

- Bejar N., Raúl y Cappello M. Héctor, Sobre la identidad y el carácter nacionales, México, UNAM, 1988.
- Ciudad Arqueológica. Ciudad virtual de antropología y arqueología. 3er. congreso virtual de antropología y arqueología 2002. Mesa identidad [en línea] Disponible en [http://www.naya.ar/congreso2002/mesa\\_identidad.htm](http://www.naya.ar/congreso2002/mesa_identidad.htm) [Consulta en agosto 2005].
- Colombres, Adolfo. Compilador. La Cultura Popular, México, Ediciones Coyoacán, 1990.
- Ejea, María Teresa. El Sutil encanto de las Artesanías: usos en la ciudad". En Modernidad y Multiculturalidad: la ciudad de México a fin de siglo. 1ª. Parte. Néstor García Canclini (Coordinador), México, Ed. Grijalvo, 1998.
- Kimble, Charles y Colaboradores. Psicología Social de las Américas, México, Ed. Pearson Educación, 2002.
- Lopez López, Juan de Dios. Una aproximación a la crisis de las identidades y una propuesta de investigación empírica [en línea] Disponible en <http://www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/PO->
- NENCIAS2005/López.htm [consulta 30 agosto 2005].
- Nuñez Hurtado, Carlos. Ética, Cultura, Identidad y Desarrollo [en línea] Disponible en <http://www.crim.unam.mx/Cultura/ponencias/1CultDesa/CDIDE01.htm> [consulta 30 agosto 2005].
- Rueda B., Eduardo A. Multiculturalismo e Identidad Nacional [En línea] Disponible en <http://www.crim.unam.mx/cultura/2003/ponencias-2/wpon1.html> [consulta en sept. 2005].
- Sanchez R., Miguel Angel. Argot, Diseño Mexicano desde las vísceras [En línea] Disponible en <http://www.argot-bloq.com/archivo/micro-ensayos/diseño-mexicano.php> (consulta agosto 2005).
- Schlesinger Philip / Morris Nancy. Comunicación e Identidad en América Latina [En línea] Disponible en <http://www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/ponen2faseindice/Philip.htm> [consulta enero 2006].
- Suarez, Rafael. La Globalización e identidades en América Latina [En línea] Disponible en <http://www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/PONENCIAS2005/Suárez.htm> [consulta 30 agosto 2005].

## El Diseño, evidencia del desarrollo humano

### Reflexión sobre el Objeto del Diseño

Juan Camilo Buitrago Trujillo

Si por un momento nos hallásemos físicamente en alguna de aquellas famosas cavernas del hombre paleolítico, como si al mejor estilo J. J. Benítez en sus Caballos de Troya nos transportásemos en el tiempo, nos encontraríamos frente a la observación del contexto en las mismas condiciones que los habitantes de la época; estaríamos por una parte atónitos frente a la majestuosidad-cazadora-devoradora de animales como el bisonte, el león, etc., y por otra decididamente potenciados en el hecho catalizador de nuestras necesidades fisiológicas en su mayor efervescencia, pero absolutamente neutralizados por el 'poder' que aquel o aquellos animales logran referenciar. En otras palabras, ¡con un hambre terrible! y sin poder hacer más que esperar a que el festín de uno y otro animal nos permita acceder a lo que van a dejar. Inquietos por la premura de nuestras necesidades, y basados en la observación y la construcción de conocimiento mediante la prueba y el error, desarrollamos diferentes –extensiones– de nuestro cuerpo que son factura directa de nuestra capacidad de pensamiento, alcanzadas por la transformación de la naturaleza (lanzas, lanzaderas, hachas, cuchillos, herramientas, entre otras). Esta dinámica acumulativa de experiencias (de conocimiento, de tecnología) va creciendo conforme pasa el tiempo, haciéndose evidente en el resultado de nuestras relaciones colectivas, nuestro desarrollo económico, pero sobre todo en la 'calidad' de nuestra materia transformada... de nuestra cultura material. Para dimensionar los alcances de la explicación, emplearé el siguiente juego de palabras:

Sabemos bien, que el hombre transforma el hábitat que habita, con el fin de hacerlo habitable, (el proceso de la habitabilidad<sup>1</sup>), y que en cierto sentido está íntimamente relacionado con la razón de ser del diseño que afirma R. Polo "...este proceso –habla aquí del diseño– se da por la capacidad intrínseca que tiene el hombre para transformar la naturaleza, crear el entorno artificial y superar las deficiencias naturales de la especie...", haciéndolo extensivo al punto que pretendo desarrollar, entendería en su afirmación entorno artificial como cultura material, evidencia de ...transformación natural y superación de las deficiencias de la especie...

En primera instancia, la cultura material se entiende como la respuesta que se encuentra en la relación de las capacidades del hombre con sus necesidades.

La dinámica necesidad-satisfacción, busca establecer la armonía de las variables dispuestas (hombre-entorno) para que el primero logre establecerse y desarrollarse como un ser vivo, racional, y evidentemente social en el segundo, pero sobre todo garantizar su existencia como especie en la dimensión más trascendente. Desde esta perspectiva uno de los grandes logros del hombre fue haber resistido la hostilidad de la época prehistórica (sobre todo el paleolítico y el mesolítico), gracias, en gran medida, al comportamiento social: mediante el trabajo en equipo, la reproducción, la 'solidaridad', etc. amalgamada por sucesos tan importantes como cotidianos hoy en día como la formalización de un lenguaje verbal y un claro sistema de registro gráfico.

Es un hecho que dentro del gran anhelo (preservación de la especie) y al no ser dueño de la fisonomía de un león ni de sus evidentes capacidades físico-mecánicas para –prolongar su existencia–, el hombre debía recurrir a métodos que fueran disímiles al de aquel. Su capacidad le permitió transformar la naturaleza, le permitió crear la cultura material.

