividades y que no le es exclusiva al diseño, es decir que es también un verbo o acción (acción de innovar).

Por ejemplo, la fundación Young define a la innovación como “nuevas ideas que funcionan” (Young Foundation, 2006). En este mismo texto, *Manifiesto for social innovation*, también explica la diferencia entre innovación, mejora, invención y creatividad. La innovación engloba a las nuevas ideas, la mejora solo como un cambio incremental, y la invención y la creatividad, que aunque son fundamentales para el proceso de innovación, se quedan un paso atrás por “no contemplar la difusión e implementación necesarias para hacer de las ideas algo útil” (Young Foundation, 2006).

La diferencia entre innovación y diseño es un tema complejo que no es materia de esta investigación, pero que si me parece que debiera pensarse en las diferencias que conlleva utilizar

una palabra u otra. Para efectos prácticos de la construcción de un lenguaje, me parece que la palabra *diseño* es más adecuada ya que estamos hablando de la profesión, la actividad y el resultado.

Siguiendo con la reflexión, los distintos “apellidos” por llamarles de alguna forma, son términos que en sí mismos tienen una implicación ideológica que precisamente cambian, a veces de manera muy sutil, lo que describen.

Por ejemplo, Davey (2005) utiliza el término de *Diseño Socialmente Responsable* para referirse a una “práctica dirigida a problemas económicos, sociales, ambientales o políticos (...) que van más allá de las consideraciones económicas para incorporar valores éticos, emocionales y humanitarios”. En el término mismo, podemos entender que se está hablando de un diseño que está tomando en cuenta la sociedad como un todo y que implica un entendimiento de que el diseño moldea y tiene un impacto en quien lo consume, sin especificar un público objetivo o un “beneficiario” de la intervención, sea cual sea el sector atendido. Es interesante por ejemplo, contrastar con el *Diseño para el Mundo Real* de Papanek, que incorpora elementos geopolíticos y sociales dentro de su definición en la que especifica que es “diseño para el tercer mundo” haciendo una diferenciación de emisor y receptor, considerando que la práctica debe enfocarse a desarrollar “herramientas básicas para la población luchando por sobrevivir”.

Estas dos ideologías ejemplifican también la dimensión política del diseño de la que hablamos en el apartado anterior. Aunque no está propiamente especificando el papel del usuario y el contexto dentro de la solución, si utilizan términos que implican que una visión es más desarrollada que la otra. Este punto en específico lo desarrollo con mayor detalle en la siguiente sección.

Volviendo a las definiciones, otras versiones incluyen distintos temas en sí complejos y extremadamente amplios, que no ayudan tampoco a la definición específica de lo que se refiere. Por ejemplo, la definición acuñada por el Centro de Innovación

Social de Toronto, hace alusión a “problemáticas sociales, culturales, económicas y ambientales” (Center for Social Innovation: Toronto, 2016). La definición en este sentido debería identificar que la prioridad es solucionar una problemática social, sin que esto quiera decir que las demás dimensiones no deban ser contempladas, es decir que es el factor humano el que más pesa dentro de la ecuación.

Habrán algunos ejemplos en los que uno sea consecuencia de lo otro, y que inevitablemente sea necesario considerar las demás dimensiones como parte del contexto. Estos ejemplos pudiesen inclusive, ser factores que estén provocando el problema en un principio. Por poner un claro ejemplo, podemos hablar sobre el problema ambiental del agua en las grandes ciudades, que se convierte en un tema de asimetría social con respecto al acceso a los servicios básicos.

Los escasos recursos de agua potable son una problemática social que tiene tanto consecuencias, como causas que responden a un problema medio ambiental. Resolver un problema de suministro de agua en una casa habitación de la Ciudad de México bajo la metodología de Isla Urbana, si bien tiene como objetivo el mejoramiento de la calidad de vida de su propietario al dotarlo de este vital insumo, contempla dentro de la solución las especificidades culturales.

Por ejemplo, la manera en la que tradicionalmente las personas obtienen agua y la carga económica a nivel familiar que esto representa, el servicio gubernamental de suministro de agua y los problemas ambientales, como la escasez de agua proveniente del sistema de Aguas de Cutzamala, los cambios estacionales producidos por el calentamiento global que influyen en el ciclo de lluvias, etc. Son características de cómo la problemática se desenvuelve en un contexto específico.

Al instalar sistemas de captación de agua pluvial y asegurarse de su correcta apropiación, educando a sus usuarios e involucrándolos en la solución, Isla Urbana provoca efectos en la economía familiar y los planes gubernamentales (de la

expansión de la red); efectos ambientales por la des-saturación de la presa que alimenta el sistema urbano y el aprovechamiento de un recurso descentralizado; pero al final, el objetivo de Isla Urbana es resolver una problemática social de falta de acceso al vital líquido. Finalmente los objetivos están planteados primero en términos sociales y después en otras dimensiones, generando así una visión sistémica y una solución comprensiva, pero preponderando el factor humano.

Por otro lado, ¿qué pasaría si no estuvieran incluidos el usuario y el contexto dentro de la solución? Cuando se impone una solución, no se está pensando en las características específicas de la región y en la adopción del producto o la utilización del servicio. Por ejemplo, hablando de la importancia de servicios sanitarios, comparemos dos diferentes opciones que se encuentran en el mercado para un contexto en el que no existe sistema de drenaje: baño seco y baño con fosa séptica. En principio, ambas soluciones resuelven el mismo problema, pero son diametralmente distintas en términos de las condiciones previas de infraestructura, el uso con respecto a las costumbres específicas, los cuidados con respecto a la limpieza y el manejo de residuos, solo por mencionar algunos. Desglosando algunos de estos principios, pensemos en la diferencia que podría haber en las categorías de proyecto y consumo. Durante la etapa de proyecto, hay diferencias sustanciales que considerar acerca de las condiciones del terreno, la infraestructura disponible para el manejo de residuos, etc. Durante la etapa de consumo, habrá que pensar en cómo lo usa, limpia y “vacía”, y relacionarlo o contrastarlo con sus costumbres.

Ambos productos pudieran tener el mismo impacto, pero depende mucho del seguimiento, el entendimiento profundo de la problemática y el contexto, y finalmente del involucramiento del usuario. Si colocáramos baños con fosa séptica en un entorno rural, estaríamos obviando el tema del acceso al agua y el manejo posterior de los residuos, ¿quién va a limpiar y vaciar la fosa séptica en el futuro? Por otro lado, si instaláramos baños secos en un contexto semi urbanizado, habría una posibilidad más grande de que, comparado a sus vecinos, el usuario no

se acostumbre a la diferencia entre un sanitario “tradicional” que funciona con agua y el seco. Al mismo tiempo, el manejo de los residuos en el baño seco considera un tratamiento muy distinto que sería importante considerar. En el entorno rural por el contrario, este manejo puede ser utilizado como abono en campos de cultivo con el tratamiento adecuado. En este ejemplo, es muy evidente la importancia de esta participación, educación y análisis de la problemática con respecto al contexto en el que se desenvuelve.

Hay otras referencias que también simplifican los objetivos del diseño social al proporcionar muy pocos elementos dentro de la definición, y que de manera contraria al ejemplo anterior, en el que se amplían demasiado los objetivos, dejan muy abierta el área de intervención. Tal es el caso de la definición utilizada por Cahill “Nuevas ideas que funcionan para resolver necesidades insatisfechas” (Cahill, 2010). Además de que esta definición no hace referencia a procesos, metodologías ni dimensiones, plantea una nueva vertiente sobre la que es interesante reflexionar, el concepto de necesidad.

En ese sentido, la antropología clásica divide a las necesidades en dos grandes grupos: las necesidades primarias, que corresponden a aquellas cuya satisfacción depende la vida humana; y las necesidades secundarias, que corresponden a necesidades sociales que le son impuestas al individuo sin las cuales podría subsistir pero que en algunas ocasiones podrían generar una situación de marginalidad con respecto a un núcleo social (Rodríguez, 1989, p. 59). Sin desviarnos del tema de esta investigación, la reflexión sobre las necesidades biológicas y las necesidades sociales es interesante porque también en esta construcción se involucran temas ideológicos, políticos y económicos acerca de cómo ambas categorías de necesidad y su satisfacción pueden representarse en forma distinta, de acuerdo a la visión a la que responden.

Y es que cuando se realiza trabajo comunitario, es indispensable que se analicen las formas de ver y hacer que no se estén generando necesidades sociales impuestas, es decir que es

importante que siempre se tenga en cuenta las implicaciones de realizar dicho cambio y considerar las vertientes positivas y negativas.

Por poner un ejemplo de lo que trato de explicar, pongo un ejemplo que retoma esta discusión. ILUMÉXICO, una empresa social dedicada al acceso a la energía solar en comunidades marginadas. Hoy en día, el acceso a energía confiable, asequible y de calidad es considerado un derecho universal, es decir una necesidad. Pero imaginemos las implicaciones “positivas” y “negativas” de intervenir en una comunidad en temas de energía.

Por un lado, la energía permite cuantificar cambios en tres temas principalmente: comunicación, educación y productividad: más horas de estudio, el acceso a la información y la posibilidad de mecanizar para lograr aumentar o potencializar los resultados y/o realizar tareas específicas (como bombear agua de un pozo) que tienen un impacto en las personas que lo utilizan; pero depende también del contexto, el individuo y la manera de utilizarla la que puede transformar esos mismos pilares en factores negativos.

Tomemos por ejemplo el acceso a una televisión. En principio el aparato como tal, es una herramienta digamos neutral, pero el contenido que reproduce puede ser educativo o enajenante. En este caso, el acceso a la energía traducido en el acceso a las tecnologías de la información, podría ser una herramienta de cambio positivo en un individuo si este toma la decisión de reproducir material educativo con el que aprenda de otras maneras de ver y hacer; o pudiera ser una herramienta que por mostrar contenidos por decir “violentos”, y podrían influir de manera negativa en el individuo. Si bien esta es una exageración de una situación, lo que estoy tratando de explicar es como un cambio en el contexto puede tener muchas más implicaciones de las que a simple vista podríamos ver. El tema aquí no es si es bueno o no dar a una persona el acceso a la comunicación a través de una televisión, se trata más bien de entender que este cambio tendrá consecuencias.

Digamos que lo importante aquí es que es indispensable acortar la brecha tecnológica que existe en el mundo rural, y que a pesar de que podríamos tomar una postura de conservación cultural, hablando por ejemplo de cómo la reproducción de modelos ajenos podría poner en peligro las maneras tradicionales de ver y hacer, no es nuestra decisión lo que se pierde o lo que se conserva, sino del individuo mismo que una vez teniendo a su alcance las herramientas, decide cómo y para que utilizarlas.

En este ejemplo, existe una clara necesidad: el acceso a la energía. La pobreza energética es una necesidad secundaria, ya que no propiamente está afectando la capacidad de subsistencia de un individuo, pero si está influenciando su capacidad de realizar ciertas actividades. Esta incapacidad se traduce en una necesidad social que al estar insatisfecha, provoca una disgregación del individuo que la padece delante del núcleo social que lo rodea. Ahora, de esta necesidad energética se desprenden otras necesidades que pueden o no ser creadas y que tienen una implicación en la problemática en otros términos. Satisfacer una necesidad social es complejo justamente por ello, ya que una intervención debería estar acompañada de un proceso mucho más amplio que simplemente una solución formal u objetual.

También el *diseño centrado en el usuario* puede confundirse por *diseño social*. Esta tendencia, utilizada hoy en día en cada vez más ámbitos del diseño, predica el que el usuario de un producto, servicio o sistema tiene que ser el punto central de la generación de propuesta. El resultado están entonces pensado con y a partir de lo que el usuario siente, necesita, puede y teme hacer o no hacer con él e inclusive considerando los usos inadecuados que pudieran resultar de su manipulación o experiencia, es decir que simplemente se enfoca en la satisfacción de una necesidad objetual sin considerar la problemática a nivel de situación o contexto a largo plazo.

Margolin y Margolin utilizan el término *Diseño para la necesidad social*, y la definen como “diseño para las poblaciones necesitadas en lugar de para el mercado por sí solo” (2002, p. 24). En ese sentido, la discusión debiera ser también sobre el concepto de necesidad, ya que una necesidad creada podría ser justamente motivada por el mercado. Rodríguez explica que

[...]hay una estrecha relación entre necesidad y objeto satisfactor, siendo éste uno de los factores que determinan que los objetos tengan un valor de cambio. La posibilidad de añadir valor a los objetos producidos surge sólo cuando un grupo social adquiere la capacidad de producir más de lo que es estrictamente necesario para satisfacer sus necesidades vitales, y así puede convertir en primarias las necesidades dirigidas a bienes materiales. (Rodríguez, 1989, p. 60)

En este sentido, aquel que busca realizar diseño social, debe entender el esquema de necesidades y preguntarse a que objetivo responde la satisfacción de estas por medio de una propuesta objetual. Los mismos autores Margolin y Margolin sugieren en otros textos el término diseño social y lo definen como “diseño cuyo principal objetivo es la satisfacción de las necesidades humanas” (2002, p. 25). En esta segunda interpretación, la definición si especifica la categoría de necesidades a la que deben enfocarse los procesos de diseño.

