

# Diseño. Apuntes sobre la producción de sentido.

## Resumen

En el presente documento se recogen algunas de las reflexiones derivadas del estudio que sobre los sistemas productores (Artesanía, Arte, Producción Iterativa), se han realizado en el Grupo de Investigación Estéticas y Sociales en Diseño Visual. Si bien el texto se ocupa en comprender algunas de sus características generales, el objetivo central del ejercicio radica en establecer si los objetos, espacios y elementos visuales se corresponden con las necesidades, anhelos e ideas de realidad y de bien estar que en las dinámicas culturales comparten las personas en una comunidad determinada.

En atención a las particularidades contextuales de la zona centro-occidental colombiana, se pregunta si la presencia de los sistemas productores ha sido el resultado de la imposición y la sustitución radical o, por el contrario, estos perviven y coexisten en virtud de la aceptación, al reconocimiento, al sentido simbólico-cultural que los individuos descubren en ellos. El punto de partida del presente trabajo se encuentra en el artículo "Diseño, sistema productor de sentido" (2005), y el proyecto de investigación "Incidencia del diseño en el contexto regional. Objetos, mensajes y espacios anteriores a 1950", desarrollados por el Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, y cuyo objetivo se centró en describir el tipo de influencias presentes en el diseño, que fueron retomadas del primario proceso de elaboración y consecución de objetos, mensajes y ambientes durante el proceso de colonización de la geografía caldense.

Gustavo Alberto Villa C.  
Profesor asociado  
Universidad de Caldas  
gustavo.villa@ucaldas.edu.co

Recibido: Abril de 2013  
Aprobado: Agosto de 2013

Palabras clave: Actividad efectora, contexto, cultura, proyecto, ruptura, sistema productor.

El artículo, entonces, resume un ejercicio de reflexión en donde la definición del término diseño se distancia o, al menos, se diferencia de las acciones instrumentales inherentes a los actos efectores.

## Design. Notes about sense-making production.

### Abstract

Some reflections derived from the study about production systems (craftsmanship, art, iterative production) which have been carried out by the Aesthetic and Social Research Group in Visual Design are collected in this document. Although the text addresses the understanding of some of their general characteristics, the main purpose of the exercises is to establish whether the objects, spaces and visual elements correspond to the needs, wishes and ideas of reality and welfare that people share in cultural dynamics in a determined community.

Key words:  
Effector activity, context, culture,  
project, rupture, production  
system.

164

In reference to contextual particularities of the central-western area in Colombia, the question is if the presence of production systems has been the result of radical imposition and substitution or, quite the contrary they survive and coexist in virtue to acceptance, recognition, the symbolic-cultural sense that individuals discover in them.

The starting point of this work can be found in the article "Design, production system that makes sense" (2005) and in the research

project “Incidence of Design in the Regional Context: Objects, Messages and spaces before 1950”, developed by the Aesthetic and Social Research Group in Visual Design and whose main purpose was centered in describing the type of influences present in design which were taken from the primary elaboration and attainment of objects, messages and environments during the colonization process of the Caldense geography.

The article then summarizes the reflection exercise in which the definition of the term design separates or, at least, differentiates from the instrumental actions inherent to the effector actions.

## Introducción

Diseño. Apuntes sobre la producción de sentido da continuidad a una serie de reflexiones sobre el diseño, los sistemas productores y el impacto que tienen sus productos en los sustratos socioculturales. En el año 2005 se presentó en el marco del Primer Encuentro de Historia y Estudios de Diseño, organizado por la Universidad de los Andes – Instituto ProDiseño Caracas (Venezuela) la Ponencia: “Diseño, sistema productor de sentido”, en la que el diseño aparecía como pieza fundamental en los sistemas de producción, indicando que para corresponder con las expectativas de las comunidades la actividad proyectual debía introducir estrategias que le permitieran impactar positivamente los sustratos culturales. En el documento se reconocía la participación activa, determinante, de los actores que en la actividad del diseñar se involucran: diseñadores, productores y público.

