

# Des-serIALIZACIÓN del diseño industrial<sup>1</sup>

Iconofacto • Vol. 6, N.º 7 / Páginas 89 • 108 / Medellín-Colombia / Diciembre 2010

Marcela Ceballos González. Diseñadora Industrial. Docente Universidad Pontificia Bolivariana. Correo electrónico: marceballos@gmail.com

Artículo recibido el 7 de mayo y aprobado el 11 de agosto de 2010.

<sup>1</sup> Artículo derivado de la investigación monográfica para pregrado "Formas de revalorización en Moravia", desarrollada durante el año 2007 bajo asesoría del docente investigador Juan Diego Sanín, perteneciente al grupo de investigación de la Facultad de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana "Culturama", dedicado a estudios de la cultura material.

**RESUMEN:** “Des-serIALIZACIÓN del diseño industrial” se refiere a un concepto desarrollado a partir de la reflexión de la autora alrededor de los resultados hallados en su investigación monográfica “Formas de revalorización en Moravia”, realizada en el año 2007; y en contraposición a ciertas concepciones de la disciplina del diseño industrial. El artículo busca mostrar cómo, a partir de la exploración del comportamiento en torno a los hábitos de la eliminación de residuos industriales y domésticos en el barrio Moravia de Medellín, se dejan al descubierto una serie de realidades que se oponen a ciertos enfoques del diseño ligados a metodologías concebidas desde la serialidad y la industrialización. Usando técnicas de investigación etnográfica, se buscó analizar cómo ciertos objetos vuelven a cobrar vida luego de haber sido eliminados, encontrando que las personas de ese contexto han creado desde su experiencia nuevos criterios de funcionalidad y uso para algunos objetos y residuos que son resemantizados. El artículo deja sobre la mesa la idea de que estos conocimientos y desarrollos empíricos, que surgen como discursos de *micro resistencia* frente a los sistemas que rigen el hacer del diseño, la llamada tecnología de punta y la producción en masa, podrían ser una fuente importante para pensar y hacer diseño industrial, rescatando elementos que tangiblemente se evidencian en la cotidianidad de países en vías de desarrollo como Colombia y que muchas veces no son tomados en cuenta en el mundo académico.

**PALABRAS CLAVE:** cultura material, comunidad, inventiva popular.

**ABSTRACT:** “Un-serialization of industrial design” refers to a concept developed from the author’s reflection on her monograph results (*Formas de revalorización en Moravia* [“Ways of revalorization in Moravia”], developed in 2007), and in contrast to some conceptions of Industrial Design as a discipline. This article aims to show how, based on the exploration of Moravia’s garbage transformation habits, some realities appear as an opposition to certain design approaches, which are bound to methodologies born from concepts such as *serialization* and *industrialization*. Using some ethnographic research techniques, this study analyzes how certain objects “come back to life” after their elimination, implying that the inhabitants of this context have generated, from their experience, new uses and functionalities for the objects and trash that are then re-contextualized. The article shows how these empirical developments and knowledge arise as a *micro resistance* speech against the mainstream systems in design praxis, the so-called high-tech technologies, and mass production; and could be seen as an important source to think and do industrial design, considering some elements that are perfectly tangible in the everyday life of developing countries such as Colombia, and that are not frequently taken into account by the academia.

**KEY WORDS:** material culture, community, popular inventiveness.

## 1. NOTAS PRELIMINARES

En las últimas décadas el diseño industrial se ha desarrollado bajo las premisas de diferentes enfoques que orientan su hacer práctico, enmarcado en sistemas que promueven metodologías y visiones para el “buen” ejercicio de los diseñadores. Esto último se entiende como un ideal que plantea las exigencias mínimas necesarias para que un diseñador pueda encajar en alguna de las tendencias que fluyen en el pensar y hacer de la profesión: enrolarse en determinada corriente e intentar seguir sus premisas, obedeciendo ciertos conceptos universales de lo concebido en el mundo académico como “profesional del diseño industrial”. En términos generales, estas metodologías buscan proponer nuevas respuestas, en su mayoría objetuales, a necesidades que el diseñador identifica en usuarios y nichos de mercados específicos. Manifestaciones como el diseño de experiencia (Press & Cooper, 2009), el diseño universal y el diseño posindustrial (Joselevich, 2005) son sólo algunas de las orientaciones que han guiado la disciplina hasta el día de hoy. Aunque estas metodologías de diseño comparten ciertos aspectos y difieren en otros, coinciden en plantear una serie de pasos para la actividad proyectual que tutelan el proceso de diseño, y que se conciben como los componentes de un modelo a seguir. Asimismo, estas metodologías sugieren identificar y analizar las necesidades y los deseos de un grupo potencial de usuarios que podrían beneficiarse del producto que se diseñe. Precisamente, esto ha dado paso al llamado “diseño universal”, enfocado principalmente en siete aspectos claves que son: el uso equitativo, la flexibilidad en el uso, el uso simple e intuitivo, la información perceptible, la tolerancia al error, el bajo esfuerzo físico, y la dimensión y el espacio adecuados para llevar