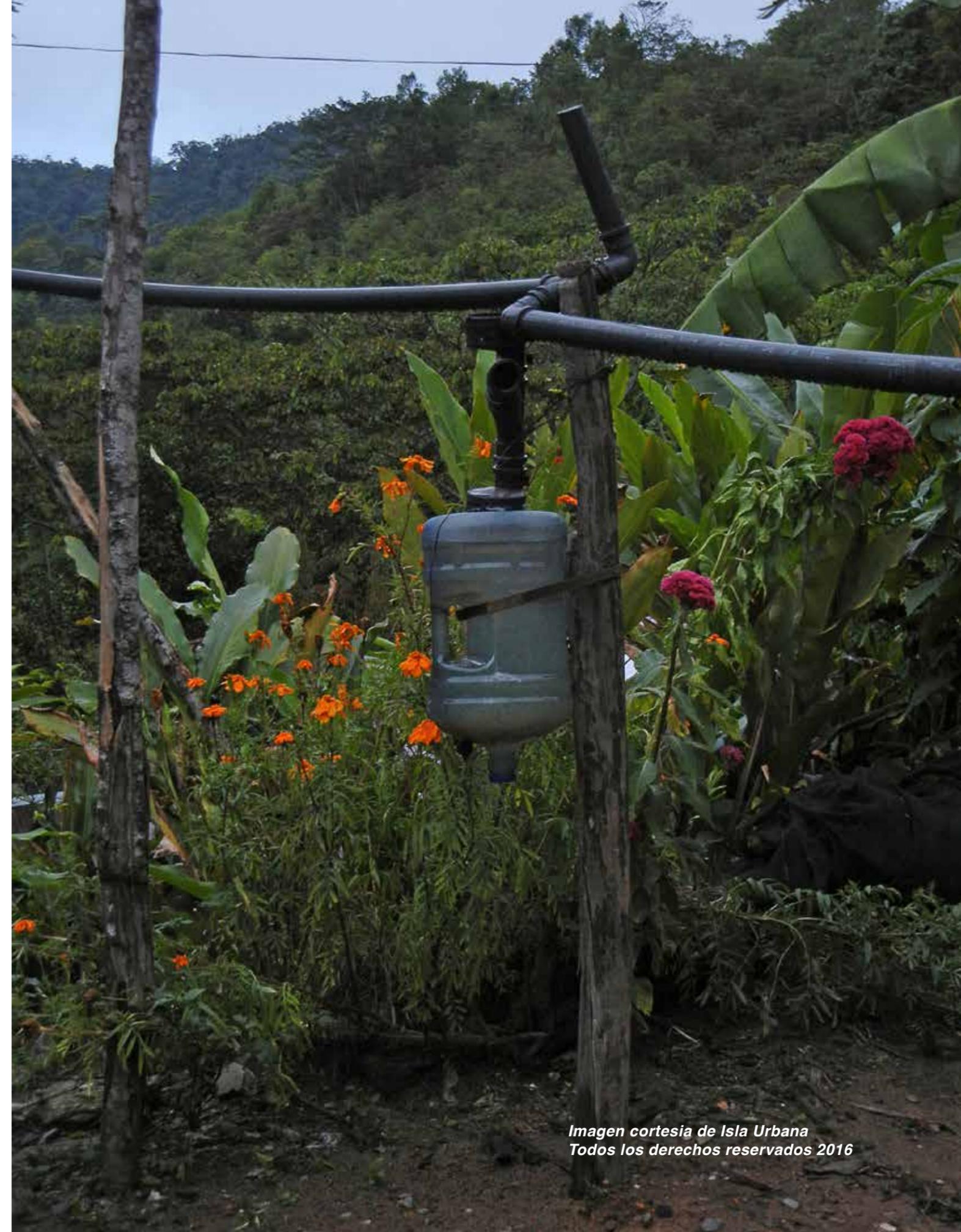
La diferencia reside en la postura que el diseñador adopta en relación a la problemática y cómo se incluye al usuario dentro del planteamiento de la solución, ya que este puede estar pensado en generar un satisfactor del individuo más que en la sociedad en general (Phills, Deiglmeier y Miller, 2008). Es decir, que el diseño social debiera de enfocarse a que una solución específica contribuya de manera acumulativa en producir mejoras transformativas sobre una problemática social, no ganancias incrementales específicas (Center for Social Innovation: New Zealand, 2010).

Por otro lado, existen otras definiciones que hablan tanto del involucramiento del usuario como de la importancia de los cambios de situación, más que el diseño de objetos:

La innovación social se refiere a los cambios en la forma en que los individuos o comunidades actúan para obtener resultados (es decir, para resolver un problema o para generar nuevas oportunidades). Estas innovaciones son impulsadas por los cambios de comportamiento (más que por la tecnología o los cambios del mercado), que normalmente surgen de los procesos de abajo hacia arriba (más que de los de arriba-abajo). (EMUDE¹, 2006)

Finalmente con esta definición, quiero incorporar a la discusión el tema de la atemporalidad. Me refiero al tiempo presente que maneja, hablando de un proceso circular en el que lo que se transforma es el comportamiento para lograr un resultado. Sobre ello, creo que en ambos casos de estudio, el análisis de Isla Urbana y de Innovando la tradición, demuestra una actitud o comportamiento cíclico en el que ningún resultado es propiamente definitivo, sino que además de la solución objetual, se fomenta un cambio de comportamiento hacia la problemática, que resulta en una transformación del contexto y no sólo en un producto definido. Al tratarse ambos más de una intervención que de un objeto específico, dado por las actividades que rodean a éste, el diseño se convierte no en un resultado sino en un verbo en constante ejecución.

¹ EMUDE corresponde a las siglas en inglés del programa Emerging User Demands for sustainable solutions: social innovation as a driver for technological and system innovation 2004,2006. El grupo de investigación fue coordinado por IDACO-Politécnico di Milano e incluía nueve organizaciones internacionales más.



*Imagen cortesía de Isla Urbana
Todos los derechos reservados 2016*



Imagen cortesía de Isla Urbana
Todos los derechos reservados 2016

La dimensión social, política e ideológica del diseño

El segundo concepto de la investigación en el que me gustaría detenerme es en la ideología que el diseño social representa y la postura que debería reproducir y promover. El auge de los productos de diseño configura nuestro entorno material y cultural y como tal, el diseño no solamente no es ideológicamente neutro, sino que es también un formato para reproducir creencias, valores, discursos, etc. Puesto en otras palabras, el contexto moldea el discurso y el discurso ayuda a moldear el contexto. Desde la disciplina del diseño, podríamos traducirlo a: el contexto moldea al diseño y el diseño ayuda a moldear el contexto, entendiendo al diseño como una expresión del discurso o de una postura que como ya hemos dicho, nunca puede ser ideológicamente neutra.

En este sentido, me permito explicar un poco mejor a que me refiero con el diseño como expresión de discurso. Como observamos en los capítulos de análisis de casos, dentro de cada uno de las categorías analíticas de un producto o servicio, conceptualización (proyecto), producción, distribución (venta) y consumo (De Fusco, 2005), se pueden identificar discursos que se representan. Con ello quiero decir que el objeto final (o servicio) es el resultado expresivo de un discurso que se construye dentro de todas las etapas o categorías. Si analizamos los discursos que describen cada una de las etapas, podemos conocer la relación que el diseñador entabla con la problemática, el papel que juega o la postura que toma ante esta y el papel que el usuario juega, todo esto entendido como un juego de jerarquías que denotan un distinto proceder. Es entonces el resultado tangible una expresión intangible de todos estos procesos, posturas e ideologías que necesariamente tienen una afectación en el resultado.

Por poner un ejemplo, algunos autores utilizan el término *diseño para el desarrollo* sin profundizar en que el término *desarrollo* implica cuestiones socio-políticas que son gran debate en otras disciplinas. Por ejemplo, ¿el desarrollo de quién? ¿Con

respecto a qué? ¿Cuándo podemos decir que algo o alguien está más desarrollado que otro? Al utilizarlo dentro de la disciplina del diseño no nos damos cuenta de que este término no es neutral, lleva implícito el relacionar el diseño con problemáticas sociales e ideologías políticas, situación que entre diversos teóricos provoca rechazo por parte de los defensores del *status quo* que promueven la idea de un diseño socialmente neutro (Bonisepe, 2011). Simplemente en la definición y la descripción de los objetivos, se está tomando una postura que se refleja en una o varias de las categorías.

Existen ejemplos cercanos al diseño social de este cuestionamiento, visto desde una perspectiva más radical: el diseño como una herramienta de conquista. Tal vez esta visión esté ligeramente desproporcionada pero, si estamos dando por hecho que el diseño tiene un impacto en su contexto, no sería entonces demasiado arriesgado asegurar que ese cambio tiene implicaciones político-ideológicas, consciente o inconscientemente. Este fenómeno se ha estudiado como el *Diseño Neocolonialista*.

En un breve artículo publicado en el portal de Fast Co.Design, Nussbaum (2010) relata que en una conferencia que trataba sobre *diseño humanitario* (que en este caso corresponde muy bien al *diseño social* al que queremos referirnos) un grupo de individuos comentó con un tono de queja sobre la presentación de la diseñadora que hablaba de ejemplos de diseños que solucionaban problemas específicos “¿y qué le hace pensar a ella que puede resolver *nuestros* problemas?” (Nussbaum, 2010). Si querer, la ponente estaba hablando de ejemplos de *diseño social*, pero para el usuario representaban una imposición de soluciones que no solo no resolvían el problema de manera sistemática y sostenible, sino que en el proceso “atropellaban” las maneras tradicionales. Esto nos habla de que por más “humanitarias” o “sociales” que sean las propuestas, si fallamos en contemplar el contexto macro en el cual se desarrolla, éstas pueden fracasar a pesar de tener la mejor de las intenciones. Un ejemplo de ello es relatado Nussbaum en ese mismo artículo:

Mientras reflexionaba en esto, recordé los contratiempos de One Laptop Per Child (OLPC por sus siglas en inglés), un Proyecto increíblemente ambicioso financiado por todos los chicos buenos – el Media Lab de MIT, Pentagram, Continuum, Fuseproject. La computadora portátil era en sí misma maravillosa, con una forma bella y una interfaz única. Aún así, OLPC falló en su plan inicial de lanzar millones de computadoras sin costo a comunidades, de dar acceso a los niños directamente a la web y, como efecto, lograr que se educaran por sí mismos. La fundación India bloqueó a OLPC precisamente porque se percibió el esfuerzo como un imperialismo tecnológico inapropiado que dejaba fuera a aquellos responsables por la educación en el país – políticos, maestros, creadores del currículo educativo, padres de familia. OLPC no pudo entrar a China tampoco. O a la mayoría de los países a los que originalmente estaba dirigido. (Nussbaum, 2010)

En esta postura, el discurso de desarrollo tiene una implicación con respecto a la postura que se adopta ante la problemática: “yo te voy a enseñar lo que se debe de hacer”. Lo que al final se refleja, en este caso en la categoría de distribución y consumo, es que el usuario no fue involucrado y por lo tanto se traduce como una imposición de un modelo que falla en tener el impacto esperado.

Otros autores han discutido acerca de esta intención oculta del diseño. Janzer y Weintstein (2014) hablan sobre la importancia de la sensibilidad del diseñador a las complejas señales y estructuras sociales y culturales a riesgo de practicar y promover el *Diseño Neocolonialista*, entendido éste como una práctica que controla o influencia a una población, comunidad o persona sin que sea este necesariamente obvio. Los autores proponen como ejemplo una escuela. Aunque podría parecer que el Neocolonialismo tiene efectos positivos tangenciales como la creación de institucionales educativas, se debe siempre

cuestionar el costo de estos beneficios. Por ejemplo, si éstas fueran creadas a partir de una visión neocolonialista, lo más probable es que el programa curricular sea influenciado, parcial o totalmente, por el ideal educativo forzado culturalmente del implementador, no de aquellos que están siendo beneficiados. Proveer de una educación que no considera los valores, normas y cultura de la población que atiende provoca un desplazamiento cultural local para convertirlo en una “neo colonia” del creador.

Lo mismo sucede con el diseño, en el sentido en el que plantear soluciones desde una perspectiva exógena y sin que estén involucrados tanto los usuarios como el contexto o situación específica, provoca el desplazamiento de la cultura local o como vimos en el capítulo anterior, incrementar las disparidades sociales creando necesidades.

En una entrada del blog de Innovando la Tradición Días de Plagio (2016), escrita por uno de sus fundadores Diego Mier y Terán se habla en este sentido desde la mirada de la participación de los diseñadores en el sector artesanal. Calificando de no éticas las prácticas que algunos diseñadores e industrias, en México y en el mundo, “se apropian de un diseño tradicional indígena y lo comercializan con cambios mínimos a precios bastante elevados. Incluso marcas que se ostentan como “éticas” o con un interés social han recurrido a esta práctica.” (Mier y Terán, 2016). Y argumenta justamente sobre estas relaciones de poder que despegan las asimetrías socio-económicas “A esto se le llama plagiar y es, en el fondo (o no tanto) una forma de robo. En el contexto de las relaciones asimétricas de poder entre la cultura hegemónica y la indígena podemos también, y claramente, hablar de despojo.” (Mier y Terán, 2016).