Alvin Toffler<sup>2</sup> ha dividido la historia del hombre en tres grandes olas. La primera, marcada por la revolución agropecuaria, que se da cuando el hombre logra hacerse

sedentario gracias al dominio de la tierra y la domesticación de animales, claramente establecida cuando se ordenan y surgen los imperios agrícolas<sup>3</sup> en las riberas de los grandes ríos orientales (sobre todo Egipto y Mesopotamia). En esta primera ola el hombre, haciendo gala de sus mejores y más afianzados conocimientos adquiridos hasta el momento (alfarería, ebanistería, orfebrería, impresión con tintas vegetales, rodillos de impresión cerámica, entre otras), satisface sus necesidades mediante la enunciada transformación de la naturaleza, mediante el naturfacto<sup>4</sup>, gracias a su dominio sobre la materia<sup>5</sup>. Lo que Toffler denomina primera ola, Jordi Llovet<sup>6</sup> lo llama la fase naturalista del diseño, afirmando tácitamente la existencia del diseño desde los primeros hombres.

En medio de la exploración que sigue haciendo el hombre en su contexto, logra encontrar otros materiales mediante procesos accidentados como el bronce.

Si de nuevo volvemos en el tiempo, y esta vez nos ubicamos en la meseta de Anatolia, nos veremos siendo unos 'montañeses' que hemos encontrado un material, no tan -afilable- como el sílex, pero más duro que la piedra y aún mejor, moldeable por el mismo proceso por el cual 'el gran metal' (el oro) toma las formas que queremos. Bajo la tesis que construye Huyghe, descendemos de la meseta bien sea por los temblores y terremotos que nos amenazan, o mejor aún por haber presenciado la escape de aquel -mágico- material que al mezclarlo con el que parecía el 'gran metal', lo convertía en aquel, que al enfriarse era más duro que la piedra<sup>7</sup>. Conforme descendemos de la meseta, encontramos el material que buscamos, pero en el momento de querer tomarlo, grupos de hombres nos atacan con herramientas, utensilios, y armas de piedra y/o palos. Es un hecho que para nosotros, grupo de hombres 'armados' de objetos más avanzados técnicamente (de bronce), comienza a ser sencillo tomar lo que queremos, encontrando que la resistencia a nuestro objetivo es franqueable con la tecnología que refiere nuestra cultura material. No pasará mucho tiempo para que nuestro recorrido por las costas del Mediterráneo nos lleve a los centros de acopio que los Egipcios tenían improvisadamente organizados en el sur de Europa y para que tanto los pueblos que 'desterráramos', como los que enfrentaríamos, encontraran en la gran aleación el -mágico nuevo material- en el cual se apoyaba nuestra fortaleza temporal. No tardaron pues en sacar provecho de dicha coyuntura, pueblos que influenciados por el sistema agropecuario de Egipto y Mesopotamia, como el Cretense, se habían hecho hábiles en ciertas técnicas y actividades como las del comercio.

Poseyendo una marina experimentada (por fenómeno de su actividad) y haciendo de ella un sistema de conexión entre lugares no antes conocidos y el gran paradigma civil<sup>8</sup>, Creta se convirtió en el intercomunicador de costumbres, hábitos e ideas, pero sobre todo en el caso que nos compete, de tecnología, conocimiento, desarrollo social, elocuente en su cultura material. La importancia de Creta en el posterior desarrollo europeo es tal, que incluso la influencia representativa cretense (dada por composiciones abstractas y absolutamente dinámicas, realizables por la técnica, el material y el proceso en relación con las herramientas) fue adoptada por los habitantes del norte de Europa y casi limpiamente heredada por el arte irlan-

dés de la Edad Media. Incluso se han planteado hipótesis que relacionan el inicio del planteamiento Gótico con el 'renacer' de las manifestaciones abstractas y dinámicas de la antigua Creta, todo esto sin hablar de la influencia casi literal que tiene sobre el arte Musulmán.

Este es tan solo un ejemplo de la antigua dinámica que presenta el intercambio de ideas y pensamientos basados en los fenómenos de comercio y/o conflictos entre pueblos, bien sabido por todos, fenómenos casi vertebrales en la constitución civil del hombre.

Inmerso en esta dinámica, el hombre fue acumulando conocimientos que se siguen traduciendo en la cultura material (construcción, concepción de la imaginaria eclesial como sistemas de comunicación visual, factura de objetos domésticos, herramientas, factura de armaduras, espadas, maquinaria de asedio, etc.).

Es así como los conflictos renacentistas, heredados de los feudos medievales, hacen que Leonardo da Vinci se inmiscuya en las soluciones militares (ofensivas y defensivas) para quienes se convierten en sus mecenas: primero el Duque de Milán Ludovico Sforza, seguido unos años después por el Duque Césaré Borgia, y finalmente el Rey de Francia Francisco I, quien entre otras cosas tuvo en su aposento la agonía del ilustre personaje. Aunque Leonardo no estaba haciendo cosas completamente nuevas, de hecho se basaba en algunos de los estudios de movimiento autónomo ya realizados por griegos como Heron de Alejandría, en los conflictos que se le requirió, encontró un terreno fértil que trabajar mientras sus mecenas se beneficiaban de ello. Allí, como todos sabemos, trazó los principios de helicópteros, paracaídas, tanques de guerra, submarinos, aeroplanos, bicicletas, etc., y diseñó otros tantos elementos que se convirtieron en armas de asedio y defensa. Una vez más el hecho conflictivo-armamentista de la historia, había hecho que un pensador, ahora de la talla de Leonardo, hubiera traducido el desarrollo y la tecnología en la cultura material de la época.

En el momento que el hombre cruza el umbral de la Revolución Industrial, se hace inminente el cambio de paradigmas. La vida se concentra en las ciudades en torno de la máquina, mientras la producción de materia transformada (bien sean objetos, bien sean mensajes gráficos) responde al hecho de pasar de ser una habilidad técnica-manual de producción limitada, a un sistema de producción masiva apoyada en la técnica-mecánica. La nueva realidad exige la apertura del espacio para pensar-dibujar antes de materializar en el proceso de producción de un objeto<sup>9</sup> (hasta entonces hecho por los arquitectos y algunos ingenieros en sus respectivas dimensiones). Toffler conoce esta fase como la segunda ola, donde, conforme Martínez<sup>10</sup>, el hombre desarrolla Tecnofactos o procesos de pensamiento nacidos de la "majestuosidad" de la máquina. La fase inventiva del diseño<sup>11</sup> donde el hombre (experimentado transformador de materia) se encuentra seducido por el reto que le propone el control de la energía<sup>12</sup>, es la fase de relación entre el espacio y el tiempo destinado para los fenómenos tecnológicos modernos hechos evidencia en la cultura material de la época: el teléfono, la bombilla incandescente, el fonógrafo, etc., que, entre otras cosas, le abre lugar al siglo XX.