El interés suscitado por el tema motivó la participación en el proyecto de investigación “Incidencia del diseño en el contexto regional. Objetos, mensajes y espacios anteriores a 1950” del cual derivó, entre otros documentos, el texto “Diseño de objetos en la colonización de Caldas” (2007), en el que se anexaban nuevos

tópicos de interés como la estética funcional, el carácter efector que definió la producción objetual, arquitectónica y visual en los primeros años de la colonización de la geografía caldense y el universo simbólico reflejado en dichos objetos. Otros proyectos relacionados con el tema propuesto han sido la ponencia “El proyecto. Constitución de la realidad cultural”, presentada en el marco del IV Seminario Internacional de Investigación en Diseño y Segundo Encuentro Nacional de Semilleros de Investigación en el año 2012, en el cual se discurría sobre el significado del proyecto y su capacidad de erigir constructos culturales complejos. El más reciente, la conferencia “Apuntes reflexivos sobre sentido, contexto, diseño y proyecto”, en el ciclo de conferencias organizado por TALLER 11, grupo de investigación en diseño, de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (2013).

### Apuntes históricos

La dinámica irrefrenable de la economía aunada a la cada más extensa dimensión tecnológica evidencia el aspecto progresista que, desde mediados del siglo XIX, modificó las estructuras en las que se soportaron los valores históricamente vinculados a la cultura occidental. En un lapso relativamente corto se instauró, como señaló Norberto Chaves (2002) para la última década del siglo XX, una auténtica “Cultura de la Inestabilidad”, con la cual la sociedad iniciaba la sustitución del modelo de cultura dominante, modificando con ello el concepto de estilo que había ayudado a perfilar el carácter singular y canónico de las épocas. Así, los individuos allegaron a sus respectivos contextos los fundamentos de la ruptura y la transformación como algo connatural a su devenir.

En relación a la constitución de la cultura material, los hábitos o modelos empleados por los estamentos encargados de la producción fueron los primeros en ser afectados o modificados. De este modo, el trabajo especializado que realizaron durante largos siglos la artesanía y el arte, fue sustituido paulatinamente por el

advenimiento del poder mecánico e industrial, incluido en los presupuestos de desarrollo de las naciones centro europeas y norteamericanas. En dicho escenario la unidad cultural vinculada con las civilizaciones del pasado se convirtió el centro de las críticas de quienes movidos por un pensamiento renovador en la ciencia y la tecnología consideraron como símbolos agotados, todo aquello que antecedió a su época.

De este modo, en una nueva actividad proyectual se interpretaron las condiciones y los deseos de los grupos que exigían la reorganización o renovación de las estructuras sociales, en las que se esperaba quedara incluida la cotidianidad de las personas. A diferencia de la instrumentalidad mimética posibilitada por la pintura o la escultura, aún en el realismo del XIX, el diseño no pudo reflejar o ilustrar los elementos esenciales de la vida moderna como simples representaciones, por el contrario alcanzó, como señala Penny Sparke (2010: 14), una función formativa dentro de la sociedad, gracias a su capacidad de comunicar mensajes complejos mediante su lenguaje visual y material, a través de los valores y contenidos ideológicos que conllevaba.

A la tradición comercial y de comunicación que definió al diseño gráfico y al diseño objetual, se sumó una segunda faceta que preocupada por el ordenamiento del entorno quiso convertir el mundo (gracias a la planificación urbana), en un mejor lugar para vivir. En la conjunción de dichas facetas se pudo vislumbrar el terreno en el que se erigiría la nueva cultura del diseño. En un inicio y a diferencia del fenómeno que se produciría en la región latinoamericana años después, la cultura del diseño se expresó en la mayoría de los casos en el terreno del consumo, siendo guiada por su lógica y estando vinculado inexorablemente al gusto, argumento que se esgrime como una de las lógicas básicas del consumidor.

A este respecto señala Penny Sparke (2010), el diseño desempeñó, en el marco de la vida moderna, un papel importante en las sociedades que se transformaban

vertiginosamente. A medida que el pensamiento moderno influía en la vida de más personas, el diseño asumió el papel que hasta entonces habían desempeñado las artes decorativas para las élites sociales; gracias a ellas, necesidades y deseos se pudieron satisfacer merced a los objetos, escenarios e imágenes introducidos en el mercado, contribuyendo de esa manera a definir el carácter de los consumidores. El diseño, entonces, se enfocó en tratar de comprender un nuevo tipo humano, en palabras de César González (2009: 18), la cultura del hombre consumidor cuyos valores propios no podían ser otros que los mercantiles.