En el texto ejemplifica diversos casos como los de la marca Pottery Barn, Hermes, Mara Hoffman quienes han reproducido industrialmente los coloridos bordados Otomí. O casos como el de la diseñadora Isabel Marant que comercializó como diseños suyos blusas de Santa María Tlahuitoltepec, haciendo algunas modificaciones. Cuando la marca Antik Batik la demandó

por plagio, ella tuvo que admitir que el diseño original era de Tlahuitoltepec. “Más recientemente, la marca argentina Rapsodia sacó a la venta blusas de San Antonino Castillo Velasco. Huicholes y Tarahumaras han visto su iconografía y diseños utilizados por todos lados, notablemente en tenis Nike” (Mier y Terán, 2016).

La importancia de este texto no radica en los ejemplos como tal, sino en la denuncia pública de una práctica que se justifica como

...una forma altruista de promoción cultural, un favor a México. Varias empresas han usado el argumento (supuestamente a su favor) de que al utilizar los diseños tradicionales en sus productos ayudan a promover la cultura de cierto grupo, al darles visibilidad. Bajo esta visión colonialista, los grupos indígenas, que llevan siglos de resistencia, estarían tan deseosos de ser parte de la cultura dominante que cualquier interacción con ellos sería a su favor, incluso robarles.

En la mayoría de los casos ni siquiera se da crédito a la comunidad de origen. En otros, se usa el nombre de la comunidad para nombrar el producto o la colección, reduciendo así un universo cultural a una marca comercial. El investigador Carlos Arturo Martínez Negrete documenta un registro de 1,600 productos que están siendo plagiados. Es decir, no se trata de casos aislados, sino de una verdadera lógica de producción.

Se trata de abaratar procesos y montarse en el creciente interés de los consumidores del primer mundo por las culturas ancestrales. Es una lógica que invade todo tipo de actividad productiva, no sólo la artesanal. (Mier y Terán, 2016)

Y continúa con la reflexión sobre la importancia de visibilizar esta problemática:

Como diseñadores debemos estar sumamente conscientes de lo que esta situación nos indica, porque los ejemplos arriba mencionados, son los más visibles por ser los más burdos, pero hay formas mucho más sutiles de apropiación, formas mucho más sutiles de aprovecharse de la asimetría para beneficio propio, vistiéndolas de proyecto ético o social. (Mier y Terán, 2016)

Es importante en este punto especificar al lector que esta influencia socio-cultural que se convierte en política e ideológica, no sucede simplemente de una nación a otra, sino que es un fenómeno que se reproduce también dentro de las relaciones de sectores dominantes hacia minorías dentro de lo que podría parecer un mismo contexto cultural, por poner un ejemplo, entre una minoría indígena y otro núcleo social predominante. En palabras de Mier y Terán:

Cada vez más diseñadores deciden “ayudar” a los artesanos, a veces movidos por un hartazgo con los modelos tradicionales que se asignan al diseñador, a veces por un genuino deseo de ser de beneficio, o simplemente buscando nuevas oportunidades de mercado. Van a alguna comunidad y, con entusiasmo pero poca autocrítica, enseñan cómo mejorar sus productos para aumentar sus ventas. No es raro que en el fondo haya una búsqueda de ganancia personal, económica o publicitaria, posicionándose en el mercado como “diseñador consciente”. Cuando se percibe al artesano como alguien que necesita ayuda, como alguien estructuralmente carente y por lo tanto inferior, se oculta que también se le está percibiendo como un recurso más. (Mier y Terán, 2016)

En ese sentido, muchos diseñadores no están educados para entender el impacto macro, colectivo y acumulativo de su quehacer diario. ¿Cuántos diseñadores cuestionarán su práctica más allá de su relación diseñador-diseño-cliente? Definir y analizar el potencial que tendría el diseño entendido como estructura de pensamiento, dentro de la construcción y transformación de la sociedad desde una visión que es más ideológica que metodológica, es un ejercicio crítico para el cual no estamos entrenado desde la formación académica y que ciertamente en la mayoría de los casos no juega un papel importante dentro de las decisiones que como profesionales tomamos.

Retomando los casos de estudio presentados, podemos observar mediante los discursos la actitud o los criterios que los dos ejemplos tomaron hacia la problemática y llegar a dos conclusiones fundamentales para la construcción teórica del *diseño social* en México.

Al respecto de Isla Urbana, realicé un análisis de sus discursos a través del Análisis crítico del Discurso (ACD) aplicado a través de la caja de herramientas de Jäger (2003) y después realicé un contraste con la metodología de evaluación propuesta por Janzer y Weinstein (2014) para entender si el discurso me permitía situar las actividades de Isla Urbana en la matriz de estos autores considerando la perspectiva del diseñador (endógena y participativa o exógena e impositiva) y su resultado en términos de lo tangible e intangible (objeto o situación o contexto).

Al realizar este ejercicio cruzado, puedo situar su práctica dentro de una metodología enfocada en el entendimiento endógeno de la problemática y las necesidades del usuario derivadas de esta. Dicho involucramiento permite que la solución propuesta no sea únicamente un objeto, sino que a través de los procesos de co creación con el usuario, se logra el diseño de una situación deseada, es decir se contribuye a la erradicación de la problemática tomando en cuenta el contexto que lo rodea. Esta conclusión permite entender el papel del

diseño y ejemplificar una metodología de diseño enfocada en un objetivo social no sólo involucrando a las personas sino también al contexto. Este proceso erradica la posibilidad de imponer un modelo neocolonialista y asegura el fortalecimiento cultural y social.

En el segundo caso de estudio, apliqué la misma metodología y herramientas de análisis de sus discursos, pero ahora lo contrasté con las distintas *actitudes* que propone Bonisepe (Shultz, 2008) en relación a la colaboración artesano-diseñador. Este contraste me permitió entender la propuesta de Innovando la Tradición en términos del enfoque que utiliza en las actividades que realizan en colaboración con los artesanos de Oaxaca.

Este ejercicio me permitió situar a Innovando la Tradición como un colectivo que busca a través de los modelos de colaboración, fomentar una *actitud de estímulo*, en la que no solamente se está buscando la erradicación de la problemática, sino que el objetivo de las intervenciones logra un cambio sistémico dentro de la esfera socio-cultural de los involucrados. Este principio permite que el diseño sea efectivamente una herramienta de transformación y no simplemente una de enriquecimiento a costa de otros. En palabras de Mier y Terán:

Con el plagio en el diseño se pierde la oportunidad de elevar y mejorar nuestra cultura a través de la inventiva, creando valor. Con este tipo de prácticas la profesión del diseño y la cultura occidental se degrada. En vez de aprovechar la atracción y seducción que las culturas indígenas nos provocan para aprender de ellas, desarrollar algo propio y aportar ideas, se recurre a una práctica indigna que lastima ambos lados. Mier y Terán, 2016

Para retomar ambas conclusiones, el diseño social es entonces una posible herramienta de cambio social siempre y cuando su objetivo sea la transformación de una situación dada (problema) hacia una situación deseada, involucrando al usuario y al contexto para incluir perspectiva endógena que estimule el cambio desde la inclusión de valores, quehaceres y visiones particulares del grupo beneficiado, asegurándose de estar resolviendo necesidades y que no se generen o acentúen situaciones de marginalidad.



Imagen cortesía de Innovando la Tradición
Todos los derechos reservados 2016

Discusión final

Bajo estos principios, el *diseño social* sería entonces una práctica social que corresponde a una ideología que se representa no sólo en lo tangible, sino que se transmite y consume en una dimensión también intangible. Debería ser considerado así, como un ejercicio con potencial político y de transformación y no únicamente como una actividad proyectual que ignore las implicaciones éticas de sus resultados.

En el capítulo del contexto en México, puedo identificar que en lo que a manifestaciones de *diseño social* nacional se refiere, las dos grandes tendencias de diseño-arteanía y diseño para la necesidad, comparten la visión de utilizar al diseño como una herramienta de cambio profundo y no únicamente como un proceso para generar objetos. Todos los ejemplos citados pueden analizarse desde una perspectiva política en la que intencional o in-intencionalmente, se ha utilizado al diseño como una herramienta de transformación social.

Algunos ejemplos de carácter gubernamental pueden tener una lectura que indica que se ha entendido al diseño también como estructura de perpetuación de poder explícito o implícito. Un ejemplo es el diseño de propaganda política, en el que puede ser muy evidente la construcción de un discurso gráfico que comunique claramente un mensaje que contenga una ideología específica. Pero existen también ejemplos menos explícitos, como los programas institucionales de apoyo al sector artesanal en el que pueden promoverse actitudes² hacia este que estén perpetuando una disgregación social de un sector marginado.

Por otro lado, los esfuerzos de la tendencia de diseño para la necesidad, han sido propuestos especialmente desde la práctica privada o educativa, y aunque existen ejemplos que han tenido impacto sobre la problemática han tenido, no están propiamente evaluados con respecto al impacto que generan ni existe un planteamiento de definir las necesidades y los satisfactores más allá de la solución objetual en la mayoría de los casos. También en este sentido, algunos proyectos

² Hablando de las actitudes propuestas por Guy Bonisepe.

gubernamentales como los multifamiliares estudiados en ese capítulo, están enfocados a brindar soluciones que no contemplan al usuario dentro del proceso, generando a futuro, estructuras que inducen otras necesidades y problemáticas que quedan después desatendidas.

Considerando todo lo dicho, sin pretender dar una definición definitiva ni atemporal, mi conclusión principal la traduzco en mi propia definición de *diseño social*:

El diseño social es un proceso constante de cambio social cuyo objetivo es la transformación de una situación dada (problema) hacia una situación deseada. Durante las etapas de conceptualización, producción, distribución y consumo de dicho procesos es fundamental involucrar al usuario y su contexto para promover una perspectiva endógena que estimule el cambio desde la inclusión de valores, quehaceres, saberes y visiones particulares del grupo beneficiado.

Durante este trabajo se han abierto muchas líneas de investigación sobre las cuales sería muy interesante trabajar más adelante. Finalmente, la construcción de teoría debe ser un trabajo “vivo” en el que se incorporan nuevas ideas a medida que el fenómeno o actividad sea comprendido e interpretado dentro de distintos contextos y por diferentes autores.

Esta primera aproximación me lleva a la conclusión de que utilizar herramientas de análisis de otras disciplinas puede ser muy útil para comprender nuestra práctica pero que hace mucha falta la exploración y la educación en el ámbito académico al respecto.

Al analizar la corriente del diseño social como un fenómeno discursivo pude observar que muchas veces nuestra práctica tiene connotaciones que van mucho más allá de lo que a simple vista podríamos calificar como un buen o mal diseño.

A través de la historia de la disciplina, el enfoque y los objetivos han ido cambiando. La diversificación de los objetivos que el diseño persigue se amplían y contrastan dependiendo el momento histórico en el que se encuentran. Esta evolución es condensada por Rodríguez (1989) en los cambios de paradigmas que han ido acompañando al diseño desde 1912 con la revolución industrial y los cambios de la producción artesanal a la producción industrializada, en la década de los treinta con la definición conceptual de la disciplina, en la década de los cincuenta a través del “diseño científico” con el desarrollo de métodos y el énfasis en el pensamiento sistémico, en la década de los sesenta con primeros cuestionamientos acerca de la producción y su afectación en los recursos disponibles y finalmente, en la década de los ochenta con el cambio de paradigma hacia la “búsqueda de sentido, de expresión individual y de cuestionamiento sobre la moral, la política y el sentido social del diseño” (1989, p. 14).

Este sentido político y social del diseño es uno de los paradigmas que hasta hoy en día han sido muy poco estudiados en términos del impacto o los efectos que provoca. A pesar de que en este trabajo de investigación se debaten distintas dimensiones y objetivos, así como definiciones y términos, muy poco encontré sobre metodologías para evaluar cómo se dan estos cambios. Sobre todo, encuentro una clara falta de herramientas cualitativas con las que un diseñador o un agente evaluador pudiera claramente evaluar que el diseño tuvo una correlación directa entre el punto A inicial y el punto B resultado. El problema es intrínseco en otras dimensiones del diseño, por ejemplo en algunos casos en los que se trata de evaluar el Retorno de Inversión del diseño dentro de un proceso económico. Mientras que no se generen herramientas para demostrar el impacto del diseño, será muy difícil impulsar corrientes como el diseño social como herramientas de cambio que puedan ser adoptadas o implementadas por organismos con mucho más alcance que un colectivo como podría ser Isla Urbana o Innovando la Tradición, es decir por agentes gubernamentales o entidades internacionales.

Además de explicar y entender dentro de la práctica misma estos temas, sería importante continuar la discusión y retomar este y otros esfuerzos para generar procesos que no sólo se enseñen como principios básicos que guíen una práctica profesional comprometida con el contexto que lo rodea, sino que ayuden a democratizar metodologías de toma de decisiones e implementación de principios rectores en los esfuerzos por generar una sociedad más justa.