a cabo el uso.<sup>2</sup> El diseño se enfoca entonces en la necesidad de “combinar elegancia, resistencia y, sobre todo, facilidad de uso para todo tipo de consumidor” (Press & Cooper, 2009: 12), de tal manera que su experiencia en el mundo diseñado resulte más sencilla y placentera. Así, quienes acogen esta ideología para diseñar tienen una imagen precisa del lugar común donde sus ideas pueden prosperar y de la relación que el usuario tendrá con el diseño. Esta concepción está emparentada con la búsqueda de *estilos de vida*, eje estructural del llamado “diseño de experiencia” (Press & Cooper, 2009). A través del concepto de *estilos de vida* se indaga sobre las características específicas y potencializables que un usuario tiene en relación con sus hábitos. A pesar de las similitudes entre una postura y otra, es importante mencionar que el diseño universal está enfocado a solucionar problemas de usabilidad y accesibilidad, mientras que el diseño de experiencia procura satisfacer el deseo de experiencias emocionales inherente al ser humano. Por su parte, el diseño posindustrial presenta un enfoque que se mueve dentro de la creciente era digital, donde el diseñador camina a la par con los avances de la tecnología. Del mismo modo, en éste prevalece la necesidad de crear experiencias desde el diseño para usuarios específicos y es sobre en este punto en especial que el diseñador posa su interés.

<sup>2</sup> Centro Mundial de Diseño Universal. Carolina del Norte. Estados Unidos.

Hechas estas distinciones, vale la pena ahondar en los puntos comunes que comparten las metodologías que rigen el hacer de la disciplina. Más allá de los intereses o visiones particulares, se evidencia un denominador común: el diseñador se ubica en el punto más alto de una pirámide, se muestra como quien planifica la experiencia y anticipa qué tipo de relación puede darse entre las personas y los objetos. Conviene subrayar como otro punto común a los enfoques señalados que en estos se elude muchas veces pensar la interrelación sensible con los procesos y los materiales como un vehículo generador de conocimientos desde la práctica. Recientemente, esta visión del diseño ha sido destacada por Richard Sennett, que en su libro *El Artesano* (2009) menciona la importancia de esta interrelación como foco generador de la experiencia creativa. Su postura rescata el *saber hacer* en cualquier disciplina como criterio indispensable para interiorizar las experiencias. Apelando a la importancia que tiene el oficio, este sociólogo ilustra cómo la sensibilidad que puede desarrollar una persona a través del trabajo manual le permite experimentar las cualidades de un material y desarrollar conocimientos que, aunque no se fundamenten necesariamente dentro de una metodología, pueden ser útiles para pensar, proyectar o materializar el diseño. Esta perspectiva invierte la pirámide, pues la experiencia se configura ahora desde el contacto con los materiales y la relación sensible que se entabla con estos, desde el error que una vez superado conduce a la maestría

en un oficio y desde las estéticas en su dimensión práctica. Ciertamente, ello abre una puerta de entrada para abordar de manera diferente los objetivos propuestos por las metodologías del diseño que dejan de lado la reflexión que surge de los sucesos inmediatos y accidentales.

Hay que reconocer que el término *des-serIALIZACIÓN*, del que se hablará en este escrito, reivindica, desde la visión de Sennett, cómo la relación con los materiales posibilita el desarrollo de objetos y cómo quien lo hace puede catalogarse como artesano. El escenario donde surge este concepto para el caso de este artículo es la comunidad del barrio Moravia, ubicado en Medellín, Antioquia, y cuya dinámica laboral se ha relacionado con el reciclaje y la recuperación de residuos sólidos. Surge desde aquí el concepto de *des-serIALIDAD*, pues el desarrollo de objetos que realizan estas personas a partir del desecho no está estrictamente ligado a criterios de consumo y mercadeo. De hecho, el diseño que ellos proponen nace de la habilidad individual o comunitaria, del descubrimiento de las cualidades de los materiales con los que trabajan, y del dominio de técnicas que han sido adquiridas a través del diálogo y de la experiencia compartida.