Los diferentes conflictos de la segunda ola, (revolución francesa, revolución norteamericana, revoluciones latinoamericanas, etc.) depuran en gran medida el conocimiento del hombre sobre la industria-bélica y consecuentemente sobre la naturaleza y el uso de los materiales (sobre todo el acero), los procesos de fabricación y las herramientas. Una vez apaciguados dichos conflictos, aquellos se convierten en conocimientos aplicados a la vida industrial pro-cotidiana. Un ejemplo de esto son los esfuerzos industriales de personajes como Gillette, los hermanos Peugeot, la creación de Volvo en Suecia, de Daimler (posterior Mercedes Benz) o del paradigma americano Henry Ford, quien a propósito conceptúa el fenómeno de la revolución industrial, encontrando un sistema de racionalización basado en la lógica productiva, en las –habilidades– de la máquina y del proceso, y (muy posiblemente alimentado por los criterios de Taylor y Fayol), de la división científica del trabajo en una planta de producción. Ford afirmaba que el hecho productivo de un automóvil debía responder a la “...prestación de un buen servicio, que sea robusto y que nadie vea la necesidad de sustituirlo. Todo buen automóvil, debería durar como un buen reloj...”<sup>13</sup>. Su sistema de pensamiento fue similar en el de sus coterráneos contemporáneos, permitiendo entender en EU, un norte claro hacia donde se dirigían los –jalonzos– de la segunda ola.

Por su parte, Europa se encontraba sumergida en la ambigüedad conceptual respecto este mismo punto. Mientras en EU, el problema de la producción-producto fue abordado como fenómeno económico, en Europa fue asumido como planteamiento vagamente cultural<sup>14</sup>. Las propuestas proclamaban consignas desde las defensas casi “pasionales” del antiguo sistema de producción de materia (artesanía), hasta la no muy usual poesía en torno a la máquina: “...*type of modern –emblem of motion and power– pulse of the continent...*”<sup>15</sup>.

El nuevo siglo (XX) se abría paso, la incertidumbre política se respiraba en el ambiente y el afán por reajustar los sistemas de concepción sobre el fenómeno productivo no se hacían esperar. En Alemania las discusiones sobre las posiciones productivas eran opuestas en los comienzos de siglo. Muthesius, uno de los defensores del sistema racional de la producción (contraria a la costumbre productiva de la época de su nación), hacía ver, en contra de los ornamentos, dos planteamientos. El primero tenía que ver con el hecho de que los “burgueses mejor situados” estaban obsesionados con “aparentar más”, factor este evidentemente socio-cultural. El segundo se refería, como ninguno antes en su país, a las implicaciones económico-productivas: “...Con el trabajo que exigen estos objetos, la materia prima no se utiliza como es debido, y por ello ante todo se malgasta un colosal patrimonio nacional de materia prima, y además se le añade un trabajo inútil...”<sup>16</sup>. Adolf Loos en la misma dirección afirmó “...La ornamentación es una fuerza-trabajo derrochada, y por lo tanto, es salud malgastada. Siempre ha sido así. Pero hoy, esto significa material malgastado y en definitiva, capital malgastado...”<sup>17</sup>. El sistema productivo alemán estaba a portas de encontrar una gran coalición en contra de su paradigma.

No pasaron más que algunos meses para que se vieran los resultados de dicha coalición. En 1907 nace el

Werkbund, asociación que buscaba, conforme sus estatutos, “...ennoblecere el trabajo industrial, o profesional, o artesanal (–la configuración de la cultura material–) en una colaboración entre arte, industria y artesanía, por medio de la instrucción, la propaganda y una firme y compacta toma de posición frente a estas cuestiones...”<sup>18</sup>. Aunque noble en su intento, su tiempo de operación se vio truncado por posiciones encontradas en el interior de la asociación, haciendo que al poco tiempo se diera por terminada. Semejantes acontecimientos se estaban dando en torno al fenómeno sociopolítico-económico alemán, cuando estalló la primera guerra mundial, que según algunos rompió la conexión del hombre con el siglo XIX. Sin el interés de profundizar sobre estos puntos, es un hecho que la acomodación de intereses conforme el nuevo paradigma productivo planteado en la Revolución Industrial, dio inicio al conflicto. Como en todas las anteriores confrontaciones, el hombre de la época hizo gala de los últimos adelantos en cuanto al manejo de materiales, procesos, herramientas, los cuales fueron evidenciados (como ha sido costumbre) en la cultura material. El uso de tanques automovilizados todo-terreno, ametralladoras (como aquellas vislumbradas por Leonardo), entre otras, obligaron a re-pensar el sistema de batalla hombre a hombre y las estrategias de las mismas. La guerra atravesó el mar y llegó al “nuevo continente” involucrando los países que habían entendido y aplicado el sistema industrial de producción. Los conocimientos aplicados de uno y otro bando fueron puestos sobre la mesa, quedando al descubierto todos los procesos, materiales y configuraciones de los implicados.

La guerra termina, y en medio de la reconstrucción de los criterios, emerge como el Ave Fénix, la necesidad de unir el arte, la industria y la artesanía. Nace en 1919 en Weimar la Bauhaus, paradigma alemán en cuanto su concepción de la producción material. Que aunque no verbalmente, se alimenta de las concepciones que se construyen en la Europa de los años 10s (cubismo, neoplasticismo, etc.). Sus aportes son innumerables en todas las dimensiones, de los cuales quisiera rescatar aquí el hecho social de su sistema de pensamiento, el trabajo sobre las técnicas, la acumulación de sus experiencias, conocimientos, etc. Como es bien sabido tuvo 3 sedes, que corresponden también a 3 directores y operó hasta que el nazismo la clausuró.

En medio de toda esta dinámica, los EU entran en la famosa depresión del 29, dada por la caída de la bolsa de New York. La crisis laboral alcanzó umbrales nunca antes vividos: catorce millones de parados era suficiente razón para escoger un camino de solución profunda. Cuando Roosevelt asume el poder, el inglés J.M. Keynes hace aparición en escena con su política liberal económica. Palabras más, palabras menos, Keynes afirmaba que el único que tenía el poder de endeudarse era el estado, y que debía hacerlo en la búsqueda sistemática de anular el paro, entregándole a la gente la opción de consumir para “mover” el aparato productor del país.