Recursos

Ashoka México y Centroamérica. (n.d.). Recuperado el 01 de febrero, 2016, de <http://mexico.ashoka.org/>

Baldwin, J. (1996). *Bucky Works: Buckminster Fuller's Ideas for Today*. Wiley, New York

Barrera, K. (2012). Innovando la Tradición en Oaxaca. La artesanía se transforma para no morir [Entrevista por K. Ruiz Ojeda]. Recuperado Mayo 3, 2016, de <http://leernotaalpie.blogspot.mx/2012/09/innovando-la-tradicion-en-oaxaca-la.html>

Buchanan, R. (2001) Design research and the new learning. *Design Issues* 17(4).

Cahill, G. (2010). Primer on Social Innovation: A compendium of definitions developed by organisations around the World. *The Philanthropist*, 23(3), 259-272. Recuperado el 22 de abril del 2015.

Cárdenas, C., Moysen, R., Palma, D., Loya, E., & Signoret, C. (2009). A multidisciplinary course based on social intelligence design and collaborative learning. *AI & Soc AI & SOCIETY*, 25(2), 247-258. doi:10.1007/s00146-009-0256-8

Comisarenco Mirkin, Dina (2006). *Diseño Industrial Mexicano e Internacional: memoria y futuro*. Trillas, México.

Chick, A. (2012). Design for social innovation: Emerging principles and approaches. *ICOGRADA*, 2(1), 52-64. Recuperado el 22 de abril del 2015.

Chick, A., Micklethwaite, P. (2011). *Design for sustainable change: How design and designers can drive the sustainability agenda*. Suiza: AVA Publishing.

Colectivo 1050° | We turn mud into beauty. (n.d.). Recuperado Nov 4, 2015, de <http://1050grados.com/>

CONAGUA (Comisión Nacional del Agua), 2008. *Estadísticas del agua en México*.



Imagen cortesía de Isla Urbana
Todos los derechos reservados 2016

Correa Miranda O (2011). Actividad artesanal. Instituto de Geografía. UNAM. Disponible en: www.igeograf.unam.mx/web/iggweb/seccionesinicio/atlas/atlas_web/pdefes/4_economia/Subtema_IX/E_IX.pdf (recuperado el 23 de enero del 2016)

Davey, C. L., Wootton, A. B., A. T., C. R., & M. P. (2005). Design for the surreal world? a new model of socially responsible design. *Proceedings of the 6th International Conference of the European Academy of Design*. Recuperado el 22 de Julio del 2005.

De Fusco, R. (2005). *Historia del diseño*. Barcelona: BELLOCH EDICIONES DE, S.L.

Directorio de diseño Mexicano (2012). Distrito Federal: Centro de diseño, cine y televisión. Consultado el 01 de diciembre del 2015 de http://centro.edu.mx/directorio_descargas/DDMexicano_completo.pdf

Diseño Artesanal en la UAM, DeDiseño núm. 17 p 6.

Echeverría, B.(1984). La “forma natural” de la reproducción social. *Cuadernos Políticos*, 41(41), 33-46.

EMUDE (2006) Emerging user demands for sustainable solutions, 6th Framework Programme (priority 3-NMP). European Community, internal document

ENDEAVOR® MÉXICO. (n.d.). Recuperado el 01 de febrero, 2016, de <http://www.endeavor.org.mx/>

Fairclough N., Muldering J. y Wodak R., (2006). “Critical Discourse Analysis’. *En: Van Dijk T.A. (ed), Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction*. 2da ed. Inglaterra: SAGE Publications LTD. pp.357-378.

Findeli, A. (2001). Rethinking Design education for the 21st century: Theoretical, Methodological, and Ethical discussion *Design Issues*, 17 (1), 5-17.

FONART. (2015, Junio 29). CONOCE FONART Recuperado Nov 4, 2015, de <http://fonart.gob.mx/>

Fuad-Luke, A. (2009) *Design activism: Beautiful strangeness for a sustainable world*. London, Earthscan.

Fuller, R. B. (1963). *No more Secondhand God: and Other Writings*. Southern Illinois University Press.

Hentschel, Alberto (1992) Mi experiencia con Clara Porset, *México en el diseño*, año 2, núm. 7, dic-enero, pp. 36-39

Herbert A. Simon, (1982) *The Sciences of the Artificial*, 2nda ed. Cambridge, MA: MIT Press. P.129

Hernández A., Canales F. (2011). 100x100, Arquitectos mexicanos del siglo XX. *Arquine* pp.218

IBERO. (2015). Licenciatura en Diseño Industrial I IBERO. Recuperado el 03 de mayo del 2016, de <http://www.iberomx.com/licitaciones/licenciatura-en-dise-o-industrial>

ICSID-México, Notas cronológicas sobre el diseño en México, México, 1979

IDEO (2015) *The field guide to human-centered design: Design kit*. San Francisco: IDEO.

INEGI (Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática), 2005. Estadísticas del Medio Ambiente del Distrito Federal y Zona Metropolitana 2002. INEGI.

Innovando la Tradición (n.d.) Quienes somos. (n.d.). Recuperado Nov 4, 2015, de <http://www.innovandolatradicion.org/>

Isla Urbana I Captación de Lluvia. (n.d.). Recuperado el 26 de Noviembre, 2015, de <http://islaurbana.mx/>

Isla Urbana [Podcast]. (2015). En ¡Aguas! México City: Puentes. Disponible en http://www.puentes.me/episodio/aguas/isla_urbana?utm_content=buffer7e00f&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer

Isla Urbana (n.d.). Lluvia para todos. Recuperado el 26 de Noviembre, 2015, de <http://islaurbana.org/>

Jäger, S., (2003). 'Discurso y conocimiento: aspectos teóricos y metodológicos de la crítica del discurso y del análisis de dispositivos'. En: Wodak, R. y Meyer, M. (ed), *Métodos de Análisis crítico del discurso*. España: Gedisa. pp.61-100.

Janzer C. Weinstein L. (2014) Social Design and Neocolonialism, *Design and Culture*, 6:3, 327-343.

Lazo, A.M. (editor), (1977). *Diseño para México*. México: Instituto Técnico Político Nacional.

Margolin, V. (1998). Design for a sustainable world. *Design Issues*, 83-92.

Margolin V. y Margolin S. (2002) A "social model" of design: Issues of practice and research. *Design Issues* 14(2):24-30

Martínez Carazo, Cristina (2006). El Método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y Gestión*, pp. 165-193, Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia. Recuperado el 30 de enero del 2016 de <http://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>

Meadows, D.; Meadows, D.; Randers, J.; Behrens, W., (1972). *The Limits to Growth*. 5ta ed. Nueva York: Universe Books.

Meyer, M., (2003). 'Entre la teoría, el método y la política: la ubicación de los enfoques relacionados con el ACD'. En: Wodak, R. y Meyer, M. (ed), *Métodos de Análisis crítico del discurso*. 1ra ed. España: Gedisa. pp.35-59.

Mesa Imagen Urbana y Ambiente [.MOV]. (n.d.). Recuperado el 22 de abril del 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=qG9weSDILPw&index=7&list=PL4BA129B65A999A44>

Mier y Terán, D. (2016, Septiembre 20). Re: Días de Plagio [comentario Web log]. Recuperado el 20 de septiembre, 2016, de <https://www.facebook.com/notes/innovando-la-tradición/días-de-plagio/1205557282844816>

Morales, L. R. (1989). *Para una teoría del diseño*. Azcapotzalco, México: Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

Morgan Kaufmann (ed.) (2012) *Design Research Through Practice: From The Lab, And Showroom*. Amsterdam: ELSEVIER

M. T., & Rogero-García, J. (2012, Octubre). «Diseño para todos» en la investigación social sobre personas con discapacidad. *Reis*, 140, 163-172. doi:10.54777/cis/reis.140.163

Museo de Arte Moderno. (2012). *Fábrica Mexicana: Diseño Industrial Contemporáneo* [Brochure]. México, DF: Coordinación Editorial León.

N.D. (2012). *El Gran Reto Del Agua En La Ciudad De México: Pasado, Presente Y Prospectivas De Solución Para Una De Las Ciudades Más Complejas Del Mundo*

N.D. (2012). *El Gran Reto Del Agua En La Ciudad De México: Pasado, Presente Y Prospectivas De Solución Para Una De Las Ciudades Más Complejas Del Mundo*, 192-192.

Neiman, G. y Quaranta, G. (2006), "Los estudios de caso en la investigación sociológica". En: de Gialdino, Vasilachis (comp.), *Estrategias de investigación cualitativa*, Buenos Aires, Gedisa.

Nelson, G. (1965) *Captive Designer vs Independent Designer, Problems of design*. New York, Whitney Publications.

NESTA (2009) *People Powered Responses to Climate change: Mapping Community-Led Proposals to NESTAS's Big Green Challenge*. Londres.

Papanek, V., & Fuller, R. B. (1972). *Design for the real world*. Londres: Thames and Hudson.

Phills, J. A., Deiglmeier, K., & Miller, D. T. (2008). Rediscovering Social Innovation. *Stanford Social Innovation Review*. Recuperado el 22 de abril del 2015.

Pierri, Naína.(2005) "Historia del concepto de desarrollo sustentable." *Foladori, Guillermo y Naína Pierri [coords.] Sustentabilidad*.

Pope, D. and Morrison-Saunders, A. (2004) Conceptualising sustainability assessment. *Environmental Impact Assessment Review*, 24 (6). pp. 595-616.

Prince Claus Fund for Culture and Development (-). *Oscar Hagerman*. [ONLINE] Disponible en: <http://www.princeclausfund.org/en/network/oscar.html>. [último acceso 22 de noviembre 2014].

Reed, D., & Monk, A. (2010). Inclusive design: Beyond capabilities towards context of use. *Universal Access in the Information Society Univ Access Inf Soc*, 10(3), 295-305. doi:10.1007/s10209-010-0206-8

Rialp, C. (1998). El Método del Caso como técnica de investigación y su aplicación al estudio de la función directiva. Ponencia presentada en el IV Taller de Metodología ACEDE. Arnedillo, 23-25 abril de 1998. Universidad Autónoma de Barcelona.

Ritzer, G. (ed.) (2007) "Blackwell Reference Online". Blackwell Encyclopedia of Sociology. Oxford: Blackwell Publishing. Recuperado el 17 de junio del 2016 de http://www.blackwellreference.com/public/book.html?id=g9781405124331_yr2013_9781405124331.

Sales Heredia, F. (ed.) (2013) *Las artesanías en México. Situación actual y retos*. México, DF: CESOP

Serrano, S. Villalobos, J. (2008) "Las estrategias argumentativas en textos escritos por estudiantes de formación docente" En: *Letras*, Caracas, v. 50, n. 77, dic. Disponible en <http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0459-12832008000200004&lng=es&nrm=iso>. accedido en 20 noviembre 2015.

Sitarz, D. (1993). *Agenda 21: the earth summit strategy to save our planet*. Earthpress.

Shultz Morales, F. (2008). Diseño y Artesanía. In *Historia del diseño en América Latina y el Caribe* (pp. 308-323). São Paulo: Editora Blücher.

Snyder, R., Glasscock, B. Fuller, R. Buckminster. (Eds.) (1995) *The world of Buckminster Fuller*. Nueva York : Mystic Fire Video

Thompson, J.B., (1992). Lenguaje e Ideología. *Discurso*. 12 (enero-abril), pp.13-32

UBS Visionaris. (n.d.). Recuperado el 01 de febrero, 2016, de <https://www.ubs.com/mx/>

UNAM (2011). CIDI. Recuperado 02 mayo del 2016, de <http://cidi.unam.mx/index.php/home/historia.html>

Van Dijk, T.A., (2000). 'El discurso como interacción en la sociedad'. En: Van Dijk, T.A. (ed), *El discurso como interacción social. Estudios sobre el discurso II. Una introducción multidisciplinaria*. 1ra ed. España: Gedisa. pp.19-66.

Wackernagel, M. et al (2002). Tracking the ecological overshoot of the human economy. *296 Endnotes Proceedings of the Academy of Science*, 99 (14), 9266-9271. Recuperado 12 Mayo, 2015, de http://www.chelseagreen.com/bookstore/item/limits_to_growth:paperback/excerpt

Watts, J. (2015, Noviembre 12). La crisis del agua de la Ciudad de México. Recuperado el 25 de Noviembre, 2015, de <http://www.theguardian.com/cities/2015/nov/12/la-crisis-del-agua-de-la-ciudad-de-mexico>

Whiteley, N (1993) *Design for society*. Reaktion Books. Londres.

Willis, A. (2012). Design, change and politics. *DPP Journal*, 3(3), 1-3. Recuperado el 05 Mayo, 2015, de www.desphilosophy.com/dpp/dpp_journal/journal.html

World Commission on Environment and Development. (1987). *Our common future* (Vol. 383). Oxford: Oxford University Press

Wodak, R., (2003). 'De qué trata el análisis crítico del discurso (ACD). Resumen de su historia, sus conceptos fundamentales y sus desarrollos'. En: Wodak, R. y Meyer, M. (ed), *Métodos de Análisis crítico del discurso*. 1ra ed. España: Gedisa. pp.17-34.