Parafraseando a Sennet (2008), aun existiendo esta cornucopia productora moderna, la capacidad efectora dirigida a la generación de bienes materiales y sus correspondientes alcances simbólicos son una constante en la historia. Atados a las particularidades contextuales los objetos<sup>1</sup> se han revestido de sentidos los cuales son compartidos o cuestionados por la comunidad; en suma, dichas significaciones se encuentran unidas al conjunto de determinaciones políticas, económicas a los sistemas sígnicos que operan al interior en una sociedad concreta. Ahora, esta condición permite superar la primaria consideración de los sistemas productores como los encargados de trazar, únicamente, las rutas de propuesta materialización de productos; haciendo posible estudiar, de manera más consciente, el interés compartido por el grupo en lo que respecta a la creación y distribución de conocimientos e igualmente, los modos particulares de interactuar. Por esta razón estos complejos constructos sociales se designan sistemas productores de sentido.

168

## Apuntes sobre sistemas productores de sentido

Un sistema productor de sentido opera sobre el resultado de la sinergia constituida entre cuatro tipos de particularidades: primera, topológica (geográfica);

<sup>1</sup> La acepción del término corresponde a su naturaleza multívoca, como refiere Ferrater Mora, citado por Cirlot.

segunda, temporal (época); tercera, demostrable-tangible, argumentos y fenómenos verificables a través de la ciencia; cuarta, imaginaria-intangible, es decir, las construcciones gregarias o las creencias populares con que se reviste de contenido simbólico cada fenómeno. Así, estos sistemas establecen lazos que unen a los individuos en torno de las ideas de realidad sobre las cuales existe consenso general en el grupo.

La condición descrita es connatural a cualquier modelo proyectual. Cabe destacar que de manera independiente al sistema imperante la facultad efectora, herencia del proceso de liberación y ajuste evolutivo del registro mano-técnica (Leroi Gourhan, 1971), ha provisto los artefactos que componen en toda su extensión la cultura material. En ella, los actos prácticos aparecen unidos al ejercicio intelectual (teórico y crítico), que dota de discurso, define al sistema, permitiéndole sustentarse como diferente, bien como artesanía, arte o producción iterativa. Al considerar la continuidad en la historia de las acciones efectoras se puede establecer que la producción ha operado como constante, generando los objetos que fueron ubicados bajo las diversas variables o categorías. La capacidad efectora permanece como universal de modo que lo que tiende a cambiar es el sistema; sin embargo, la transición no es fortuita, es más bien un asunto progresivo en el que los sistemas se solapan, sobre todo en latitudes como la latinoamericana, en donde no es extraña la coexistencia de productos provenientes de sistemas opuestos.

Ahora bien, es la aceptación de la vigencia y concordancia cultural de los postulados de cada sistema productor por parte de productores, hacedores (diseñador, artista, artesano) y consumidores lo que admite dilucidar la naturaleza privativa de la producción e, igualmente, en relación con los aspectos políticos, económicos, educativos, entre otros, trabajar en pos de su conservación o dar paso al proceso de sustitución; en ello juega un papel importante el fenómeno de ruptura argumentado por Chaves. Para ilustrar lo anterior, desde el Renacimiento, como

escribe Dussel (1984), la acción técnica e instrumental del artesano se diferenció del ejercicio liberal del artista, quien en cumplimiento de un acto propio pudo expresar la totalidad del mundo en una obra; por su parte, el artesano presentó una parte en relación con otras partes, es decir, el propósito de construir los objetos que pueblan el mundo. De este modo, en lo que respecta a la intención efectora y a la actividad del pensamiento que les rige, se demuestra un alejamiento en el que el arte obra en relación de lo ontológico, en tanto la artesanía lo hace en cumplimiento de una función social a partir del conocimiento expresado en el trabajo especializado o en el saber hacer.

Continuando, los dos sistemas atienden al complejo engranaje social, lo que incluye las expectativas de desarrollo, las tradiciones y el acceso a los beneficios que trae consigo el reconocimiento y la valoración de las comunidades. En ese sentido, la imagen generalizada de la artesanía como pervivencia de la manufactura que transforma tímidamente las materias primas, no se compadece con su realidad. Para Sennett, por ejemplo, el artesanado “Representa la condición específicamente humana del compromiso” (2008: 32) que sustentada en la práctica no se limita al aprendizaje y repetición de destrezas instrumentales porque, en esencia, se ha autoimpuesto la obligación de realizar bien su oficio por el simple hecho de hacerlo bien. El artesano adquiere responsabilidad con el saber, lo que en muchas ocasiones quedó limitado a la fabricación<sup>2</sup>, lo cual minimizó la dimensión de sus aportes a la esfera del conocimiento humano.