Esta concepción de diseño es el eje transversal de la investigación monográfica realizada en 2007 y denominada “Formas de revalorización en Moravia”. El estudio se enfocó en el análisis de los procesos de reciclaje y de recuperación, de los que surgen nuevos significados y usos de los objetos, los procesos y los materiales de desecho. Merece destacarse que la dinámica sociocultural que se da en torno a la interacción con estos materiales ha dado lugar a procesos de producción y de creación de objetos que no se sustentan en la teoría tradicional del diseño. De ello se rescata que estos procesos se identifican por su aporte inventivo, por la riqueza estética y sobre todo porque a través de ellos la comunidad del lugar logró encontrar una ruta de sostenimiento a partir de materiales y objetos que son considerados por el común de las personas como desperdicios.

## 2. GENERACIÓN DE COMUNIDADES EN TORNO A LOS RESIDUOS

La producción de basura es una de las principales características que identifica a la cultura de hoy y es inherente a los hábitos de la sociedad de consumo. En países donde no existe un control riguroso en el manejo de residuos sólidos, los desechos domésticos, industriales e institucionales son abundantes y frecuentemente van a parar a sitios inadecuados (como andenes, calles, bordes de quebradas y laderas de ríos), alejados de los basureros oficiales. Tal problema ha dado lugar a que varias comunidades desarrollen un estilo de vida en torno a la basura. De ahí que una amplia franja de la población del tercer mundo centre sus actividades económicas y sociales en torno a los desechos. En gran medida, esto se debe a que las formas de capitalismo avanzado han generado formas de exclusión en todo el planeta. Comunidades excluidas han generado en torno al reciclaje todo un sistema económico que se desglosa en microactividades, traducidas en oportunidades laborales que involucran a hombres, mujeres, niños y ancianos. En los lugares donde habitan estas comunidades de recicladores, es frecuente que la basura sea recuperada, recolectada, seleccionada, transformada y re-mercantilizada como materia prima para la industria. Así, la idea de habitar *dentro* de la basura no sólo resume gran parte de la problemática social sino que, además, refiere a la configuración de sociedades periféricas estructuradas a partir de lo que se desecha. Esta dinámica social es alimentada constantemente por procesos de inventiva individual y colectiva, en tanto que no sólo se restringe a la recuperación de materiales sino que, constantemente, este tipo de hábitat es enriquecido con los mismos recursos que se tienen a la mano, es decir, con la basura.

De este modo, algunas poblaciones que permanecen al margen de las dinámicas del mercado convencional logran sacar algún provecho y encuentran en la reutilización de las basuras una posibilidad de auto-sostenimiento que les permite generar ingresos económicos y, además, consolidar tejidos sociales que posibilitan la subsistencia en sectores altamente vulnerables de las ciudades. Esto propicia que los habitantes de estas comunidades den soluciones a problemas de su entorno inmediato a partir de la recuperación y de la adaptación de desechos, que son transformados en objetos funcionales, cuyos atributos estéticos merecen destacarse. Estos nuevos resultados pueden ser considerados como “revalorizaciones” o “re-contextualizaciones”: materiales y objetos que luego de haber sido eliminados sólo adquirirían la connotación de desechos y basura estorbosa, pero que transformados a través de la inventiva cotidiana, son traídos de nuevo a la vida con el fin de adquirir usos y funciones distintos a los que originalmente les fueron asignados por los fabricantes.

En este punto emerge el concepto *des-serIALIZACIÓN*, que se presenta como un interrogante frente a los propósitos tradicionales que fundamentan el diseño industrial y que dan cuenta de

que todo producto ha de reproducirse serialmente. Desde este punto de vista, se viene construyendo una teoría sobre la manera en que los sistemas sociales excluidos encuentran la forma de generar dinámicas que permean las nuevas expresiones del capitalismo en las que el diseño industrial y la producción de objetos juegan un papel prioritario.