Yin, R.K. (1989). *Case Study Research: Design and Methods, Applied social research Methods Series*, Newbury Park CA, Sage

Young Foundation (2006) *Social silicon valley. A manifesto for social innovation*. Recuperado el 22 de noviembre del 2015 de <http://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2013/04/Social-Silicon-Valleys-March-2006.pdf>



Imagen cortesía de Isla Urbana
Todos los derechos reservados 2016

SUBUNIDAD	ORIGINAL (citas textuales)	DISCURSOS AL DESCUBIERTO
<p>Auto-definición</p>	<p>“Somos un proyecto dedicado a impulsar la captación de lluvia en México como respuesta a la in-sustentabilidad y crisis de agua, dando una solución a quienes sufren carencia o quieren volverse sustentables en agua. Con un enfoque social y ambiental, gran parte de nuestro trabajo se ha realizado en zonas de bajos recursos, instalando sistemas de captación de lluvia en las comunidades.</p> <p>Como emprendedores sociales, creemos que la mejor manera para combatir la problemática de agua es masificando la captación de lluvia integrando el trabajo de un comercialmente sustentable negocio y un proyecto social. De esa manera podemos ofrecer soluciones innovadoras, sustentables, económicas y escalables al sector privado y la vez con familias de bajos recursos. Creemos que la captación de lluvia es para todos.” FUENTE: Sitio Web http://islaurbana.mx/quienes-somos/ Consultado el 20 de febrero del 2016</p> <p>“Isla Urbana Está conformada por un grupo interdisciplinario de diseñadores, urbanistas, ingenieros, antropólogos, educadores y artistas dedicados a demostrar la viabilidad de la captación de lluvia en México.”</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://sumieideas.net/IslaUrbana/?page_id=314 Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>El discurso comienza por la problemática, dotándolo de jerarquía Habla sobre el enfoque social y ambiental Da contexto geo-político a sus actividades En la autodefinition, no están hablando de un PSS específico, sino de una metodología y visión hacia una problemática</p> <p>Interdisciplinario Problemática y solución desde la viabilidad</p>
<p>Historia de la empresa. La intención de este apartado es analizar el punto de partida y el interés detrás del trabajo</p>	<p>“El proyecto fue fundado en colaboración con el Instituto Internacional de Recursos Renovables AC en el 2009 en la Cultura Maya, una colonia popular al sur del Distrito Federal donde se viven graves problemas de escasez de agua.</p> <p>Con un enfoque ambiental y social, nuestro trabajo ha enfocado aprender a captar la lluvia de la forma más práctica posible para poder abastecer de agua a comunidades marginadas. Guiados por nuestro lema “lluvia para todos” desarrollamos un modelo de trabajo híbrido, creando para el proyecto un aspecto empresarial que ofrece sistemas de captación y tecnologías de agua sustentable en el mercado, y manteniendo el otro lado puramente social que trabaja en las comunidades marginadas donde más se sufre la falta de agua. De esta forma, a lo largo de los últimos años hemos tenido el gusto de poder trabajar con la plena diversidad de nuestro país, instalando sistemas de captación desde en pequeñas viviendas aisladas en sierras lejanas, hasta en fábricas y negocios del centro de la ciudad de México.”</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://islaurbana.org/isla-urbana/ Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>Nuevamente, parte de la problemática y sus implicaciones sociales Ofrece una solución Plantea escenarios Habla de modelo, no de producto, lo cual infiere una aproximación sistémica y adaptable</p> <p>Escalabilidad, Interdisciplinariedad y Viabilidad como valores importantes</p>
<p>Misión</p>	<p>“Impulsar el desarrollo sustentable en agua con base en la captación de lluvia.”</p> <p>FUENTE: SITIO WEB http://islaurbana.org/isla-urbana/ Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>No hablan del PSS Desarrollo y sustentable, dos palabras que ayudan a definir una visión sistémica hacia una problemática</p>

Líneas de acción u objetivos específicos	Productos y Servicios (p.ej. Tlaloque y filtros)	Con estos tres “pilares” de intervención, se puede observar que la propuesta no es únicamente de Producto, sino que existe una correlación entre problemática y resultado que va más allá de una solución simple.
	Proyectos Sociales (p. ej. Proyectos en Islaurbana.org)	
	Investigación y difusión (p.ej pluvioteca)	
Visión	<p>“Productos y Servicios – Ofrecer los mejores productos y servicios para la sustentabilidad en agua.”</p> <p>“Proyectos Sociales – Promover, difundir y educar sobre la sustentabilidad de agua.”</p> <p>FUENTE: Sitio web http://islaurbana.mx/quienes-somos/ Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>Sobre PS: visión de sustentabilidad</p> <p>Sobre Proyectos: promoción, difusión y educación acerca la problemática y la solución sugerida, lo cual sugiere una visión de que el proyecto es integral y una aceptación de que no es unilateral o única la solución que ofrecen.</p>
Metodología de trabajo (proceso de diseño)	<p>“El problema de escasez de agua es muchas veces peor en el campo que en las ciudades. El problema del agua en las ciudades es principalmente uno de sustentabilidad, en partes del campo es un problema básico de carencia total. La captación pluvial puede dar agua potable a comunidades rurales aisladas donde es difícil o imposible traer agua de fuentes convencionales.</p> <p>A través del proyecto Ha Ttukari, Isla Urbana está trabajando con una comunidad Huichol en Jalisco para abastecer de agua potable al poblado que ha dependido siempre de agua silvestre, misma que tienen que acarrear largas distancias. Las tres Cisternas ya instaladas con sus sistemas de captación darán una fuente de agua pura que pueden almacenar y usar durante el transcurso del año.”</p> <p>“Trabajamos en una dinámica de diálogo y coparticipación, creando lazos de amistad, solidaridad, equidad y respeto. La comunidad y el equipo de Ha ta tukari pueden expresar sus necesidades y preferencias. En nuestro acuerdo, los beneficiarios contribuyen con mano de obra, nos abastecen de leña y tortillas y colaboran en los talleres y las entrevistas.”</p> <p>“Capacitamos a los beneficiarios en el uso y mantenimiento de los sistemas, con talleres y un manual que elaboramos. El trabajo también implica dar seguimiento a los sistemas ya instalados y reparar desperfectos, hacer estudios de calidad de agua, así como encuestas y entrevistas para medir el impacto. En febrero, repartimos a los beneficiarios un filtro potabilizador de agua e instalamos un teléfono comunitario y un panel solar, que fueron donados.”</p> <p>FUENTE: Descriptivo de proyecto Ha Ta Tukari Sitio web http://islaurbana.mx Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>Contextualización de la problemática, lo cual sugiere un entendimiento y aproximaciones adaptables sobre una misma problemática.</p> <p>En otros proyectos, se habla de sistemas de captación, aquí se habla también de almacenamiento</p> <p>Co-diseño, coparticipación Solidaridad, respeto, equidad Contribución y colaboración del “beneficiario”</p> <p>Capacitaciones que aseguran la sustentabilidad (mantenimiento y uso adecuado) y apropiación. Asegurar la vida del proyecto con intervenciones constantes.</p> <p>También se involucran en otros temas, aprovechando la relación que ya tienen con la población.</p>

Metodología de trabajo	<p>Isla Rural también instala en los pueblos del Ajusco, a las afueras de la ciudad. A pesar de ser formalmente parte del DF, estos pueblos rurales tienen graves problemas de agua y a menudo no están conectados a la red de la ciudad, por lo que tienen que comprar gran número de pipas que suben el agua a la montaña.</p> <p>Trabajamos para asegurar un abastecimiento sustentable de agua para la ciudad de México y que sea accesible a personas de todo nivel económico. Estamos convencidos de que un grupo de personas dedicadas y apasionadas pueden resolver los grandes problemas sociales y ambientales de nuestro tiempo. El trabajo de Isla Urbana se enfoca en llenar la zona del Ajusco medio en Tlalpan de sistemas de captación de agua de lluvia. Ésta zona, urbanizada informalmente sobre la ladera del Ajusco, sufre ya una grave escasez de agua.</p> <p>Las casas comúnmente pasan semanas sin recibir agua de la red, a veces reciben agua de mala calidad, y ciertas zonas carecen totalmente del servicio. La carencia de un buen suministro de agua obliga a muchas familias a comprar pipas de agua, a costos que llegan a ser muy altos, y generalmente tiene a la gente en un estado desgastante de inseguridad de acceso al agua.</p> <p>Lo único bueno es que, gracias a los escasos, en esta zona se ha desarrollado una verdadera cultura de cuidado y valoración del agua.</p> <p>Trabajando junto con nuestros vecinos y vecinas, otras ACs, y recientemente en colaboración con la Dirección de Ecología de la delegación, estamos poniendo sistemas de captación pluvial que dan agua en abundancia a las familias de la zona. Vivimos y trabajamos en la zona para lograr que desde aquí se demuestre que la captación de la lluvia puede ser una parte cotidiana de la vida en la ciudad, y para que tengamos un ejemplo práctico de un manejo sustentable del agua en México. En el Ajusco Medio estamos trabajando para empezar una revolución de sustentabilidad en agua.</p> <p>“El proyecto al sur del DF busca demostrar el impacto y beneficios de la captación pluvial en la ciudad. Para lograrlo tenemos la meta de instalar 10,000 sistemas en viviendas que sufren un acceso deficiente al agua.</p> <p>El Valle de México en el siglo XV. La cuenca de México era rica en recursos naturales, especialmente en agua. Estaba conformada por más de 40 ríos y 5 lagos (Zumpango, Xaltocan, Texcoco, Xochimilco y Chalco).</p> <p>FUENTE: Sitio web http://sumieideas.net/IslaUrbana/?project=distrito-federal Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>Contextualización geopolítica del contexto. Visión de trabajo inclusiva centrada en la problemática. Urbanizada informalmente: esto ayuda a caracterizar el usuario o beneficiario “meta”.</p> <p>La problemática vista desde la visión del beneficiario.</p> <p>Colaboración interinstitucional. Coparticipación del usuario “Vivimos y trabajamos” es decir, que se involucran en la problemática. “Ejemplo práctico” nos habla de una educación hacia fuera del proyecto</p> <p>“Revolución de sustentabilidad” : generar resiliencia</p> <p>Visión del proyecto en términos de escalabilidad y como un caso de estudio o aprendizaje</p> <p>Relación con la problemática (histórica y presente)</p> <p>Objetivo del proyecto- innovación, viabilidad</p>
-------------------------------	--	---

<p>Metodología de trabajo</p> <p>Proyecto Colonia Cultura Maya, Ajusco en la Ciudad de México.</p>	<p>Valle de México en el presente. Cerca de 1.3 millones de personas viven sin agua entubada y gastan hasta el 25% de su salario para conseguirlo por medio de pipas y sistemas de tandeo o hasta burros en algunas zonas de la ciudad.</p> <p>El objetivo de este proyecto es implementar un programa innovador de cosecha de lluvia en el Distrito Federal que demuestre la viabilidad que tiene esta tecnología para abastecer de agua a la población, y que compruebe por medio de la práctica su factibilidad de replicación a mayor escala en el futuro.</p> <p>Los sistemas pueden abastecer a una casa con lluvia entre 5 y 8 meses del año dependiendo del tamaño del techo y cisterna.</p> <p>El trabajo comunitario es tan importante como el aspecto técnico del proyecto. Trabajamos para llegar a las comunidades que más se pueden beneficiar con los sistemas y a las familias más necesitadas de apoyo.</p> <p>Miles de personas han sido beneficiadas con sistemas de captación en la Ciudad de México. La capacitación de beneficiarios es parte integral de nuestro trabajo.</p> <p>El sistema de captación que usa Isla Urbana está diseñado para usos domésticos generales, es decir todo menos para beber (a menos de que agregue una etapa de filtros adicionales)."</p> <p>FUENTE: Sitio web http://sumieideas.net/IslaUrbana/?project=distrito-federal Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>Sistemas – diseño producto</p> <p>Visión de trabajo integral y participativa</p> <p>Capacitación a usuarios</p> <p>Explicación del sistema y su utilidad y beneficios</p>
---	--	--

<p>Análisis de metodología de diseño y producción</p> <p>Descripción del producto Tlaloque</p>	<p>“En Isla Urbana nos dedicamos a desarrollar la recolección de lluvia en México. Somos un equipo interdisciplinario de diseñadores, ingenieros y sociólogos trabajando para ofrecer las mejores soluciones para la captación pluvial. Nos mantenemos plenamente actualizados en los desarrollos del campo a nivel internacional y desarrollamos sistemas de captación de lluvia adaptados específicamente al contexto mexicano. Ya sean proyectos para las poblaciones más marginadas, o sistemas altamente tecnológicos para grandes edificios, nuestro compromiso es integrar conocimiento e investigación con nuestra extensa experiencia y diseñar los mejores sistemas de captación pluvial posibles.”</p> <p>“El sistema de captación de Isla Urbana está diseñado para adaptarse a las viviendas mexicanas fácilmente, a un bajo costo y dar agua de alta calidad a la vivienda. Es fácil de instalar y evita que la contaminación pase a la cisterna y a la casa. El sistema aprovecha el techo existente de la vivienda, mismo que debe mantenerse limpio y despejado para evitar contaminar el agua al caer.</p> <p>Del techo, el agua corre por canaletas y tubos hacia el sistema. Antes de la cisterna, el agua pasa por un separador de primeras aguas Tlaloque. Este es un diseño de Isla Urbana que se ajusta al tamaño del techo en cuestión y evita que los primeros litros que caen en un aguacero pasen a la cisterna. El Tlaloque permite que los primeros minutos del aguacero limpien bien el techo ANTES de que entre agua a la cisterna; y así reduce la carga de contaminación en el agua que almacenamos en un alto porcentaje.</p> <p>La cisterna almacena el agua, se puede usar la cisterna existente, o una nueva.</p> <p>Se usa una bomba con pichancha flotante para extraer el agua de la cisterna. La pichancha flotante evita que la bomba succione agua del fondo de la cisterna donde se acumulan sedimentos. Saliendo de la bomba, el agua pasa por un filtro que quita sedimentos finos antes de que el agua llegue al tinaco y a la casa. En caso de requerir agua más purificada, se agrega un filtro de carbón activado para eliminar contaminantes más finos. Esto se puede hacer para toda el agua, o solo en la cocina donde queremos agua de más alta calidad. Finalmente, el agua limpia es almacenada en el tinaco para uso en la residencia, se puede usar un tinaco existente, o uno nuevo.”</p> <p>FUENTE: Documento “Lluvia para todos” Sitio web http://islaurbana.mx Consultado el 20 de febrero del 2016</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://islaurbana.mx/quienes-somos/ Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>Interdisciplina Ofrecer soluciones (no productos) Productos adaptables Para poblaciones marginadas o soluciones urbanas comerciales, es decir que la problemática se entiende como global y no hacia un grupo específico Integración de conocimiento e investigación en el proceso de diseño</p> <p>Adaptabilidad, accesibilidad</p>
---	---	---