Aun así, el distanciamiento artesanía-arte no se revela tan notorio ni dramático como sí lo fue, en la época del modernismo europeo, el revés que sufrieron estos sistemas de producción al enfrentar el avance de la sistematización industrial. Como se consignó en el texto *Cualificación en diseño*. Entre la proyección y la fabricación:

---

<sup>2</sup> Este fenómeno se observa con especial énfasis en ciertos sectores del contexto latinoamericano.



La oposición connatural a la transformación no se basó exclusivamente en la desconfianza que nació en las diferentes agremiaciones respecto de los avances materializados en la máquina o, a una defensa empeñada en dar continuidad exclusiva a los procesos procurados tradicionalmente por la figura del taller; la oposición al dominio mecánico y su capacidad alienante fue alimentada por las diversas variaciones que en el contexto activo de la Europa modernista, impactaron sobre los conceptos de hombre y mundo, acepciones instituidas y sustentadas desde los primeros años del humanismo (Villa, 2011: 74).

Se puede entrever que la producción basada en la implementación tecnológica organizó un sistema en el cual la construcción histórica del concepto humano, aspecto fundacional de sus antecesores, se vería seriamente afectado. Sobre el tema Joan Costa argumenta que:

La era del Humanismo en el Renacimiento fue la fusión del Arte, la Ciencia y la Técnica. Ello dio origen al Diseño (2009).

En otras palabras, el diseño no es la suma de estas, sino que emerge como actividad en un contexto activo en el cual el elemento preponderante fue lo humano, concepto que tuvo vigencia exclusiva durante la modernidad.

## Apuntes sobre contexto

La reflexión sobre el impacto que los sistemas productores tienen en la pluralidad cultural latinoamericana indica que quienes proyectan y producen deben conocer la verdad que rige los modelos proyectuales desde los cuales desarrollan sus acciones y productos; asimismo, que el caudal objetual debe corresponderse con las expectativas de sus comunidades. En el caso del diseño, por ejemplo, la crítica de su naturaleza estimula el ejercicio reflexivo sobre la actividad, al mismo tiempo permite comprender los límites disciplinares inherentes a sus adquisiciones teóricas y el impacto que sus productos tienen en el cumplimiento de los objetivos del proyecto que trata de fortalecer. Para que esto sea posible

se requiere comprender qué es el contexto inmediato y el papel que juega en la aceptación de un modelo de producción que, sin ser el único, alcanza mayor relevancia frente a los demás.

Sobre este tema, señala William Ospina Toro (2010) que ha sido ampliamente determinada la relación existente entre el contexto y la acción proyectual, en la que el diseño se presenta como una actividad relativa, dejando atrás sus pretensiones de absoluto. De este modo, el diseño se articula al entorno en el que se desarrolla, vincula el usuario con la comunidad e, igualmente, a las características que lo definen como parte preponderante de la cultura.

De cualquier modo, descifrar el contexto, la esencia de una sociedad, impele descubrir el sentido que se refleja en las acciones y las producciones que en ella se dan. Indudablemente el acercamiento a la realidad contextual de la comunidad significa ver más allá de la apariencia homogeneizada que en la actualidad se difunde, en este sentido escribe el autor:

Determinar con claridad el tipo de esencia de la sociedad con la intención de especificar los sentidos que los objetos poseen en relación con el proyecto, no es para nada sencillo, implica analizar, en primera instancia, la mezcla de ideas instauradas, impuestas y que descansan en los estados de necesidad que se presentan en las corrientes de la moda, las tendencias, la economía y las ideologías dominantes (Ospina Toro, 2010: 108).

Siendo así, toda actividad se inscribe en un contexto donde sus postulados, métodos y resultados entregan algo más que los valores de cambio o de uso. Sobre las construcciones objetuales se erigen alternativas simbólicas, reflejo de los anhelos cotidianos del colectivo que deben corresponder con las ideas de bien estar, progreso y desarrollo; esta coincidencia descubre los niveles de aceptación y de apropiación, por parte de las personas, de las bondades que el sistema productor oferta, de modo que la selección de unas u otras descubre las maneras particulares de entenderlas a través de su utilización y en los alcances simbólicos que llegan a tener, en otras palabras, su sentido.