El hecho de que la producción en serie, fundamento primario del diseño industrial, se confronte en la práctica con realidades como las mencionadas en sectores de la ciudad, hace que el concepto de des-serIALIZACIÓN emerja e impacte las formas tradicionales de entender el diseño. Siguiendo esta línea de ideas, no ha de perderse de vista que el trabajo constante en torno a la basura ha llevado a la creación de otras maneras de producir. En torno a ellas se vienen generando simultáneamente tipos de comunidad que se inscriben al trabajo colectivo y cooperativo. Esto último esboza el reto para los profesionales del diseño de aproximarse al fenómeno con el fin de entender la manera en que la exclusión social genera maneras particulares de establecer vínculos comunitarios, propicia el desarrollo de la inventiva popular y facilita prácticas que cuestionan la producción industrial en serie.

01



Figura 1. Matera hecha con madera recuperada. Materas hechas con bombillas en des-uso. Sillas recuperadas de cerros de basura, limpiadas y re-pintadas.

### 3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

La investigación de la que surge este artículo tomó como objeto de estudio las actividades de recuperación y de reciclaje que se realizan en el barrio Moravia. Este barrio se configuró irregularmente en la década de los sesenta y se sitúa en la ladera nororiental de la ciudad de Medellín. Con aproximadamente 42.000 habitantes, Moravia es un ejemplo concreto de la situación expuesta: un espacio donde se ha generado un complejo sistema económico, social y productivo alrededor de la transformación de desechos. Como pregunta central de investigación se indagó sobre cómo esta comunidad recurría a la inventiva cotidiana para resolver problemáticas relacionadas no sólo con su economía (generación de ingresos), sino también con su vida diaria, como problemas funcionales o estéticos presentes en sus viviendas (daños en mobiliario, aspecto de sus jardines, etc.).

Como característica general de este espacio social se destaca su cercanía histórica a los residuos y a su explotación como fuente económica. Este barrio creció siendo parte del tiradero de basuras municipal, vigente entre 1977 y 1983, y terminó de configurarse alrededor de actividades de reciclaje cuando, a pesar del cierre del basurero, sus habitantes continuaron ligados fuertemente a éstas debido a sus necesidades económicas. Allí, la población ha aprendido a subsistir a las dinámicas veloces y excluyentes del consumismo a través del reciclaje y gracias a la organización que ha venido

presentando alrededor de los procesos de transformación de la basura y del trabajo informal como fuente digna de ingresos. La comunidad de Moravia se ha mantenido firme en la idea de conservar sus dinámicas económicas y socioculturales, y gracias al aprovechamiento y a la transformación de lo que es degradado constantemente por las masas urbanas de la ciudad de Medellín, se niega a desaparecer. Todo esto a pesar de establecerse en el centro de la ciudad y de pasar por un proceso radical de reasentamiento urbanístico proyectado por la alcaldía de Medellín desde el 2003. Este proyecto gubernamental consistió en trasladar tres de los siete sectores que configuran el barrio debido al inminente peligro sanitario que representaba para sus residentes el habitar sobre el antiguo basurero. Con frecuencia se presentaban en sus habitantes, particularmente en niños, enfermedades derivadas del contacto con sustancias altamente tóxicas. De igual forma, la acumulación de gases que emanan de la basura constituía otro peligro constante para toda la población residente en el sector. El proceso de traslado sigue vigente, aunque debe aclararse que éste no afecta radicalmente los demás sectores del barrio.

02



Figura 2. Moravia “El Morro” – 2003.



Figura 3. Moravia “El Morro” – 2007.

03

Parte de esta investigación consistió en identificar características particulares del espacio físico y simbólico del contexto. Entre ellas vale la pena mencionar la manera en que en torno al reciclaje se ha configurado gran parte de la identidad del barrio como tal. Quizá sea útil destacar que, gracias a su historia relacionada con la recuperación de desechos, se ha dado lugar al imaginario colectivo de que en este espacio la dinámica cultural está restringida a actividades de reciclaje.