<p>Análisis de metodología de diseño y producción</p> <p>Descripción del producto Tlaloque</p>	<p>“Avalados por una amplia experiencia diseñando e instalando sistemas de captación de lluvia, ofrecemos soluciones expertas para todo tipo de edificio y proyecto.</p> <p>Como miembros de la American Rainwater Catchment Systems Association (ARCSA), la International Rainwater Harvesting Association (IRHA), y la IRCSA – México (International Rainwater Catchment Systems Association Mexico), nos mantenemos actualizados en el campo y diseñamos sistemas según las necesidades de cada proyecto, entendiendo las particularidades del contexto mexicano.</p> <p>Buscamos ofrecer los sistemas de captación mejor diseñados para cualquier necesidad.</p> <p>Por el impacto social y ambiental del trabajo, hemos sido reconocidos por múltiples instituciones nacionales e internacionales, y nuestros sistemas han sido instalados en hogares, negocios, escuelas y fábricas de todo tipo.”</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://islaurbana.mx/quienes-somos/ Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>Ofrecen soluciones</p> <p>Diseño personalizado y contextualizado</p>
---	--	---

<p>Análisis de metodología de diseño y producción</p> <p>Metodología de diseño del producto Tlaloque</p>	<p>“We set out at the beginning of this semester looking to find ways of introducing alternative, environmentally and socially beneficial technologies or systems into the houses of the Mexican low income sector.”</p> <p>“In march 06, we went to Mexico to attend the 4th World Water Forum, to do research on water issues and our target demographic. We interviewed two homeowners who have been building their houses over the course of the last twenty years.”</p> <p>“(Mexico city) The current water management tends to treat water as a single-use resource, wherein cleaned, potable water is the input for almost any use and waste water is the output. Treatment is grossly deficient, and the great majority of waste is either pumped away to rivers eventually pouring into the gulf, or is spilled into ravines around the city where it seeps down and pollutes the water table.</p> <p>For the low-income homeowner who manages to reduce his or her dependence on the central water grid, the primary benefit would come in the form of greater security from water shortages. This security may likely prove very important if a real decrease in the quality and quantity of delivered water occurs.</p> <p>We developed a strategy for adding rainwater collection and grey water recycling to the low-income sector water supply using existing government institutions and strategies. Ecologically, and in the long term interest of the city, reduced dependence on the grid will bring the city closer to a sustainable water distribution system.”</p> <p>La propuesta entonces se desglosa en: La problemática actual en el contexto específico (situación actual)</p> <p>La propuesta – los objetivos: “Improve the sanitation situation by promoting household grey water recycling” “To provide the low income sector with an alternative and independent source of water by harvesting rain” “To promote sustainable water management alternatives which benefit the self-built homeowners and the government, providing security from the struggling grid, and reducing the volumes of waste.”</p> <p>La caracterización de la población objetivo La investigación desarrollada (sobre el sector de la autoconstrucción, el abastecimiento de agua y el sistema hídrico de la ciudad).</p> <p>El diseño del sistema – propuestas de componentes necesarios La implementación Mapa conductual de apropiación y uso, con prospectiva El potencial de la solución en el contexto a largo plazo (individual y colectivo)</p> <p>FUENTE: Water-collection and Greywater Re-use Systems for Mexico City’s Low Income Housing. Renata Fenton and Enrique Lomnitz</p>	<p>Buscando alternativas que fueran social y ambientalmente benéficas para un sector desatendido y marginado</p> <p>Investigación de la problemática inmersos en el contexto</p> <p>Explicación de la problemática y sus afectaciones en la población objetivo</p> <p>Desarrollo de estrategia de intervención a partir del entendimiento sistémico de la problemática</p> <p>Entendimiento de la situación y el contexto</p> <p>Desarrollo de indicadores y objetivos de la propuesta. Entendimiento del usuario. Entendimiento del ecosistema. Diseño Prototipado e implementación Mapa conductual prospectivo con la adaptabilidad, viabilidad y la visión del proyecto a largo plazo desde el punto de vista del usuario. Soluciones vistas desde el individuo y su afectación del colectivo.</p>
---	---	---

<p>Conferencias y entrevistas</p>	<p>¡Aguas! – 021: Isla Urbana - Transcripción “Nuestro sueño es que las personas adoptaran tecnologías de cosecha de agua como las personas tienen refrigeradores y microondas, incluir estas tecnologías en el día a día”</p> <p>“porque algo que es de obviedad es tan difícil de adoptar?” “R: todo lo que representa cambio de hábitos representa un reto, considerando que es algo nuevo un hábito nuevo y que requiere una inversión, lo que he sentido es que hay mucha apertura en el fondo a cosechar agua. Mucha gente en México lo hacía, sobre todo en provincia, hasta hace 60 años era totalmente normal. Solo que en vez de que se considere una tecnología, se hacía muy rudimentaria, era algo muy común. En las comunidades hay mucha adopción porque se explica que solo es una manera más pro de hacerlo”</p> <p>“Trabas con gobierno?” “R: en algunos casos sí. Lo que pasa en México es que el gobierno no es un monolito, dentro del sistema hay muchas instancias y dependencias, unas sí y unas no. Es parte del paisaje, hay que aliarse con los que sí en vez de dedicarse a pelearse con los que no. La cosecha no es ir a la luna, es muy sencillo, las cosas caen por su propio peso, mientras la gente la siga usando se demuestra y solito va creciendo. Cuando la gente dice que no, es porque la gente no lo ha visto”</p> <p>“CONAGUA apoya algunos proyectos, más enfocado a comunidades rurales porque es donde hay más impacto a nivel de calidad de vida. El planteamiento en el DF de que cuando llueve en vez de llenarse cisternas se llene el drenaje, va lento. Hay una idea de que no es viable... pero yo nunca he visto de donde se basan esos números. Yo he visto gente que puede estar 6 meses sin tocar el agua del sistema”</p> <p>“Hay mucho arraigo al modelo convencional de manejo de agua. La cosecha de agua plantea un paradigma diferente, donde todos los que estamos haciéndolo somos miembros activos del manejo de agua, donde cada familia deja de ser un usuario pasivo. Empoderamiento, descentralización, control vs independencia.”</p> <p>“Empoderamiento: es uno de los puntos de inflexión de la evolución humana. “</p> <p>“Resiliencia- la capacidad que tienen un sistema o un individuo de regresar a su estado saludable después de un golpe o un desbalance. Es importante construir capacidad de la sociedad de resistir ante un colapso. Dependemos de un sistema costoso y ambientalmente dudoso, depender de un sistema vulnerable, esto es lo contrario a la resiliencia. “</p>	<p>Visión de adopción de la tecnología como algo común</p> <p>Retomar prácticas cotidianas de los usuarios y tecnificarlas para mejorar su rendimiento.</p> <p>Trabajo transversal con todas las partes interesadas Cultura alrededor del PSS.</p> <p>Reconocimiento de la problemática y la solución a nivel gobierno (sistémico), impacto social de la solución.</p> <p>Empoderamiento, descentralización, corresponsabilidad del usuario</p>
--	---	--

<p>Conferencias y entrevistas</p>	<p>“No es solo un tema de infraestructura, es un tema de cultura. De usuarios pasivos a usuarios proactivos y empoderados. Esto requiere un trabajo comunitario, educativo, acompañamiento, talleres, actividades de participación amplia con el fin de juntar gente para tener una conversación de contexto, comunidad y problemática... y la participación individual en un problema más grande”</p> <p>“Beneficios indirectos: los ancestros vivían del contacto directo de la naturaleza y la nueva especie urbana está alienada de esta realidad. Se mueve un chip de reconectarse de como conectarse de nuevo a la naturaleza. Es difícil decir que es o de explicar, pero se ve, hay un empoderamiento y una concientización. Por ejemplo empiezan a cuidar más el agua. Conectarse con la naturaleza y con tus necesidades. Empoderamiento de que no dependes al 100% de un sistema que no controlas”</p> <p>FUENTE: Podcast Puentes http://www.puentes.me/episodio/aguas/isla_urbana?utm_content=buffer7e00f&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer Consultado el 20 de febrero del 2016</p>	<p>Generar resiliencia</p> <p>Problemática compleja – solución sistémica.</p> <p>Concientización Independencia</p>
--	--	---



Imagen cortesía de Innovando la Tradición
Todos los derechos reservados 2016

SUBUNIDAD	ORIGINAL (citas textuales)	DISCURSOS AL DESCUBIERTO
Nombre	Innovando la Tradición	El nombre mismo incluye dos de los conceptos primordiales: la innovación como proceso de transformación y la tradición como cultura
Misión	<p>"Our mission is to revitalize Oaxacan pottery through integral and collaborative design."</p> <p>FUENTE: SITIO WEB https://www.changemakers.com/discussions/entries/innovating-tradition-survival-oaxacan-pottery Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	Revitalizar el oficio desde una visión integral y colaborativa
Líneas de acción u objetivos específicos	<p>"Nuestro objetivo es elevar el valor simbólico, cultural y comercial de la tradición cerámica en un contexto global contemporáneo. Fomentamos la innovación por medio de talleres experimentales y capacitaciones técnicas, buscamos cambios tecnológicos para la sustentabilidad y promovemos la alfarería desde diferentes plataformas."</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://www.innovandolatradicion.org/innovando Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	Elevar el valor simbólico, cultural y comercial (económico) de la artesanía en el contexto actual.
	<p>"Talleres interdisciplinarios con metodologías de diseño participativo. Creamos espacios para experimentar con el barro, para capacitarnos con nuevas técnicas y enfoques, y para poner a prueba estrategias de diseño."</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://www.innovandolatradicion.org/innovando Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	<p>Fomentar la innovación por transferencia e intercambio de conocimiento</p> <p>Investigación para mejorar la actividad Promoción del oficio Diseño participativo Capacitaciones</p>
	<p>"Promoción y difusión de la belleza, el conocimiento y las problemáticas del oficio alfarero, aportando herramientas al público para la revaloración de la artesanía."</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://www.innovandolatradicion.org/innovando Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	Promoción de la belleza, conocimiento y problemáticas que giran en torno al oficio para su revaloración en la sociedad actual
	<p>Desarrollo de tecnologías innovadoras, apropiadas y sostenibles ambientalmente.</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://www.innovandolatradicion.org/innovando Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	Desarrollo de tecnologías apropiadas y sostenibles.
	<p>Venta y comercialización en nuevos mercados a través del Colectivo 1050 grados, la vertiente comercial de Innovando la Tradición.</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://www.innovandolatradicion.org/innovando Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	Comercialización de la cultura