Sobre este punto se indica en el texto *Diseño, sistema productor de sentido* (Villa, 2005), que la consulta por los niveles de apropiación que en los últimos años han hecho del diseño las personas en la geografía inmediata descubre el valor que, en relación a los otros sistemas, ha alcanzado; por ello es necesario examinar su vinculación con las producciones artísticas y artesanales. Llegado este ítem, en los argumentos de Enrique Dussel, se reconoce que las sociedades industriales coinciden mayoritariamente con la dinámica de ruptura y de movilidad; sus construcciones se rigen por criterios de máxima tecnología, de la mano de obra altamente calificada, por la mutación acelerada, por el mercado expectante y por la obsolescencia programada de los objetos.

En contraposición, en algunas comunidades tradiciones o, mejor, lo que sus integrantes esperan de un producto es que su función, topología y prestación, se traduzcan de manera simple, similar a como lo hacen los materiales incorporados en su elaboración. Igualmente, que posean cierta pericia para vencer el tiempo, que no se encuentren regidos por la moda y, por tanto, la inversión económica se transforme con los años en una construcción afectiva, bien porque en ella se funden tradiciones (aprendizaje, superación económica, ampliación de horizontes, entre otros) o porque se pueda legar; un constructo superviviente en el tiempo que puede seguir siendo utilizado<sup>3</sup>.

De acuerdo a lo referido, de la relación entre el diseño y su escenario contextual proceden elementos simbólicos, los cuales expresan componentes que hacen parte de la cultura. Como señala Llovet, citado por Ospina Toro:

Es difícil pensar que se puedan crear objetos o diseñar mensajes gráficos en una sociedad industrializada y altamente organizada a nivel de conexiones simbólicas, que puedan hallarse exentos de toda vinculación contextual (2009: 45).

---

<sup>3</sup> En este punto no se trata de apreciar el nivel tecnológico de los objetos, sino los modos de comprensión, apropiación y uso de los mismos.

Así, los sistemas productores deben atender al universo simbólico que se instaura en una sociedad, porque es gracias a ellos que se pueden instituir criterios propios que definen la producción en un contexto específico. En lo que atañe al diseño, retornando a Dussel, si los desarrollos artísticos de la comunidad son limitados, el resultado proyectual poca sustentación obtendrá del arte; si sus aportes en tecnología son escasos, las producciones responderán a los lineamientos que rigen a la artesanía.

## Apuntes sobre diseño y proyecto

Después de hacer referencia sobre algunas de las particularidades del sentido y del contexto, es adecuado reflexionar sobre la actividad proyectual porque aunque del término se hace un uso amplio, ello no significa que en la geografía inmediata se tenga suficiente claridad sobre los aspectos que le fundamentan y diferencian de otras alternativas efectoras. En el artículo “Un modelo social de diseño: cuestiones de práctica e investigación”, encaminado a la revisión del diseño de producto en relación al proceso de intervención en servicios sociales, Sylvia y Víctor Margolin establecen que:

El diseño es entendido muy a menudo por el público como una práctica artística que produce deslumbrantes lámparas, muebles y automóviles (2012: 68).

Concepción que no solo coincide con la definición que le otorgan muchos profesionales, sino que también demuestra el vacío en cuanto a la realización de estudios encargados de analizar el papel que cumple el diseño en aspectos diferentes a su realidad físico-plástica. De este modo se establece como única intención del diseño la realización de productos para la venta, con lo cual admite que todos los objetos, mensajes y espacios son, por su realidad objetual, resultados exclusivos de esta actividad. Opinión que se confronta y amplía cuando se pone de manifiesto, como lo hace Penny Sparke, que:

El diseño es tanto una práctica como un concepto abstracto y que el contexto cultural de dicha práctica forma parte del [su] cuadro general (2010: 14).