En el prelude de la gran Depresión, el sistema económico norteamericano había experimentado la opulencia; de esta suerte, el nivel de consumo, su ritmo, y en general su comportamiento, habían hecho que las

tesis de Ford se vieran cuestionadas. No en vano precediendo el final de los años 20s, General Motors lograba tener mejores dividendos con su estrategia comercial que implicaba producción de tipos diversos con baja duración, sin importar que tuvieran un costo mayor. A propósito comenta Leuchtenberg: "...en la euforia de la prosperidad interesa menos el precio que el estilo y el confort..."<sup>19</sup>.

Pareciera ser este el vaticinio del comportamiento del producto de la época post-Depresión ya que conforme la necesidad de generar el citado consumo, en el proceso de concepción de la materia que se produce a partir de los 30s, se debe incluir como parámetro la pronta obsolescencia para su rápido cambio.

Entra<sup>20</sup> al –ruedo de los planteamientos del fenómeno producción-consumo el– *Styling* la política del “muchos modelos y poca duración”, que se toma el sistema productor norteamericano, catapultando personajes como Loewy, Dreyfuss y Teague, pero lo que es más importante dentro de la relación hombre contexto, “invadiendo” el mercado, la oferta, el espacio, el hábitat, de materia transformada, sin políticas claras de desuso de la misma. De la misma forma, aunque no necesariamente enmarcado en este planteamiento, esta es la época de los super-arquitectos, que diseñaban desde los elementos más básicos (vajillas, vitrales, etc.) hasta los museos y los edificios.

En medio de la citada dinámica, se desata la segunda guerra y de nuevo cruza el océano, además ahora hacia el oriente. Los sistemas de aviación que Alemania venía estudiando y aplicando, hicieron de ella un enemigo peligroso para quienes tuvieron que reunirse a favor de limitar su avance. Algunos grandes pensadores de la época tuvieron que emigrar del país, casi todos ellos a EU, llevando consigo ideas, planteamientos, etc., que alimentarían el modo de vida no solo de los norteamericanos, sino en realidad, y en el momento de hacerlos cotidianos, al mundo en general. Uno de aquellos trágicos ejemplos, fue la utilización del sistema de producción de energía atómica de Einstein, en las famosas bombas arrojadas por la aviación Norteamericana en Japón.

Como sucedió en todo enfrentamiento anterior, durante la guerra, los países en conflicto haciendo gala de sus avances, exponen su tecnología a experimentación y estudian la de su enemigo, en el corto plazo para –ganar el conflicto–, y en lo que deja como conocimiento construido, para aplicaciones en la industria-cotidiana procedente, en su cultura material de mediano plazo.

Una vez finalizada la guerra y firmados los tratados y acuerdos respectivos, el mundo entra en la lucha de la silenciosa y larga guerra fría. El conflicto de intereses de los grandes 'bandos', se traduce en un sin fin de avances hacia la miniaturización técnica, manifestada en los dispositivos de espionaje de las hace mucho célebres agencias de inteligencia de los gobiernos en disputa. Los sistemas de investigación –montados– hacia este propósito, generan en estos países el avance técnico y el cúmulo de conocimiento, que resultan evidentes en muchos de los accesorios que desprevenidamente utilizamos hoy, claro está en nuestra cultura material.

Ahora bien, uno de los factores vertebrales en las relaciones macro políticas de la época, tiene que ver con dos puntos. El primero, es el –juego– geográfico-estratégico

en búsqueda de mercados-comercio, donde los productos desarrollados tengan un lugar de consumo, de obsolescencia, de divisas en entrada constante. Y el segundo referido al control del abastecimiento de petróleo, sabido combustible de los autómatas que sustentan el paradigma industrial. Sobre este último Toffler marca el nacimiento de la tercera ola: "...El 8 de Agosto de 1960, un ingeniero químico nacido en Virginia del Oeste y llamado Monroe Rathbone tomó en su despacho de la plaza de Rockefeller, en Manhattan, una decisión que quizá futuros historiadores elijan algún día para simbolizar el fin de la Era de la segunda ola..."<sup>21</sup>. La decisión a la que se refiere Toffler, fue aquella en la cual la Exxon Corp. inició su unilateral posición de disminuir los impuestos a los países exportadores de petróleo; seguido consecuentemente y no muy tardíamente por las demás compañías petrolíferas. Conforme el nuevo sistema, afirma Toffler, la riqueza en esta tercera ola pasa de estar representada en la tierra y la máquina (primera y segunda olas respectivamente), para reposar en la información<sup>22</sup>.

De esta forma, y no porque coincida exactamente con las fechas, Llovet establece la fase consumista del diseño<sup>23</sup>, y la concepción de un nuevo objeto según Martínez: el artefacto. *Facto* como factura, materialización, convergente en la cultura material, y *arte* como prefijo, que proclama el elemento de la conciencia social, que regula las creaciones del hombre<sup>24</sup> en sentido estricto, el resultado material del pensamiento del hombre. No es que el hombre no hubiese entrado antes en el proceso de pensamiento para hacer tangible sus satisfactores, sino que es referido al hecho que lleva a los mediados del siglo XX, a una sociedad 'abriéndose' y por ende sedienta de mensajes 2 y 3D, con sistemas de información instantáneos (televisión), entregada a la producción de elementos que buscan mover las variables de la economía-financiera, inmersa en amenazas globales a intereses propios que, en medio de la incertidumbre y la paranoia, demandan estudios, investigaciones, construcción sistemática del conocimiento pro-defensa, entre otras tantas cosas.

Italia experimenta la salida de sus crisis post-guerra, entendiendo que su cultura material debía responder a un planteamiento económico concreto en su concepción, relacionada con el robustecimiento del sistema productivo, lo mismo que hace Alemania y más adelante España.

Es en este instante, cuando la materialización en la especie humana ha llegado a tal grado de complejidad en su relación con el contexto, que es inminente una dimensión de formalización sistemática del proceso que la concibe (el Diseño). Es así como se organiza, entre otras cosas, en asociaciones internacionales que consigne dinamizar procesos multilaterales; nace entonces por ej. (International Council Societies of Industrial Designers) ICSID como organismo internacional que como representación colectiva de los Diseñadores Industriales del mundo, logra hacer vínculos con organismos multilaterales de la ONU como la OIT, UNIDO y la UNESCO, con el estandarte del desarrollo social, sustentado en la creatividad y la tecnología como políticas de estado e instituciones.