En la misma dirección, el reciclaje ha abierto la puerta a expresiones estéticas que llaman la atención por la inventiva y por la recursividad de quien las realiza. Desde objetos creados para suplir necesidades que son embellecidos para lograr cierto estatus hasta simples procesos de unión entre distintas partes de los objetos, se resaltan formas y acabados que en contextos académicos y sectores regulados del consumo serían inaceptables. Esta inventiva también se ve reflejada en los modos en que los materiales de desecho son transformados y deja al descubierto la creación y la adopción de técnicas rudimentarias y artesanales en la mayoría de los casos. En ese contexto,

estas técnicas han permitido el mejoramiento de los procesos de reciclaje y se destaca que son ajenas a las tecnologías actuales, que pocas veces pueden ser costeadas por una comunidad como ésta, que para el 2004 tenía, en un área de 43.7 hectáreas, aproximadamente “10.471 núcleos familiares en 7.352 viviendas y 2.021 hogares localizados en zonas calificadas como de alto riesgo físico ambiental, con un índice de 0,37 m<sup>2</sup> de espacio público por habitante” (Mesa Sánchez, Rivera Montoya; 2009: 30).

Con el caso de Moravia se evidencia entonces cómo se genera una alternativa de lectura más amplia para abordar el diseño industrial, cuyos fundamentos han relacionado desde siempre conceptos como el de *serialización*, ligado semánticamente a la palabra “industrial”. Se hace necesario pues para contextos como éste, tan comunes en Latinoamérica, reinventar y reactivar técnicas manuales que reconozcan la eficiencia de la inventiva popular, que por razones sociales y económicas se presenta como una *micro resistencia* frente a conceptos propuestos desde las tecnologías de avanzada y a los paradigmas impuestos por las nuevas formas del capitalismo y la industrialización. “La utilización de herramientas imperfectas o incompletas estimula la imaginación a desarrollar habilidades aptas para la reparación y la improvisación. La resistencia y la ambigüedad pueden ser experiencias instructivas” (Sennett; 2009: 22).

#### 4. DESARROLLO

El proceso de investigación estuvo compuesto por dos fases: una de observación exploratoria del fenómeno y otra de sistematización y clasificación de datos para un análisis posterior. En la primera fase se realizaron cinco visitas al barrio que se focalizaron principalmente en tres de los sectores (La Herradura, El Oasis y Las Camelias) que, según las primeras indagaciones en la población, eran los que más concentraban sus actividades en el reciclaje y la recuperación. En las visitas se demarcaban distintos recorridos por los entornos públicos para establecer rasgos diferenciadores entre los sectores. Se usó como guía un protocolo de registro de datos que delimitaba categorías de análisis, concernientes al manejo y la disposición de desechos dentro de los sectores, así como a las revalorizaciones halladas. Los resultados fueron plasmados a manera de infogramas que contenían la información más relevante de cada recorrido. A manera de ejemplo se ilustran dos de estos.

Figura 4. Ejemplo 1 de infograma.



Figura 5. Ejemplo 2 de infograma.





### 5.1 ECONOMÍA DE LA RECUPERACIÓN

Es evidente que la fuente predominante de ingresos y de empleos del barrio Moravia es la recuperación y el reciclaje de materiales de desechos, transformados para su posterior venta. Esto se refleja en el hacer diario de la población, que con el tiempo ha logrado configurar organizaciones y cooperativas legales en torno a la recolección de dichos ma-

teriales. Asimismo, los conocimientos empleados en las distintas tareas de transformación de la basura en materia prima (limpieza, clasificación, trituración) se transmiten entre las personas y adquieren cierta legitimidad local, aunque los modos de operación sean muchas veces aprendidos e inventados desde la observación empírica.



#### INVESTIGACIÓN UNO / PROYECTO EN FORMULACIÓN

**INTRODUCCIÓN:**  
Este proyecto es un estudio de la vida de los objetos cotidianos y desechos, en su ciclo de vida desde su fabricación hasta su destino final. El objetivo es comprender cómo se transforman los objetos cotidianos en materiales de desecho y cómo estos se recuperan y revalorizan en el barrio Moravia.  
**METODOLOGÍA:**  
El estudio se realizó a través de observación directa en los sitios de recolección y procesamiento de desechos, así como a través de entrevistas con los actores involucrados en el proceso.  
**RESULTADOS PARCIALES:**  
Se identificaron patrones culturales en la recolección y procesamiento de desechos, así como en la revalorización de los mismos.  
**CONCLUSIONES:**  
La recolección y procesamiento de desechos en el barrio Moravia es una actividad cotidiana que genera ingresos y empleos para la población.