Por la pluralidad de elementos que se integran en el contexto y en la cultura, tratar de definir la actividad proyectual desde una perspectiva global, no significa necesariamente avanzar en su comprensión. Tal vez sea más sensato retomar sus principios fundacionales y conocer el proceso exacto como ha llegado a impactar un substrato social determinado, porque:

Esta es una de las características más notables del diseño y de la actividad de diseñar en sí misma, la de pertenecer a un contexto puntual, esto es, derivarse de un entorno y afincarse en él, como forma de asegurar que las realizaciones que de tal ejercicio puedan identificarse mediante la conformación de escuelas y estilos que ubican un objeto, un mensaje o un espacio a cierta corriente o a una denominación académica precisa; lo anterior queda demostrado al hablar, por ejemplo, del diseño Suizo o de las vanguardias del diseño, así la denominación de la realización queda enmarcada y adscrita a una situación ideológica o geográfica específica (Ospina Toro, 2009: 10).

Otra de las particularidades en el contexto inmediato es la identificación de la actividad proyectual con los procesos instrumentales, no necesariamente en la totalidad del área fundante, es decir, el diseño (lo que se puede corroborar al estudiar el segmento de cualificación profesional colombiano en sus diversas denominaciones). Sin embargo, para el tema que aquí se presenta, el diseño no se agota en la descripción de métodos y procesos de producción, sino que mueve a quien diseña a ponderar el mundo previamente al planteamiento y desarrollo de la propuesta. Lo anterior hace del diseño una actividad del pensamiento, en otras palabras, un modo de reflexión válido que posibilita a sus realizadores integrar diferentes ítems de conocimiento complejo y humanista. Ello contribuye a la comprensión de la verdad del sistema y su influjo sobre la comunidad, demostrando sus bondades y falencias las cuales, indudablemente, pasan por el acceso a sus productos y el aprovechamiento de la información de la que la totalidad de objetos son mediadores.

## De nuevo las palabras del profesor Ospina Toro, ayudan a subrayar lo descrito:

Tales actividades son recurrentes en los discursos del diseño en la actualidad, pues su verificación en los objetos establece un área de desempeño [...] lo suficientemente amplia como para que intentar cerrar el término [...] a un único aspecto sea vano e inútil, porque la capacidad de integrar muchas áreas de conocimiento en torno suyo, es otro de los factores que caracterizan al diseño como a ninguna otra rama del conocimiento humano (Ospina Toro, 2009: 13).

Ahora bien, en el acto integral que cumple quien diseña, el diseñar, escribe Dussel (1984: 189), se reúnen dos componentes esenciales: la inteligencia apriorística (teórica) y la inteligencia efectora. La inteligencia apriorística o verdad teórica ubica al sujeto ante el terreno de la realidad; por su parte, la verdad para la acción o los actos efectores señalan una realidad próxima; en su conjunción se alcanzaría un todo armónico entre la instrumentación y los criterios fundamentales de la subjetividad: la consciencia y la libertad; es decir, obrar con conocimiento de lo que se hace sustenta el carácter proyectual del diseño, lo que resulta necesario para que el objeto presentado sea entendido propiamente como diseño.

De este modo se constituye la realidad del proyecto: de una parte el componente efector, de otra el subjetivo. Surge la disyuntiva entre la objetividad que parece fungir como elemento racional de la actividad y el parecer de las personas, la prevalencia de los actos subjetivos. Actuar en concordancia con la responsabilidad y la prudencia que estos elementos exigen permite que el diseño sea concordante con lo que en él, se entiende, le vincula con la ciencia, con el conocimiento humanista y con la responsabilidad que le atañe como sistema productor.

Sin embargo, el análisis del devenir de la disciplina, al menos en el contexto inmediato, enseña cómo ha debido responder no solo a sus principios inherentes, sino también a los que se arrojan exógenamente. Tal vez por ello, su objetivo primordial suele dirigirse a responder a los lineamientos efectivos del funcionalismo, bien sea en la obligación de satisfacer a la naturaleza de las necesidades objetuales, sociales y comunicativas que en ocasiones ocurren en abandono de

la conciencia o la autocrítica que por lo regular se encargan de hilar o, al menos, posibilitar el entramado de argumentos afectivos.