Dados estos sucesos en pro de la formalización institucional del diseño, Colombia (en los años 60s), estaba



viviendo procesos que lo acercarán a dicho propósito. Conforme ciertas políticas, se crearon varios estamentos gubernamentales que indirecta y no conscientemente —ya que su preocupación principal era crear ocupación y divisas— buscaban propiciar la calidad de la cultura material; tal fue el caso de Proexport y Artesanías de Colombia (1964). Para articular dicho propósito, fue necesario contar con la asesoría de expertos en la materia, diseñadores como Alfred Girardi, quien luego fue profesor de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Javeriana de Bogotá, donde sembró la semilla de la enseñanza del Diseño, algunos diseñadores americanos jóvenes “Cuerpos de Paz” y otros especialistas en mercadeo. A este hecho, se le suma que algunos colombianos volvían al país después de ser educados en Diseño en EU; David Consuegra (Diseño Gráfico, ya fallecido) y Jaime Gutiérrez (Diseño Industrial) quienes introdujeron el ejercicio profesional de la disciplina<sup>25</sup>.

Se hallaban sembradas inconscientemente las primeras 'semillas' de la producción de cultura material en el país. Mientras germinaban en Colombia, bajo políticas de desarrollo elocuentes en su decisión, en Chile el gobierno de Salvador Allende le abre campo a la formalización del Diseño con los planteamientos del alemán Gui Bonsiepe y un grupo de profesionales chilenos, mientras en Argentina, Brasil y México, principalmente, se avanza en procesos de formalización e institucionalización importantes surgidos desde los tempranos 50s. Con la caída de Allende, Bonsiepe comienza a recorrer el continente instalándose en Argentina, Brasil y México, países donde la maduración de los procesos de Diseño había avanzado lo suficiente como para dar cabida a este tipo de experimentos internacionales. En esta dinámica, y potenciados principalmente desde las escuelas de arquitectura, en la década de los 70s diversos grupos de arquitectos colombianos aún sin conectar explícitamente aquellas semillas sembradas con los hechos, desarrollaron concepciones del Diseño como el motor de desarrollo social, económico y cultural (algunos de ellos entendiéndolo ya explícitamente como facturador de la cultura material), y como camino posible en el proceso de hacer del desarrollo del país una realidad coherente. Es así como se ve formalizada la necesidad de estudio de la cultura material y su concepción en Colombia, evidenciada en los programas académicos Universitarios (principalmente en la U. Javeriana), en la consolidación asociativa del momento (fundación de ACD —asociación colombiana de diseñadores— 1976) y los “despachos” de diseñadores en oferta de sus servicios profesionales, claramente diferenciados de las oficinas de arquitectos y publicistas.

Inmersos en esta dinámica, nueva para nuestro contexto, se realiza Interdesign 78 (México)<sup>26</sup>, donde se gestó de manera espontánea y como reacción a la visión totalitaria de los directivos del ICSID, la idea de una asociación de diseñadores que representara los intereses de la región, pudiendo tener control sobre ciertas políticas que no parecían estar muy acordes con los intereses de esta última. En palabras de Oscar Pamio: “... ALADI nace en un momento histórico crucial, buscando afianzar, a través de la unión, la afirmación de un Diseño Industrial propio, en contra de quienes quieren negarle a Latinoamérica la capacidad de estructurar su propia

realidad...”<sup>27</sup>. Es así como se plantea la constitución de ALADI (Asociación Latinoamericana de Diseñadores Industriales, haciéndose posteriormente extensiva a las demás especialidades de la profesión) que luego de un proceso de dos años, (acuerdo en la reunión del ICSID en Bombay 1979 para proponer la creación y los principios generales de la asociación entre los representantes Basilio Uribe (Arg.), José Abramovitz (Bra.), Rómulo Polo (Col.) con la presencia de Gui Bonsiepe. A lo cual siguió la suscripción formal de la propuesta al XI congreso del ICSID) es formalizada en Santandercito, Colombia, en el marco de su primer congreso realizado en Bogotá. La suscripción de ALADI marca 13 años de relaciones inter-naciones desde el Diseño entre México, Cuba, Costa Rica, Puerto Rico, Guatemala, Nicaragua, Colombia, Ecuador, Brasil, Chile y Argentina, realizando 6 asambleas y hasta 1993, 6 congresos; en Bogotá, La Habana, Rio de Janeiro, México D.F, Santa Marta, entre otras. Según la concepción de la misma, ALADI es definida como: “...la entidad que agrupa y representa a los diseñadores Latinoamericanos que promueven la institucionalización del Diseño Industrial como una disciplina tecnológica necesaria para el desarrollo social, económico y cultural de la región. Basada en el reconocimiento de una problemática común a nuestros países, ALADI promueve a nivel latinoamericano la aplicación del Diseño como disciplina indispensable en el proceso de producción industrial, en materia de objetos y sistemas de información visual, orientado a las necesidades pluritarias de nuestros pueblos...”<sup>28</sup>.

Conforme la dinámica, se estipuló que la presidencia de ALADI rotaría entre los países miembros, con el preludio del congreso que organizaba aquel que iba a tomarla.

Por ser mecanismo de desarrollo social, económico y cultural, fue apoyada por organizaciones multilaterales como UNIDO-ONU a nivel mundial, Colciencias, Cámara de Comercio de Bogotá, Universidad Javeriana, ICA, Instituto de Investigaciones Tecnológicas, SENA y por agremiaciones como ANDI y ACOPI, entre otras.

En medio de las dinámicas propias de las relaciones y el cambio generacional, ALADI se diluye en el tiempo, haciendo borrosa la actividad institucional planteada y perdiéndose desde 1993 en el limbo del esfuerzo-no-continuado de sus pioneros; tal vez rememorando tantos cambios radicales, que se logran con dos 'impulsos', que difieren en el tiempo.

Se vivió una sequía institucional, en términos de representación autónoma de nuestros intereses, durante un poco menos de 10 años. Hoy la RAD, aunque siendo sectorial (la academia), despierta esa elocuente necesidad de unión que los diseñadores de la nueva generación inconsciente y tácitamente requiere, con objetivos de integración interinstitucional, de representación frente a los organismos gubernamentales, velando por los intereses particulares del sector, quiere intentar la amalgama; apoyemos y actuemos en el rumbo que marca conocer lo sucedido para no cometer los errores sino más bien los aciertos de aquellos nobles-valientes-monumentales esfuerzos precedentes.