<p>Auto-definición</p>	<p>“Innovando la Tradición es una plataforma creativa donde artesanos, diseñadores y artistas compartimos habilidades, conocimientos e historias para honrar y reinventar la tradición cerámica de Oaxaca. Prestamos servicios a alfareros o comunidades alfareras de Oaxaca para apoyar el desarrollo de su oficio. Somos una asociación civil multidisciplinaria y un proyecto de diseño sostenible que surge de un genuino interés por trabajar en colectivo para aprender de nuestra práctica y la de los demás. Buscamos construir puentes, explorar las áreas comunes entre arte, diseño y artesanía, y replantear sus territorios de acción. Usamos estrategias de diseño colaborativo y metodologías informadas por la antropología, la terapia narrativa y otras ciencias sociales.”</p> <p>FUENTE: Sitio Web http://www.innovandolatradicion.org/innovando Consultado el 25 de febrero del 2016</p> <p>“Innovando la Tradición is a platform of reflexion, exchange and innovation that aim to revitalize Oaxacan pottery through integral and collaborative design. Designers and local artisans work together in Innovando la Tradición to re-think, preserve and innovate their artworks.</p> <p>We also experiment new alternative energy sources which can allow them to lower production costs, foster healthier working environments, and reach energy self-sufficiency. Innovando la Tradición researches the art and wisdom of pottery craftsmanship, and tell the world about the stories behind each object. Our sister organization, Colectivo 1050o, helps us spreading the voice of Oaxacan artisans at international level, selling pottery at high-end markets and using its wide network to organize international exhibitions.”</p> <p>FUENTE: https://www.changemakers.com/discussions/entries/innovating-tradition-survival-oaxacan-pottery Consultado el 25 de febrero del 2016</p> <p>“Innovando la tradición is a multidisciplinary network of people working to increase the symbolic, economic and cultural value of Oaxacan pottery. We offer a collection of services in response to the present needs of the artisans.</p> <p>We organize workshops, courses and exchanges that allow potters to develop new skills and knowledge. These are designed as spaces where they can freely imagine and create. We also give advice on subjects ranging from organization and design, to technical skills and marketing.</p> <p>To create more opportunities for the potters, we believe it is crucial to educate the general public of the importance, depth and value of clay. This is why we work to re-validate this craft through publications, exhibitions and other promotional activities.</p> <p>Innovando la tradición is convinced that through traditional wisdom, we can find solutions to the problems of our contemporary world. We, therefore, also conduct research projects to encourage discovery and invention. We want to honor and learn from traditional pottery.</p> <p>We love clay and all that it signifies. We are a non-for-profit organization and our endeavors are sustained through the sales of Colectivo 1050°, as well as our collaborators, volunteers and donors.”</p> <p>FUENTE: http://1050grados.com/about-2/ Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	<p>Se definen como plataforma, no como colectivo o despacho, lo cual indica una postura de impulsar o ser soporte para otras cosas</p> <p>Se pone en igual jerarquía los artesanos que los diseñadores</p> <p>Compartir para honrar y reinventar</p> <p>Los servicios son para los alfareros (en individual y colectivo)</p> <p>Multidiciplina, diseño sostenible.</p> <p>Surge del interés de trabajar en colectivo y en el aprendizaje.</p> <p>Construir puentes (intercambio), exploración, replantear las maneras usuales de colaboración entre ambos sectores.</p> <p>Metodologías de distintas diciplinas.</p> <p>Plataforma de reflexión e intercambio</p> <p>Diseño colaborativo e integral</p> <p>Repensar, innovar y preservar</p> <p>Investigación y experimentación para mejorar las prácticas para bajar costos, hacerlo más eficiente, promover ambientes saludables.</p> <p>Contar las historias detrás del oficio</p> <p>Venta de los productos pero desde el punto de vista de la promoción de la cultura y el oficio</p> <p>Red multidisciplinaria</p> <p>Incrementar el valor simbólico, económico y cultural del oficio</p> <p>Servicios que responden a las necesidades del colectivo</p> <p>Talleres, cursos e intercambios para desarrollar habilidades y conocimiento</p> <p>Transferencia de conocimiento para la profesionalización del oficio en temas de diseño, técnica y mercadotecnia</p> <p>Crear oportunidades para los artesanos a través de la educación del público sobre la importancia, la profundidad y el valor de la cerámica. Esto a través de publicaciones, exhibiciones y actividades promocionales</p> <p>Las soluciones a las problemáticas del mundo contemporaneo se encuentran en la sabiduría tradicional</p> <p>Investigación</p>
-------------------------------	---	---

<p>Historia de la empresa.</p> <p>La intención de este apartado es analizar el punto de partida y el interés detrás del trabajo</p>	<p>“(Innovando la Tradición) Surge de una investigación que hago en 2002 para la maestría en diseño que hice en Holanda. Primero hice una investigación sobre cuál es la razón por la cual la artesanía sobrevive en un mundo que va cada vez más rápido, en una sociedad industrial que produce más de 300 productos por segundo.</p> <p>Me intrigaba mucho por qué en Oaxaca específicamente hay toda esa diversidad y por qué la existencia de las artesanías sigue siendo parte de nuestra vida; tiene que ver con la cultura profunda, las raíces de los pueblos originarios. Después se convierte en mi tesis, hago toda una teoría de cómo podría la modernidad impulsar la tradición, esa era mi hipótesis. Más que pensar que la modernidad está haciendo que se destruya la tradición, la está transformando, y al transformarla, evoluciona, y al evolucionar perdura y se mantiene.</p> <p>Los pueblos originarios también, ya investigando más, observando, leyendo opiniones de gente más informada, de los mismos pueblos indígenas, de los mismos artesanos, la misma tradición innova la tradición para que siga existiendo como tal, es una paradoja muy interesante la tensión entre la tradición y la modernidad. Los mismos pueblos originarios, cuando una tradición deja de ser relevante al interior de su comunidad, ven cómo la cambian, cómo la acomodan para que siga siendo parte de ella.”</p> <p>FUENTE: http://leernotaalpie.blogspot.mx/2012/09/innovando-la-tradicion-en-oaxaca-la.html Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	<p>Surge a partir de una investigación sobre la problemática</p> <p>¿Cómo podría la modernidad impulsar la tradición? En términos de transformación y evolución y no de destrucción o desaparición.</p> <p>Observación de la evolución “natural” para adaptarse al mundo cambiante</p>
<p>Metodología de trabajo</p> <p>Proyecto Colectivo 1050°</p>	<p>“Colectivo 1050 is a réat of clay objects made by hand in Oaxaca. All of them are naturally beautiful, simple and elegant, just like the artisans that give life to them. We turn mud into beauty. Our designs are created collectively. Traditional potters and designers collaborate to réate jugs, fruit bowls and other functional objects inspired by Oaxacan traditions of clay and adapted to contemporary lifestyles. Our pieces merge the wisdom of tradition with the dynamism of innovation. Our objects are born by fire. As a collective, we search for new creative directions for clay and the artisans of Oaxaca. We strive to function through fair/solidarity trade, and with ecologically sustainable practices. Our products are free of lead, free of exploitation.”</p> <p>FUENTE: http://1050grados.com/about-2/ Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	<p>Descripción de los objetos y de los artesanos en términos poéticos</p> <p>Creaciones colectivas</p> <p>Jerarquías entre artesanos y diseñadores inexistentes.</p> <p>Objetos funcionales creados a partir de la tradición y adaptados a los estilos de vida contemporáneos</p> <p>Conjunción de sabiduría tradicional con el dinamismo de la innovación</p> <p>Búsqueda de nuevas direcciones creativas.</p> <p>Lucha por funcionar bajo los principios de comercio justo y solidario e incorporar prácticas ecológicas y sustentables.</p> <p>Productos libres de explotación y plomo.</p>

<p>Metodología de trabajo</p> <p>Máquina de los sueños / Dragón de fuego</p>	<p>“Desde 2009, Innovando la Tradición desarrolla un proyecto de tecnología alternativa para hornos de alfarería en Santa María Atzompa, comunidad famosa por su producción alfarera y particularmente por el uso de esmalte verde. El proyecto pretende resolver múltiples problemáticas técnicas, ambientales y de salud, aportando una solución apropiada al contexto, que ayude a reducir costos, a mejorar la calidad de los productos y a ampliar mercados.</p> <p>Este proyecto es uno de los retos más importantes para Innovando la Tradición, tanto por sus alcances como por la compleja problemática que aborda y las múltiples implicaciones de modificar hornos milenarios.</p> <p>Trabajamos en colaboración con el taller artesanal de la familia Ruiz López, en especial las hermanas Rufina y Leonila, quienes se entusiasmaron con el proyecto desde el inicio, a pesar de los grandes riesgos, y con Christian Thornton, director creativo de Studio Xaquixé y experto en combustión, como el asesor técnico y responsable de la construcción de los hornos y los sistemas de combustión.</p> <p>Para todos los involucrados ha sido una aventura llena de crecimiento. Sabemos que todavía hay muchas preguntas que responder y nos entusiasma continuar en la búsqueda de nuevos caminos que nos conduzcan hacia una alfarería libre de plomo, sustentable, autónoma y, en una de esas, libre de emisiones.”</p> <p>FUENTE: Sitio web http://www.innovandolatracion.org/dragon_de_fuego Consultado el 25 de febrero del 2016</p>	<p>Desarrollo de tecnología para mejorar la práctica en términos de sostenibilidad Busca erradicar problemáticas técnicas, ambientales y de salud Solución apropiada al contexto Reducción de costos y mejora de calidad Ampliar mercados de comercialización Entendimiento de la tradición y la complejidad de cambiar modos de ser y hacer</p> <p>Colaboración con artesanos (diseño o investigación centrada en el usuario) y con expertos en el campo</p> <p>Búsqueda continua</p>
---	--	--

<p>Análisis de metodología de diseño y producción</p> <p>Código de ética</p>	<p>“1. EMBRACE COMPLEXITY. Innovating Tradition: a Paradox in Balance. There are things, (objects relationships, groups and societies) that will never be simple. • Accept complexities, for the sake of diversity • Search for balance and harmony at all times • Existence of contradictory elements at the same time, on the search for harmony • Counter-weights on perfect balance”</p> <p>“2. BEGINNERS WISDOM: Ambiguity & Intelligence in Balance • We are all beginners. When we do not think in achieving neither any goal, nor we think on ourselves, that is when we become real beginners. This is the real secret of the Arts, to be always a beginner. • Everyone should feel comfortable to speak his or her mind, particularly with respect to ethics or work concerns. Managers have a responsibility to create an open and supportive environment where employees feel comfortable raising such questions. • We all benefit tremendously when employees, collaborators, and voluntaries exercise their power to prevent mistakes or wrongdoing by asking the right questions at the right times. • In every instance where improper behavior is found to have occurred, the company will take appropriate action. We will not tolerate retaliation against employees who raise ethics concerns in good faith.”</p> <p>“3. ACCEPTANCE: Profit from Existing Situation but Embrace Changes • Accept existing situation/object/moment/resource. Admire it because it exists the way it exists, and get the most out of it. Get the best out of it without pushing it to become something else. Something that it is not. • If there are little resources, that is fine, it is an opportunity to develop efficiency and smartness. It is an opportunity to show unexpected solutions.”</p>	<p>Entender y aceptar la complejidad Búsqueda del equilibrio</p> <p>Balancear ambigüedad e inteligencia</p> <p>La importancia de todas las opiniones y que todos tengan voz.</p> <p>Entender que todos los participantes tienen un rol esencial y algo que aportar al proyecto</p> <p>Cero tolerancia ante cuestiones no éticas</p> <p>Aceptación de la realidad para obtener lo mejor de ella, pero buscando siempre mejorar</p> <p>Trabajar con pocos recursos es posible y eso es lo que empuja la productividad, la innovación y la creatividad</p>
---	---	---

<p>Análisis de metodología de diseño y producción</p> <p>Código de ética</p>	<p>“4. POCO A POCO: The Ability to Give Things Time to Evolve at Their Own Pace • Observe and give time to yourself to appreciate things, look deeply. • Give space, time and place for everything to happen • The wisdom to foreseen longterm objectives and build up steps to get there. observe > openness > appreciation > understanding > joy > gratitude > care > effort > prosperity”</p> <p>“5. BEAUTY & GENEROSITY: Valid and Profitable Values • Beauty, honesty and generosity are our most important profitable assets. • We are devoted to create beauty in our relations and objects through ethical, fair and vigorous production of relations and products. • We will sell Colectivo 1050o products and Innovando la Tradición services based on their merit, superior quality, functionality and competitive pricing. We will make independent pricing and marketing decisions and will not improperly cooperate or coordinate our activities with our competitors. We will not offer or solicit improper payments or gratuities in connection with the purchase of goods or services for Innovando la Tradición/ Colectivo 1050o nor will we engage or assist in unlawful boycotts of particular customers or competitors”</p> <p>“6. SAIKO: The Perfection of Perfection • Do not try to be perfect, rather search for Saiko. • Perfection has to find its moment and its time to manifest itself; it is relative not absolute, is not solid because it is not necessarily related to the final result. • Perfection is achievable and one can always be improve. • There is perfection in observation, and perfection in the action. There is perfection when desinging, when moving, when modulating unnecessary or excessive efforts. The search for Saiko means the perfection of the pursuit of perfection. • Management has the added responsibility for demonstrating, through their actions, the importance of this point. In any organization and business, ethical behavior does not simply happen; it is the product of clear and direct communication of behavioral expectations, modeled from the top and demonstrated by example. Again, ultimately, our actions are what matters.”</p>	<p>Paciencia y tiempo</p> <p>Objetivos a largo plazo</p> <p>Observar, estar abiertos, apreciación, entendimiento, gratitud, cuidado, esfuerzo, prosperidad</p> <p>Belleza, honestidad y generosidad como valores principales</p> <p>Producción ética, justa y vigorosa</p> <p>Los productos a la venta están basados en sus méritos, calidad, funcionalidad y precio competitivo No pagos injustos ni fuera de ley</p> <p>No es la búsqueda de la perfección ya que esta es relativa</p> <p>Siempre se puede mejorar</p>
---	--	--

Análisis de metodología de diseño y producción

Código de ética

“7. INCLUSION: The Sense of Community and Respect for Individuality

- The strength of Innovando la Tradición/Colectivo 1050o is its union and diversity: Each individual makes an important contribution to the construction of our organization as a whole.
- System articulation. Each small activity is connected into a complex chain-sequence system, the motor of Innovando la Tradición/Colectivo 1050o is: If one gear moves, the whole machinery moves.
- We all deserve to work in an environment where we are treated with dignity and respect. Innovando la Tradición/Colectivo 1050o is committed to creating such an environment because it brings out the full potential in each of us, which, in turn, contributes directly to our organization success.
- Innovando la Tradición/Colectivo 1050o is an equal employment/affirmative action employer and is committed to providing a workplace that is free of discrimination of all types from abusive, offensive or harassing behavior. Any employee who feels harassed or discriminated against should report the incident to his/her manager.”