El acuerdo tácito celebrado por el diseño con el funcionalismo le impele a llevar sobre sí la designación de acción “servil”, que le distancia de su realidad. Al restringirse la definición del diseño al campo de las descripciones proyectualistas pareciera que no le es posible trascender los nexos inmediatos dados entre la concepción de una propuesta y su objetivación; por eso, es preciso comprender cuál es el sentido configurado por el diseño a lo largo de su historia, prestando especial atención a las particularidades de los contextos. En dicha significación, el profesor Mallol Esquefa, le define como:

[La] siempre indeterminada finalidad de creación del horizonte de sentido representado en la actividad del diseño (Mallol, 2008: 81).

El sentido, indudablemente, estará referido a la correspondencia entre las acciones cotidianas de los individuos subsumidos en las dinámicas de sus culturas en las que harán presencia ciertas imposiciones de sociedades foráneas. En este punto el término proyecto impele a revisar el alcance de su acepción.

Para Dussel, en los sistemas sociales existe un proyecto el cual entraña la esencia de la misma sociedad, de una época, de una clase social e, incluso, de una persona. Por ello, los pensamientos, las acciones y los objetos que en ella se realizan están dirigidos a consolidar dicha esencia, lo que equivale a decir, procurar mediaciones (materiales y simbólico contextuales) para alcanzar el objetivo de su proyecto. No obstante, el proyecto se encuentra contenido en un sistema en el cual se encarga de fundar los deseos particulares de objetos en cuanto estos tienen la posibilidad de satisfacer necesidades de diferente índole (1984: 194).

Por su parte, Boutinet (2004) plantea que la esfera tecnológica señala el tránsito natural hacia el logro trazado con antelación por la modernidad dominante; es

decir, está inscrita en el proyecto de desarrollo de la sociedad. En el polo opuesto, la instrumentalidad tradicional se encontraría al margen de dicho proyecto; escapa, incluso, al tiempo señalado para el progreso. De manera independiente a la presencia de objetos procurados o adquiridos en centros tecnológicamente desarrollados, en algunas regiones del mundo la vida misma se ha convertido en el proyecto a desarrollar, por el cual el individuo sin diseño (e incluso sin objetos complejos), pero con proyecto invierte su tiempo y sus fuerzas en vivir, en hablar, en tratar de dar solución a las dificultades de una vida gregaria; en palabras del autor, en ponerse en contacto con los demás para ejecutar las acciones de humanización que les son inherentes de modo que las sociedades, en apariencia carentes de proyecto, prosiguen en su tarea de alcanzar su horizonte, el que no puede ser diferente a la conquista del verdadero progreso humano.

Es difícil aseverar que dicha disposición se realice en un acto de total conciencia. Lo que sí es seguro es que el origen del proyecto es igual al de la colectividad, sus procesos constituyen su devenir, su futuro aparece incierto y azaroso. Con base en lo anterior, el proyecto puede definirse como la suma de las acciones a través de las cuales se erige el universo de realizaciones humanas, para lo cual se integran el conocimiento y las trazas afectivas con las dinámicas efectoras propias de los sistemas de producción material.

178

A modo de ilustración, el complejo entramado del proyecto se hace evidente en la zona centro-occidental de Colombia. Movidas por distintas condiciones a mediados del siglo XIX, miles de personas dieron inicio a oleadas colonizadoras que terminaron por instaurar y fortalecer un comportamiento colectivo que luego de varias décadas se desarrollaría en torno al monocultivo del café, comportamiento que quedó inscrito y reflejado en los objetos, la música, la gastronomía, las edificaciones, etc., erigidos en un extenso paraje rural y pueblerino. Dicho constructo es fruto del trabajo compartido por varias generaciones, esfuerzo que hoy es reconocido por la UNESCO bajo el título del Paisaje Cultural del Café y



que demuestra que la realización de un complejo sistema cultural, como proyecto, aunado a la actividad efectora que le dio impulso, se encontraban presentes en todos los órdenes de una muy singular cotidianidad<sup>4</sup>.

En el mismo sentido, en la variación del pensamiento colectivo, en el trayecto que le acerca a la expansión tecnológica contemporánea, están presentes ciertos rasgos enraizados en lo consuetudinario, por lo que los sistemas productores más tradicionales no desaparecen totalmente. Así, aunque el reconocimiento de la cultura cafetera, a primera vista, pareciera exaltar un episodio bucólico de tradiciones y decires propios del pasado, aluden a algo muy distinto. En el ámbito de los objetos, por ejemplo, los rasgos distintivos de la tradición manufacturera se reúnen con dispositivos digitales de última generación; el acceso al conocimiento posibilitado por las tecnologías de la comunicación llega a los espacios legados por los constructores de bahareque.