Visitas	1	2	3	4	5	PATRONES CULTURALES
Categorías conceptuales						
Elementos característicos (Objetos, materiales, actividades que se repiten o sobresalen)						<b>Economía de la recuperación</b> Este patrón cultural se refiere a la actividad económica que se genera a partir de la recolección y procesamiento de desechos, transformados en materia prima para su posterior venta.
Elementos para el desecho						<b>Rito inexistente</b> No hay reglas, como sea, donde sea. No hay ritos, ni rituales, ni ceremonias que acompañen el proceso de recolección y procesamiento de desechos.
Disposición de los desechos						<b>Espacialidad legítima</b> Los desechos se encuentran en los sitios de recolección y procesamiento, lo que indica una espacialidad legítima.
Composición de los desechos						<b>Potenciales materias primas</b> Diversidad, oportunidades creativas. Los desechos son una fuente de materias primas para la revalorización y creación de nuevos productos.
Revalorizaciones por tipologías (Actividades alrededor de estas)						<b>Revalorizaciones para las necesidades: Estéticas de identidad</b> Este patrón cultural se refiere a la revalorización de los desechos para satisfacer necesidades estéticas y de identidad.
Procesos técnicos (o herramientas para la fabricación)						<b>Surgimiento desde lo inmediato</b> Este patrón cultural se refiere al surgimiento de los productos revalorizados desde lo inmediato.
Remercantización						<b>Autosostenimiento unificado</b> Este patrón cultural se refiere al autosostenimiento unificado de la comunidad a través de la revalorización de los desechos.
Procesos mercantiles						<b>Empirismo sistematizado</b> Este patrón cultural se refiere al empirismo sistematizado en la recolección y procesamiento de desechos.
Conclusiones						<b>CONCLUSIONES GENERALES</b> La recolección y procesamiento de desechos en el barrio Moravia es una actividad cotidiana que genera ingresos y empleos para la población.

Figura 7. Hay muchos materiales que son tomados para ser recuperados, incluso si no tienen un uso concreto. En la imagen aparecen costales de basura en un centro de reciclaje que llegan de diferentes sitios de la ciudad.



Figura 7. Hay muchos materiales que son tomados para ser recuperados, incluso si no tienen un uso concreto. En la imagen aparecen costales de basura en un centro de reciclaje que llegan de diferentes sitios de la ciudad.

07

### 5.2 INVENTIVA A PARTIR DEL RECICLAJE

El entorno de Moravia ofrece diversas posibilidades en cuanto a materiales, lo que delimita las formas de hacer y de re-inventar los procesos. La población toma lo que el entorno próximo le ofrece: recursos sencillos, fáciles de explotar y efectivos, que hablan de las realidades del barrio (materiales, objetos listos para re-contextualizar, técnicas de transformación). Por ejemplo, en las viviendas vecinas a los centros de recuperación de determinado material son notorios los arreglos o las intervenciones en fachadas e interiores de las casas hechos a partir del mismo. Esto plantea una estética que nos habla de la actividad que se realiza en el lugar y que también se ve reflejada en los objetos de uso cotidiano. Las actividades laborales, por otro lado, requieren condiciones específicas que se suplen con objetos y materiales facilitados por el entorno. En la Figura 8 se muestra cómo una canasta vacía de gaseosas ofrece la altura necesaria para acceder a costales llenos de botellas de aguardiente que están a la espera de ser despiezadas. Como se puede observar, la cercanía de las personas a objetos y materiales de desecho convierte a estos últimos en materia prima fácil de obtener, sin tener que ir muy lejos del lugar donde se habita o labora.



Figura 8. Materas hechas de botellas de gaseosa, pintadas a mano y vendidas por una habitante del barrio. Silla improvisada hecha de una canasta de gaseosas en des-uso y una almohada. Muro de madera hecho de material no comercializado del centro de recuperación de madera instalado en el primer piso.

08

### 5.3 DE LA FUNCIÓN A LA ESTÉTICA

En el contexto de Moravia las características formales de los objetos re-contextualizados surgen accidentalmente y antes de evidenciar la búsqueda por la forma, se circunscriben en torno a la función. La prioridad de los “nuevos” objetos que emergen en este entorno es dar soluciones prácticas a problemas de la cotidianidad; sin embargo, cuando estos objetos (materas, sillas, anaqueles) empiezan a ser parte del decorado de las casas logran trascender el hecho práctico. A través de la pintura y el ornamento se transmiten niveles emotivos y significaciones diferentes en los ámbitos privados. Es ahí cuando las re-valorizaciones alcanzan los horizontes de lo afectivo y se ven reflejadas como un gesto y un gusto estéticos; las personas empiezan a establecer cierto tipo de relación con los objetos que han creado, como sucede con la silla mecedora reparada con materiales recuperados de la basura, o con el fabricante de un balcón, que construye uno para su propia vivienda a partir de las técnicas que usa para recuperar la madera.