“8. VULNERABILITY: Speak your word.

- Word is sacred, so speak it out loud and when agreed, keep it. ☐e success of a diverse organization, workin with such a low resource bandwidth, that depends on collaborative
- Open up for Critic and Growth. Every one should feel comfortable to speak his or her mind, particularly with respect to ethics or work concerns. Managers have a responsibility to create an open and supportive environment where employees feel comfortable raising such questions.
- We must always be honest to speak our word but we also must avoid any relationship or activity that might impair, or even appear to impair, our ability to make objective and fair decisions when performing our jobs. At times, we may be faced with situations where the business actions we take on behalf of Innovando la Tradición/Colectivo 1050o.
- We owe a duty to Innovando la Tradición/Colectivo 1050o property or information for personal gain or personally take for ourselves any opportunity that is discovered through our position with Innovando la Tradición/Colectivo
- Determining whether a conflict of interest exists is not always easy to do. Employees with a conflict of interest question should seek advice from management. Before engaging in any activity, transaction or relationship that might give rise to a conflict of interest, employees must seek review from their managers or the Human Resources department.”

El comportamiento ético no es algo que simplemente sucede, es el producto de una comunicación clara y directa sobre los comportamientos esperados, moldeados y demostrados por el ejemplo

Sentido de comunidad y respeto a la individualidad

Cada individuo hace una contribución importante que ayuda a construir una organización

Articulación: cada actividad es parte de una cadena compleja

Todos tenemos derecho a un ambiente laboral donde seamos tratados con dignidad y respeto, eso permite explotar el valor de cada uno de nosotros y contribuye al éxito de la organización

Libre de discriminación de todo tipo de comportamientos abusivos, ofensivos o de acoso.

Análisis de metodología de diseño y producción

Código de ética

“9. PASSION AND REASON: Move in Passion, Stay in Reason

- We ought to take risks but with intelligence
- Search passionately, and restlessly for opportunities, changes are possible.”

“10. EMULATION: Improving, not Copying

- Mexican culture is integrated by the mixture of different cultures, everything may be incorporated and absorbed. Our job is to make that integration after a meticulous process of analysis to improve and not copy.
- Influences from the outside are added to what they already are/ have. There is no fear to lose a pre-existing “identity”
- MADE in by Colectivo 1050o means deeply thought and improved, in some way or another.
- It is important that we respect the property rights of others. We will not acquire or seek to acquire improper means of a competitor’s trade secrets or other proprietary or confidential information. We will not engage in unauthorized use, copying, distribution or alteration of software or other intellectual property. We are smart enough to make our own intellectual property and put it at the service of all as open source.”

“11. BE DISCRET

- Each of us is responsible for knowing and adhering to the values and standards set forth in this Code and for raising questions if we are uncertain about company policy. If we are concerned whether the standards are being met or are aware of violations of the Code, we must contact our immediate manager. We take seriously the standards set forth in the Code, and violations are cause for disciplinary action up to and including termination of employment.
- Integral to our business success is our protection of confidential information, as well as nonpublic information entrusted to us by employees, customers and other business partners. Confidential and proprietary information includes such things as pricing and financial data, customer names/addresses or nonpublic information about other companies, including current or potential suppliers, collaborators and vendors. We will not disclose confidential and nonpublic information without a valid business or legal purpose and proper authorization from managers.

“12. BE THE CHANGE AND BE THANKFUL

- Make always your best effort to become the change you want to be and make sure to make a Joyful effort to master your own skills.
- Learn from others and be thankful and respectful with the knowledge they provide to you.”

FUENTE: <http://www.innovandolatradsicion.org/innovando>
Consultado el 25 de febrero del 2016

Colaboración y libertad de expresión

Mantenerse abierto a la crítica y al crecimiento
Crear un ambiente abierto y de soporte.
Siempre ser honestos y tratar de balancear para evitar las subjetividades
Es importante vigilar los conflictos de interés.
Pasión y razón, debemos tomar riesgos pero inteligentemente
No copias, mejorar para incorporar
No hay miedo de perder la identidad preexistente, se pueden incorporar influencias externas
HECHO por Colectivo significa que fue mejorado, en un aspecto o el otro
Es importante respetar la propiedad y los derechos de los otros
Ser parte del cambio y dominar las propias aptitudes
Aprender de los otros y ser agradecidos y respetuosos del conocimiento compartido

Catálogo de definiciones

En el capítulo de conclusiones de esta investigación se hace referencia a algunos términos y definiciones del tema y se elabora una discusión entorno a estas. De cada una de ellas seleccioné fragmentos que me ayudaron a construir la discusión central.

En este anexo, recupero las versiones originales de términos y definiciones por dos propósitos. El primero de ellos, es dotar al lector del material que se ha consultado a lo largo de la investigación y que pienso podrá ser útil para continuar con la elaboración del marco de referencia conceptual del Diseño Social. La segunda, es que debido a que la mayoría de las definiciones están en inglés originalmente, me pareció importante que el lector tuviese una referencia citada sin traducción, en un intento por anticipar variaciones dentro de la interpretación.

A continuación, se presentan los términos y definiciones en su versión original.

1. Socially Responsible Design (SRD) (Davey et al, 2002).
“The use of design to address social, environmental, economic and political issues. SRD interventions, whether focused on the individual or wider society, move beyond economic considerations to embrace ethical, emotional and humanitarian values.”

Fuente: Davey, C. L., Wootton, A. B., A. T., C. R., & M. P. (2005). Design for the surreal world? a new model of socially responsible design. Proceedings of the 6th International Conference of the European Academy of Design. p.2. Recuperado el 22 de Julio del 2005.

2. Design for the real World (Papanek, 1985)
“Design for the third World, Basic Tools for people struggling for survival.”

Fuente: Davey, C. L., Wootton, A. B., A. T., C. R., & M. P. (2005). Design for the surreal world? a new model of socially responsible design. Proceedings of the 6th International Conference of the European Academy of Design. p.3. Recuperado el 22 de Julio del 2005.

3. Appropriate Technologies (Whiteley, 1993).

“Aimed to achieve low capital costs, use local labour and materials and create Jobs, as well as be controlled by local people and be appropriate to their needs.”

Fuente: Davey, C. L., Wootton, A. B., A. T., C. R., & M. P. (2005). Design for the surreal world? a new model of socially responsible design. Proceedings of the 6th International Conference of the European Academy of Design. p.3. Recuperado el 22 de Julio del 2005.

4. Social Innovation (Cahill, 2010).

“New ideas that work to address pressing unmet needs.”

Fuente: Cahill, G. (2010). Primer on Social Innovation: A compendium of definitions developed by organisations around the World. The Philanthropist, 23(3), p. 259. Recuperado el 22 de abril del 2015.

5. Social Innovation (Center for Social Innovation: New Zeland, 2016)

“The design and implementation of better ways of meeting social needs. When we talk about better ways, we mean transformational improvements, not incremental gains.”

Fuente: Cahill, G. (2010). Primer on Social Innovation: A compendium of definitions developed by organisations around the World. The Philanthropist, 23(3), 261. Recuperado el 22 de abril del 2015.

6. Social Innovation (Social Innovation Generation's SiG, working definition, 2010)

“In the context of changing the system dynamics that created the problem in the first place, a social innovation is any initiative (product, process, program, project or platform) that challenges and, over time, contributes to changing the defining routines, resource and authority flows or beliefs of the broader social system in which it is introduced. Successful social innovations reduce vulnerability and enhance resilience. They have durability, scale and transformative impact.”

Fuente: Cahill, G. (2010). Primer on Social Innovation: A compendium of definitions developed by organisations around the World. The Philanthropist, 23(3), 259. Recuperado el 22 de abril del 2015.

7. Social Innovation (Phills, Deiglmeier, Miller, 2008)

“A novel solution to a social problem that is more effective, efficient, sustainable, or just than existing solutions and for which the value created accrues primarily to society as a whole rather than private individuals. A social innovation can be a product, production process, or technology, but it can also be a principle, an idea, a piece of legislation, a social movement, an intervention, or some combination of them.”

Fuente: Phills, J. A., Deiglmeier, K., & Miller, D. T. (2008). Rediscovering Social Innovation. Stanford Social Innovation Review. p. 36 Recuperado el 22 de abril del 2015.

8. Social Innovation (Center for Social Innovation: Toronto)

“Social Innovation refers to new ideas that resolve existing social, cultural, economic, and environmental challenges for the benefit of people and planet. A true social innovation is systems changing - permanently alters the perceptions, behaviors, and structures that previously gave rise to these challenges.”

Fuente: Cahill, G. (2010). Primer on Social Innovation: A compendium of definitions developed by organisations around the World. The Philanthropist, 23(3), 261. Recuperado el 22 de abril del 2015.

9. Social Innovation (UK National Endowment for Science, Technology and the Arts NESTA)

“Innovation that is explicitly for the social and public good. It is innovation inspired by the desire to meet social needs which can be neglected by traditional forms of private market provision and which have often been poorly served or unresolved by services organized by the state. Social Innovation can take place inside or outside of public services. It can be developed by the public, private or third sectors, or users and communities - but equally, some innovation developed by these sectors does not qualify as social innovation because it does not directly address major social challenges.”

Fuente: Young Foundation (2006) Social silicon valley. A manifesto for social innovation. p. 16 Recuperado el 22 de septiembre del 2015 de <http://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2013/04/Social-Silicon-Valleys-March-2006.pdf>

10. Social Innovation (OECD's LEED Programme)

"Social innovation seeks new answers to social problems by: Identifying and delivering new services that improve the quality of life of individuals and communities.

Identifying and implementing new labor market integration processes, new competencies, new jobs, and new forms of participation, as diverse elements that each contribute to improving the position of individuals in the workforce.

Social innovations can therefore be seen as dealing with the welfare of individuals and communities, both as consumers and producers. The elements of this welfare are linked with their quality of life and activity. Wherever social innovations appear, they always bring about new references or processes.

Social innovation deals with improving the welfare of individuals and community through employment, consumption or participation, its expressed purpose being therefore to provide solutions for individual and community problems."

Fuente: Young Foundation (2006) Social silicon valley. A manifesto for social innovation. p. 16 Recuperado el 22 de septiembre del 2015 de <http://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2013/04/Social-Silicon-Valleys-March-2006.pdf>

11. Design for social need (Margolin V. y Margolin S., 2002)

"Design for populations in need rather than for the market alone."

Fuente: Margolin V. y Margolin S. (2002) A "social model" of design: Issues of practice and research. Design Issues 14(2) p. 24

12. Social Design (Margolin V. y Margolin S., 2002)

"Design whose primary purpose is satisfaction of human needs."

Fuente: Margolin V. y Margolin S. (2002) A "social model" of design: Issues of practice and research. Design Issues 14(2):24-30

13. Social innovation (Chick, 2012)

"Type of design engagement which is focused upon achieving social and public well-being. Broad social innovation categories: Generally grassroots social innovation that responds to pressing social demands otherwise not addressed by the market and which is directed towards vulnerable groups in society.

Broader level that addresses societal challenges in which the boundary between 'social' and 'economic' is blurred and which is directed towards society as a whole, i.e. the Red Cross.

Systemic type that relates to fundamental changes in attitudes and values, strategies and policies, organizational structures and processes, delivery systems and services, i.e. an initiative relating to action to make citizens more aware of climate change. These social innovations, which are often initiated by institutions, play a part in reshaping society as a more participative arena where people are empowered and learning is central."

Fuente: Chick, A. (2012). Design for social innovation: Emerging principles and approaches. ICOGRADA, 2(1), 52-64. Recuperado el 22 de abril del 2015.

14. Social Innovation (Young Foundation, 2010)

"Social innovations are innovations that are both social in their ends and in their means. Specifically, we define social innovations as new ideas (products, services, and models) that simultaneously meet social needs (more effectively than alternatives) and create new social relationships or collaborations. In other words they are innovations that are both good for society and enhance society's capacity to act."

Fuente: Young Foundation (2006) Social silicon valley. A manifesto for social innovation. p. 17-18 Recuperado el 22 de septiembre del 2015 de <http://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2013/04/Social-Silicon-Valleys-March-2006.pdf>

15. Social Innovation (Standford Social Innovation Review, n.d.)

“Social Innovation is defined as a novel solution to a social problem that is more effective, efficient, sustainable, or just tan existing solutions and for which the value created accrues primarily to society as a whole rathen tan private individuals .”

Fuente: Cahill, G. (2010). Primer on Social Innovation: A compendium of definitions developed by organisations around the World. *The Philanthropist*, 23(3), 261. Recuperado el 22 de abril del 2015.

Director
Mirko Marzadro

Lectoras
Karla Paniagua
Gabriela Traverso

centro.