Esta sincronía es un resultado a tener en cuenta para la proyección de nuevos productos y servicios. Cada vez se hace más evidente que los sistemas productores poco impacto tendrán si antes de posicionarse no consiguen revestirse de sentido; si en vez de optar por la sustitución a ultranza de lo que les antecedió previamente no se reconcilian con los métodos y los constructos comunales a los cuales tiene por objeto suplir.

## Conclusiones

En conclusión diremos que la actividad del diseño trasciende el mero ejercicio proyectivo de objetos. Hoy resulta claro que cada artículo referido exclusivamente

---

<sup>4</sup> El ejemplo del Paisaje Cultural Cafetero, se encuentra contenido en la ponencia "El proyecto. Constitución de la realidad cultural", presentada en el marco del IV Seminario Internacional de Investigación en Diseño y Segundo Encuentro Nacional de Semilleros de Investigación, en el año 2012.

a su forma parece, cada vez más, resultado de la inercia proyectual del pasado cuya génesis, si bien procede del saber profesional, también se refleja en alguno de los miles de catálogos de objetos. Por ello, desde el diseño se impele a trabajar con los valores que las comunidades otorgan a las diferentes situaciones de su cotidianidad, de modo que esas trazas afectivas nacidas de la reunión con las personas y con los objetos, sean transcritas en proyectos donde se potencie el desarrollo en sus niveles cognitivo, económico y social, de este modo al diseño como sistema productor se le reconocerá, al menos en el contexto inmediato, ese valor agregado que en la actualidad se mantiene como algo difuso.

Finalmente, es importante destacar que la revisión de definiciones no proyectualistas sobre el diseño, abre un importante escenario para la investigación y el análisis de los sistemas productores en contextos en los que perviven diferentes modelos productivos. El cumplimiento de los objetivos trazados en un sistema en el que se integran aspiraciones culturales propias con necesidades provenientes de latitudes foráneas, evidencia el dinamismo y la mixtura inherentes a comunidades que contribuyen al fortalecimiento de su dinámico proyecto.

## Referencias

180

Boutinet, J. P. (2004). *Anthropologie du projet*. Paris: Puf Coll.

Chaves, N. (2002). TdD. *Temas de Disseny*, N° 19. Barcelona: ELISAVA - Escuela Superior de Diseño.

Dussel, E. (1984). *Filosofía de la producción*. Bogotá: Nueva América.

González Ochoa, C. (2009). *El significado del diseño y la construcción del entorno*. México: Ed. Designio.

Leroi Gourhan, A. (1971). *El gesto y la palabra*. Caracas. Universidad Central de Venezuela.

Mallol Esquefa, M. (2008). "Diseño y realidad". *Revista Kepes*, No. 4, pp. 73-106. Manizales: Universidad de Caldas.

Margolin, S. y Margolin, V. (2012). "Un 'modelo social' de diseño: cuestiones de práctica e investigación". *Revista Kepes*, No. 8, pp. 61-71. Manizales: Universidad de Caldas.

Ospina Toro, W. (2009). *Restitución de contenidos simbólicos mediante la activación de la memoria a partir de la interacción con objetos y atmósferas proyectadas en la instalación interactiva "La máquina de Don Seir"*. Tesis de maestría no publicada. Universidad de Caldas. Manizales, Colombia.

Ospina Toro, W. et al. (2010). *Desconcentrar el Diseño*. Memorias Foro. Bogotá: Editorial Universidad Nacional de Colombia.

Sennett, R. (2008). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.

Sparke, P. (2010). *Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili.

Villa Carmona, G. (2005). "Diseño. Sistema productor de sentido". *Revista Kepes*, No. 1, pp. 7-14. Manizales: Universidad de Caldas.

\_\_\_\_\_. (2007). "Diseño de objetos en la colonización de Caldas". *Revista Kepes*, No. 3, pp. 31-54. Manizales: Universidad de Caldas.

Revista KEPES, Año 10 No. 9, enero-diciembre de 2013, págs. 163-182

\_\_\_\_\_. (2011). "Cualificación en diseño. Entre la proyección y la fabricación". *Revista de Arquitectura*, Vol. 13, pp. 73-79. Bogotá: Universidad Católica de Colombia.