En este punto, y finalizando el documento, quiero rescatar los siguientes fenómenos: 1) El hecho transformativo del medio por el hombre como sistema de preservación

de la especie. 2) El conjunto de conocimientos adquiridos mediante este proceso, es decir la tecnología, que evidencia el desarrollo de los grupos de hombres que lo facturan, haciéndose tangible, legible, elocuente gracias a la cultura material. 3) El conflicto como laboratorio (donde dichos conocimientos se ponen a prueba) y como el medio socializador de procesos tecnológicos de los pueblos. 4) Así como el comercio, evento distribuidor de tecnología entre pueblos.

De la misma forma, y concibiendo el hecho “militarista-expansivo” (en términos de conflictos y comercio) como el factor denominador del siglo XX, infiero que los desarrollos tecnológicos de la tercera ola y lo que exige a la sociedad contemporánea, hace apenas evidente, lógica, obvia, la formalización del Diseño, como sistema de pensamiento para la creación de la cultura material.

Ahora bien, según Polo<sup>29</sup> el Diseño existe desde el primer hombre, lo que coincide con el planteamiento de Llovet<sup>30</sup>, haciendo la salvedad de su comportamiento inconsciente, no formal. Esto se da en la primera ola de Toffler, que Martínez<sup>31</sup> denomina Naturfacto cuando se refiere a la cultura material. En esta primera ola hay quien, dentro del sistema social, está encargado de producir dicha cultura, es el artesano, quien como cité anteriormente, logra controlar la materia de acuerdo con las afirmaciones de Margáin<sup>32</sup>.

En la segunda dimensión de las afirmaciones de Toffler, los paradigmas que plantea el nuevo sistema de producción, hacen que el hombre se concentre en controlar la energía conforme afirma Margáin<sup>33</sup>, entrando en la fase inventiva de Llovet<sup>34</sup> y configurando lo que Martínez<sup>35</sup> llama Tecnofacto. De la misma forma alguien se concentra en producir dichos paradigmas y es esencialmente el papel del inventor, quien reemplaza como protagonista configurador de cultura material al artesano.

Bajo la dinámica propuesta, el hombre de mediados de S XX., entra en la tercera ola de Toffler, dándole lugar a la fase consumista de Llovet<sup>36</sup>, en la cual debe concentrarse en el control de la información<sup>37</sup>, logrando configurar el Artefacto<sup>38</sup> como referente del proceso en que se cruza dicha información, resultante elocuente en la cultura material.

Si a quien configuraba la materia en la revolución agropecuaria, se le llamó artesano, inconsciente traductor del desarrollo de su sociedad concentrado en procesos técnicos-manuales con producción limitada; y cuyo protagonismo fue tomado por quien se llamó inventor en la revolución industrial quien de igual manera tradujo el desarrollo de su sociedad en la cultura material concentrado en el proceso técnico-mecánico de producción ilimitada, el personaje que cumple esta función en la tercera ola se llama diseñador evidente, elocuente y consciente traductor del desarrollo de la sociedad, quien se concentra en procesos heurísticos en el desarrollo y holísticos en el enfoque. La complejidad a la que nos ha traído la cadena de eventos tecnológicos (hemos visto sus motivos), ha hecho que la cultura material formalice su proceso desde las dimensiones tratadas con anterioridad (académica, profesional y gremial).

De esta forma y entendiendo que:

- los fenómenos del conflicto humano (sobre todo las guerras) y la necesidad expansiva del comercio (en

muchos de los casos inicio de los conflictos), han hecho que la especie humana ponga en evidencia, depure y controle repertorios técnicos, conocimientos en materiales, procesos, etc., es decir tecnología;

- que a su vez esta tecnología mueve la estabilidad de los intereses del sistema en general (social, económica y políticamente);
- sumado al hecho que dichos conocimientos se traducen en la materia transformada del hombre, en su cultura material;
- y aún más, entendiendo conforme Llovet, que el Diseño (factor de superación de las deficiencias de la especie R. Polo) existe tácitamente desde el primer hombre...

Afirmo que:

“El proceso –evolutivo– del hombre (en relación con su especie, con el espacio y con el tiempo) ha hecho que el Diseño, como proceso que busca la superación de las deficiencias de la especie, no solo se haga consciente (como pudo haberse entendido rápidamente en la 2ª ola), sino que se formalice, pues si conforme creamos la cultura material con el fin de hacer habitable nuestro hábitat, (para permitir que la especie no se extinga), por este mismo principio estamos obligados a que dicha producción en sí misma no nos amenace, ni mucho menos nos extinga”.

En esta perspectiva, si el paradigma de la Revolución Industrial (2ª ola) con el Tecnofacto como su estandarte, nos permitió hacer consciente el proceso del proyecto en la configuración de la cultura material, la Revolución Informática (3ª ola) nos exige entrar en la concepción de procesos de pensamiento heurísticos y holísticos que se dan en ejercicio de la virtud formalizadora del Diseño durante el S XX.

Surgirían preguntas, ¿estamos dimensionando la trascendencia de nuestra labor social, en el sentido más amplio de la palabra?, ¿cuál es nuestro compromiso frente al desarrollo humano?, ¿es el Diseño un oficio meramente –cosmético–?, pregunta a la que seguro todos responderemos un tanto dolidos –¡claro que no!–, pero... ¿qué tan distante está ese dolor profesional de nuestro obnubilado ego, como le llama R. Polo?, ¿pensamos en el Diseño como la institución que ordena mediante su proceso la factura de la cultura material? Son algunas de las muchas preguntas que nacen en mí en el desarrollo del documento y que considero deben hacer parte del cuestionario que defina el rumbo filosófico de nuestro “objeto social”.

Para finalizar, afirmo que el Diseño no está por encima de los sistemas humanos, planteamiento un tanto omnipotente, con lo cual estoy de acuerdo con Norberto Chávez<sup>39</sup> (de hecho, como he tratado de mostrar, está implícito en uno de sus subsistemas, en el hombre), sin embargo y como contraposición modesta, amable y muy respetuosa, sí considero, desde las dimensiones expuestas, que el Diseño, (no por habilidades mágicas, o faraónicas, o chamánicas) como evidencia de la cultura material, potencia la habilidad del hombre para crear mundos, maneras de vida<sup>40</sup>.