09

Figura 9. Tapas de tanques donadas por el gobierno para ser recuperadas y convertidas en un jardín. Silla mecedora reparada con materiales en des-uso exhibida en entrada de casa. Balcón hecho con madera recuperada.

#### 5.4 EXPERIENCIA COTIDIANA: SABER INDISPENSABLE

El trabajo es parte orgánica de la vida cotidiana. Como lo expone Heller, “la mayor parte del trabajo desarrollado en el ámbito del proceso de producción ha sido siempre llevada a cabo con una conciencia cotidiana” (Heller, 1987: 130). Esto se corrobora en Moravia, donde el ejercicio constante de las actividades manuales genera permanentemente “saberes no académicos”, que se arraigan en la población a través de esta experiencia de la vida diaria. Estos conocimientos comunitarios se tornan indispensables para las actividades económicas debido a que la condición marginal del lugar acentúa la ausencia de recursos y de sistemas regulados de producción, de los cuales los habitantes han sido excluidos. De este modo, el contexto sociocultural que caracteriza esta microsociedad ayuda a generar soluciones técnicas particulares, fundamentales para las formas de operar del barrio. Es importante destacar cómo el tema de la riqueza estética de la vida cotidiana vinculada al trabajo reivindica que “los procesos tecnológicos, las estructuras sociales, los sistemas económicos o cualquier otra fuente objetiva” (Heskett, 2005: 8) están fundamentados en factores como la solidaridad, el diálogo y el intercambio constante de la experiencia.

10



Figura 10. Proceso manual de limpieza del plástico. Secado del plástico luego de su limpieza en medio de la calle. Éste es un espacio compartido entre dos centros de reciclaje. Recuperación de madera sólo con la ayuda de un martillo. A pesar de esto, se espera que el proceso sea eficaz.

#### 5.5 TECNO-POPULAR

De procesos constructivos básicos y populares surgen técnicas que pueden usarse en forma efectiva según los requerimientos del entorno, lo que propicia la construcción de herramientas simples, a veces efímeras, pero realmente útiles. Así las cosas y sumando el hecho de que en Moravia no existen facilidades de acceso a tecnología de punta, es evidente el fenómeno de la des-serIALIZACIÓN en este contexto.

11



Figura 11. Cortadora de plástico re-inventada con un machete atado a un palo y a la pared. Ventilador para secar el plástico. Regla hecha de pequeños pedazos no comercializables en un centro de recuperación de madera.

#### 5.6 LA BASURA DE LA BASURA

En los centros de recuperación existe un grupo de materiales que no entra en el proceso de re-mercantilización y se convierte de nuevo en desechos: basura de la basura. No obstante, la reutilización de estos elementos descartados sería posible si se generaran ideas creativas con este objetivo. Ello constituye uno de los muchos escenarios para que el diseño industrial proponga rutas alternativas en las cuales se involucren estos materiales. De hecho, y como se evidencia anteriormente, el aprovechamiento de materiales no es el único aspecto sobre el que el “diseño debería enfocarse, [sino] también en cómo la profesión ha de focalizarse en el estudio de las costumbres, rituales y estructuras de la vida social” (Campi, 2007: 86).



12

lada. Usualmente sólo se vende el vidrio. Cuerdas de plástico obtenidas de sistemas de cierre de bolsas, no comercializables.

## 6. CONCLUSIONES

En contextos complejos como los que aparecen en Latinoamérica, y luego de haber expuesto un pequeño fragmento de esta realidad, surge la pregunta de cómo disciplinas creativas, como el diseño industrial, pueden empezar a legitimar los saberes populares emergentes en estos contextos, que finalmente muestran eficiencia en la vida práctica. En franca contravía a la tecnología vigente del medio industrial y a los sistemas metodológicos del diseño mencionados en la introducción de este artículo, estos saberes, contruidos desde la relación sensible con los materiales, ilustran realidades diferentes sobre lo que es diseñar.

La capacidad de crear a partir de necesidades específicas y de sacar el mejor provecho incluso de las cosas que han sido desechadas revela claramente que todo proceso de diseño surge de una relación sensible con el material y del conocimiento particular que los identifica. Estos procesos creativos que se dan como resultado del diálogo entre habitantes de la comunidad que trabajan materiales de residuo, muestran también que a través de estos es posible explotar la riqueza estética y que el diseño, desde su dimensión antropológica, da cuenta de los usos y de las ideas que las personas se hacen de los objetos y de la vida material, a la vez manifiesta asuntos culturales: los ámbitos cotidianos, las creencias, la imaginación y lo tangible (Martín, 2002: 23). Esta riqueza estética revela también comportamientos propios del contexto inmediato y sugiere un modelo creativo y productivo pensado desde el entorno, desde lo local. Con ello se demuestra que lo *serial* es un término ambivalente, que tiene múltiples facetas de acuerdo a las diversas realidades donde se aplique.

A manera de conclusión —o prospectiva—, desde las dinámicas del barrio Moravia se evidencia cómo pueden abrirse nuevas perspectivas de diseño hacia campos poco explorados, cargados de información que define a las personas, sus modos de vida, sus recursos. De esta manera, es posible entender cómo el trabajo concreta el potencial creativo de las personas y cómo opera la sensibilidad en las distintas facetas de la vida cotidiana. Por último, basta decir que el saber hacer de la población resulta propicio para la elaboración de tecnologías simples que surgen desde la experimentación con materiales y procesos. Tecnologías valiosas para estudios de la cultura material, de los modos de transformación y de las cualidades dadas a los materiales (y no sólo a los objetos en sí mismos). En esta dirección, es importante validar la experiencia empírica y dejar de lado las tecnologías de punta, buscando rescatar el valor artesanal del diseño.

Con todo esto se apunta finalmente al reconocimiento de la identidad local, pues como explica Sennett: “sólo podemos lograr una vida material más humana si comprendemos mejor la producción de las cosas” (Sennett, 2009: 19-20). Surge entonces la necesidad de acreditar el profundo cuestionamiento a lo que se considera la muerte de los objetos; el diseñador y el consumidor sólo entienden de lo desechable y de lo efímero al valorar únicamente el producto acabado, industrial, listo para ser usado y desechado, ocupando así su puesto negligente en la punta de la pirámide. Comunidades como la de Moravia viven de ese “después”, demostrando que existen espacios sociales donde se sabe dar una es-

timación distinta a lo desechado, donde se da una valoración sensible del material que suscita un conocimiento conjunto y que genera un sentido de comunidad que el diseño debería tener en cuenta como parte integral de los procesos inherentes a la disciplina. La comunión y constante interacción entre habilidad y comunidad son hechos relevantes que se evidencian no sólo en este espacio particular.

Finalmente, queda sobre la mesa que, como parte de sus obligaciones, el diseño industrial debe enfocarse también en los saberes populares aplicados a la construcción de objetos y generación de técnicas y tecnologías. La creación e intervención tecnológica colectiva, la revalorización de desechos para incentivar la creatividad, la autogestión y la sensibilidad estética son apenas algunos de los conceptos que surgen de esta discusión y que servirían como herramientas para entender al diseño en una dimensión más amplia, donde la habilidad común sea más importante que el reconocimiento de un nombre; una “impersonalidad sin remilgos” (Sennett, 2009: 40), donde el aprendizaje y la experiencia del contacto sensible con los materiales permitan entender mejor la materialidad de los objetos, desprendiéndose un poco de las taras implícitas en metodologías estrictas e idealizadas de los sistemas regulares del diseño. De igual modo, deberá pensarse en soluciones que atiendan a necesidades locales, mucho más consecuentes con el hacer del diseñador latinoamericano.

#### REFERENCIAS

- Campi, I. (2007). *La idea y la materia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Heller, A. (1987). *Sociología de la vida cotidiana*. Barcelona: Península.
- Heskett, J. (2005). *El diseño de la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Joselevich, E. (2005). *Diseño posindustrial*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Martín, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- Mesa Sánchez, N. E. & Rivera Montoya, M. V. (2009). *Experiencia de planificación en perspectiva del diálogo de saberes. Barrio Moravia, municipio de Medellín, Suramérica*. Actas del hábitat: 28-32. Recuperado el 11 de septiembre de 2010, de <http://agora.unalmed.edu.co/docs/NEM-ActasHabitat.pdf>
- Press, M. & Cooper R. (2009). *El Diseño como experiencia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sennett R. (2009). *El Artesano*. Barcelona: Anagrama.