Ahora bien, si respondo la pregunta que propició este proceso de reflexión, ¿cómo los principales movimientos sociales del siglo XX han influido en la evolución del Diseño a nivel mundial y cuál es su impacto en el presente y futuro del Diseño en Colombia?, afirmaré

que lo influyó haciéndolo consciente, formalizándolo, denominándolo para ser lo que debe ser: el sistema de concepción y producción de la cultura material, que potencia el desarrollo de la humanidad.

¿Qué piensa usted... Diseñador?

#### Notas

1. Polo F., Viviana & Buitrago T., Juan Camilo. 2001. "Habitabilidad, Concepto para el desarrollo de Producto". Bogotá: Proyecto de Grado para optar por el título de Diseñador Industrial, Facultad de Diseño Industrial, Universidad Jorge Tadeo Lozano.
2. Toffler, Alvin y Heidi. 1993 "Las Guerras del Futuro". Barcelona: Editorial Plaza&Janés.
3. Huyghe, Rene. 1977. "El Arte y el Hombre" Tres Volúmenes. España: Editorial Planeta.
4. Buscando una categorización de los objetos y su relación con el hombre conforme el pasado del tiempo, Edgar Martínez, en las memorias y correcciones de proyectos de grado UJTL (Universidad Jorge Tadeo Lozano, Fac. de Diseño Industrial), ha explicado las características y diferencias que se dan en cada una de las tres fases que marcan los cambios en la forma de vida de los hombres. La primera, cuando la tierra es el significado de la riqueza –Uberman Leo. "Los bienes terrenales del Hombre"–, evidenciada en naturfactos o resultados de la transformación de la naturaleza, que comenzó con la revolución agropecuaria, y se dio lugar hasta el momento de la revolución industrial, la cual marcó con su inicio el concepto tecnofactual en las reproducciones del hombre y su concepción de la riqueza concentrada en la máquina, para finalmente llegar a su era artefactual, que responde a las necesidades sistémicas de la revolución informática donde la riqueza se traduce en la información.
5. Julio César Margáin.
6. Llovet, Jordi. 1979. "Ideología y Metodología del Diseño". Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.
7. *Ibíd.* Nota 3.
8. Me refiero aquí al sistema sedentario-civil-jerarquizado de Egipto y Mesopotamia, como Imperios Agrícolas.
9. Entendiendo Objeto como la manifestación material del hombre que busca resolver un problema bien sea mediante graficas, vestuario, productos...
10. *Ibíd.* Nota 4.
11. *Ibíd.* Nota 6.
12. *Ibíd.* Nota 5.
13. Ver Henry Ford, My Life and Work, Tomado de "El Diseño Industrial Reconsiderado". Tomás Maldonado. GG.
14. Maldonado, Tomas. 1977. "El Diseño Industrial Reconsiderado". Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
15. W. Whitman, "To a Locomotive in Winter", Leaves of Grass.
16. Conferencia "La Importancia del Arte Aplicado", Berlín 1907. H. Muthesius Tomado de "El Diseño Industrial Reconsiderado". Tomás Maldonado. GG.
17. A. Loos, 1908. Tomado de "El Diseño Industrial Reconsiderado". Tomás Maldonado. GG.
18. Tomado de "El Diseño Industrial Reconsiderado". Tomás Maldonado. GG.
19. *Ibíd.* Nota 18.
20. Aunque algunos consideran que no es así, sino que simplemente es una transformación de las iniciativas previas al inicio de siglo.
21. Toffler Alvin. "La Tercera Ola". Plaza & Janes, Barcelona 1981.
22. *Ibíd.* Nota 21.
23. *Ibíd.* Nota 6.
24. *Ibíd.* Nota 3.
25. Datos de Rómulo Polo.
26. Interdesign es uno de los programas que diseñó ICSID, como medio de difusión y promoción del desarrollo humano a través del diseño, y que consta en un taller multi-nacional, donde bajo un tema de estudio concreto, se elaboran proyectos para el desarrollo de la región.
27. Artículo "Hacia un Diseño Independiente". Oscar Pamio. Revista Módulo No. 2 Marzo de 1981. Costa Rica.
28. Acta de Constitución de ALADI. Redactada en Santandercito y Bogotá, Colombia entre los días 6 y 13 de Noviembre de 1980.
29. Ver página 2.
30. *Ibíd.* Nota 6.
31. *Ibíd.* Nota 4.
32. *Ibíd.* Nota 5.
33. *Ibíd.* Nota 5.
34. *Ibíd.* Nota 6.
35. *Ibíd.* Nota 4.
36. *Ibíd.* Nota 6.
37. *Ibíd.* Nota 5.
38. *Ibíd.* Nota 4.
39. Chavez, Norberto. "El Oficio de Diseñar". 2001. Barcelona, España. Ed. Gustavo Gili.
40. Una de las propuestas que considero fuerte hacia dicho propósito es el planteamiento que propone Alexander Manú, mediante el desarrollo de ToolToys. Ver Manu, Alexander. 1998. "ToolToys". Kobenhavn, Dinamarca. Editorial Danish Design Center.

#### Referencias bibliográficas

- Derry, T.K y Williams, Trevor. 1978. "Historia de la Tecnología Desde La Antigüedad Hasta 1900" Tres Volúmenes. México: Editorial Siglo XXI Editores.
- Toffler, Alvin y Heidi. 1993 "Las Guerras del Futuro". Barcelona: Editorial Plaza&Janés.
- Toffler, Alvin. 1981 "La Tercera Ola". Barcelona: Editorial Plaza & Janés.
- Huberman, Leo. "Los Bienes Terrenales del Hombre".
- Selle, Gert. 1973 "Ideología y Utopía del Diseño". Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Maldonado, Tomas. 1977. "El Diseño Industrial Reconsiderado". Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Maldonado, Tomas. 1977. "Vanguardia y Racionalidad". Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Huyghe, Rene. 1977. "El Arte y el Hombre" Tres Volúmenes. España: Editorial Planeta.
- Salvat. 1976. "Historia del Arte" Diez Volúmenes. Barcelona, España: Editorial Salvat.
- Bonsiepe, Gui. 1978. "Teoría y Práctica de Diseño Industrial". Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Llovet, Jordi. 1979. "Ideología y Metodología del Diseño". Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.
- Manu, Alexander. 1998. "ToolToys". Kobenhavn, Dinamarca. Editorial Danish Design Center.
- Munari, Bruno. 1983. "Cómo Nacen los Objetos". Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.
- Chavez, Norberto. 2001. "El Oficio de Diseñar". Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.
- Meggs, Philip B. 1983. "A History of Graphic Design". EU. Editorial Van Nonstrand Reinhold.
- Brohan, Torsten & Berg, Thomas. 1994. "Avantgarde Design". Colonia, Alemania. Editorial Taschen.

- Gook, Roland. "Hombres que Cambiaron el Mundo". Portugal. Editorial Círculo de Lectores
- Cortes, Ivan y Barreto, Ma. Jose. Revista "Proyecto Diseño". Bogotá, Colombia. Impresa por Panamericana.
- SEDI 1 y 2. 2001 y 2002. Universidad Autónoma de México- Azcapotzalco UAM-A/CYAD/EVALUACIÓN.
- D\_con\_historia. 2001. Seminario Electrónico de Historia del Diseño en Colombia.
- Diseño ¿¿como lo queremos!? 2003. Taller Búsqueda de Futuro. Bogotá.
- Garcia, Hugo. 1991-1992. "Entre lo Vital y lo Ritual / Más Allá de lo Formal". Cali, Colombia. Periódico El País.
- Polo, Romulo. 2001 "Lo Aprendible y lo Enseñable en Diseño; Condiciones de aprendizaje / Enseñanza del Diseño Industrial en un país en desarrollo". Ensayo elaborado por Rómulo Polo / Colombia como Ponencia para el Seminario Virtual "Huecos en la caja negra" Universidad Autónoma de México- Azcapotzalco UAM-A/CYAD/EVALUACIÓN.
- Forma y contrastes. 80s. Catálogo de Línea Geométrica de Fórmica Co.
- Memorias, Ensayos y Revistas
- La escuela de diseño. 1998. Revista "OfiAB". Bogotá, Colombia. Impreso por Gráficas de la Sabana.
- Garcia Beatriz, Cortes Juan Pablo, Franky Jaime. 2003. Revista "Tercer Acto". Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes. Bogotá. Impreso Unibiblos.
- Buitrago T., Juan Camilo. 2004 "La Experiencia en Diseño para el Diseño". Ensayo elaborado como ponencia para el concurso docente Dpto. de Diseño, Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle. Cali, Valle.
- Gutierrez Jaime, Gamez Jesús, Polo Romulo. 1980 Revista "La Carreta del Diseño". Bogotá.
- FIESC, SENAI, LBDI, Artesanias de Colombia, Organizada por Alexander Manu. 1995 Revista "La Aldea Humana". Bogotá: LBDI.
- Pamio Oscar. 1981 Revista "Módulo". Cartago, Costa Rica. Impreso por Instituto Tecnológico de Costa Rica.

## Moda corporativa: uma análise pelo design, materiais e ergonomia

Jairo José Drummond Câmara, Williane Alves Oliveira y Róber Dias Botelho

### Introdução

Proteção e segurança sempre foram prioridades do ser humano. O vestuário mostra-se, neste contexto, como um dos pontos que mais contribuíram para a segurança pessoal no trabalho. Com a necessidade de caçar, para sobreviver e perpetuar a espécie, o *Homo sapiens* passou a utilizar uma série de elementos para sua proteção. Tangas, capas, escudos, capacetes, faixas para a cabeça, proteção para os pés, entre muitos outros elementos, representaram um marco na evolução dos grupos sociais, bem como, um marco na evolução do próprio ser humano. Acompanhando esta evolução, os materiais também desempenharam (e desempenham) um papel primordial nesta evolução. Ora ditando tendências, ora suprimindo tendências, a vestimenta saiu das folhas e couro (puros), passaram pelos metais e fibras naturais até chegarem aos compostos de derivados naturais e às fibras sintéticas de elevada resistência e suas inúmeras aplicações. Este componente das atividades humanas permitiu que ações e tarefas fossem desenvolvidas em maior volume e eficácia. O que no início servia apenas como proteção para a caça passou a determinar o sucesso em batalhas chegando, na idade média, como 'etiqueta' para as diversas classes sociais. A partir do domínio de técnicas e tecnologias de produção e processamento de materiais (especialmente relativos às fibras naturais), a sociedade ampliou a aplicação dos materiais no vestuário junto as mais diversas situações do cotidiano. Proteção, diferenciação, hierarquiza-

ção, entre outros, o vestuário alcançou um significado singular na nova concepção de sociedade. Entretanto, foi após a Revolução Industrial que o vestuário passou a desempenhar um papel singular na sociedade.

O século XX foi o que mais alterações apresentou, mais especificamente no setor da moda. Foi neste mesmo período que o termo moda passou a ser utilizado com maior valor. Contribuíram para tais mudanças movimentos sociais e artísticos (Guerras Mundiais e Revoluções), desenvolvimentos tecnológicos, conjunturas econômicas, entre outros. O vestuário extrapolou as formas em 'S', moldadas por espartilhos, e casacas com golas engomadas para biquínis e combinações jamais imaginadas. Mas, o que representa moda e qual é a contribuição desta para o vestuário?

Alves (2004) define como moda, "a oferta que os estilistas criam para um sistema de necessidade, renovação e aperfeiçoamento de matérias-primas".

Assim, o objetivo da moda é atender as exigências de um mercado de trabalho dinâmico e competitivo. Por esta razão, tem sido um dos seguimentos mais representativos em todo o país. Mas, moda não é simplesmente *glamour* e prestígio, e sim uma combinação de fatores que vêem contribuir, não somente para o mercado, mas para toda a cadeia de usuários.

Afinal, o nosso vestuário do cotidiano está adequado às nossas solicitações?

O objetivo deste artigo é destacar e discutir a adequação do vestuário corporativo (para fins sociais), as demandas dos usuários e a contribuição do design neste seguimento. Este terá como estudo de caso o uniforme corporativo utilizado por uma delegação esportiva que concorreu com um veículo conceito a um Prêmio de Design, na França, em maio de 2004. Além do uniforme corporativo (para apresentações oficiais e para viagem), faz parte da indumentária da equipe o uniforme de trabalho junto ao veículo. Este é composto por: calça jeans azul escuro