

Resúmenes enviados para su publicación en Actas de Diseño 4

¿Como influye el diseño en la creación de identidad?

Jeimy Acosta F.

La incógnita ¿qué es el diseño?, es constante, es una pregunta de la cual en mi concepto no se ha encontrado la respuesta más acertada. Yves Zimmermann nos muestra la semántica y significados lingüísticos del diseño industrial y a través de ellos podemos notar la mala utilización del término diseño en diferentes campos, esta palabra ha sido tan vulgarizada que la importancia y credibilidad del término se ha perdido. En un país como el nuestro en el cual la creatividad es avasallada constantemente, ¿Qué puede lograr una carrera cuando su carta de presentación está lingüísticamente desvirtuada? Sería una pregunta perfecta para los docentes y para nosotros los futuros diseñadores, tal vez para darnos cuenta que los cambios deben existir, que son necesarios y que la realidad nos llevará a ellos.

Cada diseñador tiene una definición de la palabra diseño, pero si analizamos, aunque estas son similares, nunca son iguales puesto que la esencia de la misma es la que genera el significante. Para mí el diseño es tan voluble que cada individuo puede explotarlo en diferentes campos, pero así como esto trae una expansión también logra el problema en la confusión del término.

A través del escrito de Barthes, podemos notar la gran influencia del objeto sobre el usuario y por ende la forma en que se afecta el entorno por medio de la percepción del usuario, por tanto ¿qué tan difícil será demostrar que la identidad está fabricada por la lectura objetual del individuo? Es cuestión de observación y aunque se trate de prever los comportamientos del sujeto frente al objeto es imposible deducir todas las posibilidades que una mente humana puede dar como interpretación de un objeto y mas aun cuando desconoce los signos del mismo solamente se puede generalizar en uno o varios contextos para intentar que la mayoría de los usuarios tengan una correcta interpretación del mismo ,por ejemplo los celulares, éstos identifican la personalidad de

un individuo o nos muestran sus deseos, el celular es un objeto que no se usa solamente por necesidad si no por el deseo reprimido de ser algo o alguien, es la señal de identidad, pero la tecnología del mismo es compleja en modelos recientes para personas que nunca han usado uno y la mayoría de sus funciones son desconocidas para los usuarios comunes, esto genera el deseo de actualización por ende la imagen de modernismo y el movimiento del mercantilismo.

El usuario tiene gustos particulares escogidos a partir de lo que el medio le ofrece pero con una parte de identidad definida por su contexto socio cultural y económico que a través de simbolismos generan una identidad social. El diseño a través del objeto comunica, pero lo que entra en duda es hasta qué punto el diseñador es capaz de saber en qué forma será la lectura de su objeto sumido en culturas diferentes o si será capaz de llegar a generar a través del mismo una costumbre, aquí nace la verdadera formación de un diseñador en ver todo lo que gira alrededor de su objeto y lo que lo diferencia de la inconsciencia objetual de los imitadores.

Cada usuario puede interpretar las señas del objeto de una forma particular influenciado por su cultura a pesar que en el mundo existan costumbres generales cada una tiene su particularidad, esto nos lleva a que el usuario por medio de su interpretación pero influenciado por otros aspectos ya nombrados genere su identidad.

Si partimos del diseño como parte esencial del entorno veremos como dice Zimmermann "El uso une el objeto al sujeto y viceversa" y el objeto partiendo de su nivel de diseño aplicado puede generar costumbres a través de su uso.

Por tanto el usuario adquiere sus objetos en tanto se identifique con ellos ya sea como imagen de lo que es o lo que quiere ser. El usuario es el reflejo de su entorno dado el objeto en su uso o en la interpretación del mismo.

Basado en las lecturas: Semántica del objeto, autor Roland Barthes. ¿Qué es el diseño?, autor Yves Zimmermann

Jeimy Acosta F. Diseño Industrial. Universidad Antonio Nariño.

Brazos, cabezas y piernas

Ricardo Acosta García

Una vez tuve un sueño, aunque no estoy muy seguro, pudo haber sido un recuerdo, una premonición o un temor de esos que vuelven cada tanto...

Cuando me desperté, atontado, descubrí para mi felicidad que tenía un par de brazos más de los que debería uno tener normalmente. Sonreí y levanté mis cejas (bueno, no recuerdo bien, pero recuerdo mi alegría, eso sí). "¡Ahora podré hacer dos veces más diseño!" - me exalté, y ahí nomás, me crecieron un par más, así, sin dolor. "¡Y ahora tres!" Grité inmerso en chispeante júbilo.

Me levanté con bastante esfuerzo, pues pesaba unos 20 kilos más, y no podía caminar sin tambalearme ante la

falta de equilibrio. Aún así estaba feliz. Era todo lo que, como diseñador, habría deseado ¿No? Me imaginaba trabajando en muchas computadoras al mismo tiempo, manejando muchos programas mientras tomaba mate con bizcochos... era demasiado bueno...

Iba caminando campante con mis seis flamantes brazos, en el momento que sentí mis rodillas temblar progresivamente. Bueno, no era de extrañar, considerando el hecho de que dos los nuevos pares de brazos me habían brotado ahora. Estaban apretados entre sí, con poco lugar para moverse sin chocarse y con una coordinación nula. De cualquier forma, me reconfortó esta sencilla idea: "Si puedo operar más computadoras, manejaré muchos programas distintos simultáneamente y realizaré mayor cantidad de piezas, entonces ganaré más dinero". Muchas veces pedí un día de 28 horas, cuando lo que en realidad debería haber pedido, es un cuerpo con más brazos ¿Qué confundido estaba!

Lo que realmente me hizo olvidar la enorme suma que debería invertir en desodorantes de ahora en más, fue esta también sencilla conjetura: "si manejo más programas, mis posibilidades creativas aumentarán y por consiguiente, seré un mejor diseñador". Entusiasmadísimo, proseguí: "tendré entonces más servicios para ofrecer al mercado, porque físicamente podré hacer más, nunca rechazaré ningún trabajo porque no sepa o pueda realizarlo con mis manos ¡ahora tengo diez!".

Comencé descubrir que estaba en un error luego de comprar cinco computadoras e invertir mucho tiempo y dinero en la épica cruzada de aprender la gran mayoría de programas de diseño gráfico, de diseño multimedia, diseño de sitios de internet, modelado y animación en 3D, animación y edición de video, arquitectura y complejos lenguajes de programación. Pero no se trata sólo de aprenderlos (me enseñaría con crudeza la vida) sino también de mantenerse constantemente actualizado en todos ellos, ya que casi todos lanzan al mercado sus nuevas versiones con un ritmo vertiginoso...

Tuve que diseñar y armar un mueble especial para mí y mis diez brazos, para las cinco computadoras y un asiento giratorio reforzado (para este entonces pesaba algo más de 150 kilos). Y ocurrió aquello...

Los brazos comenzaron a moverse frenética y caóticamente. Errantes, buscaban en vano que mi cerebro les ordenara qué hacer, pero por mucho que tratara, sólo podía encargarme de un par a la vez. Mi lógica estrategia fue la de dejar quietos unos mientras comandaba otros. Los minutos revelaron la falencia de este plan: "¡estoy desperdiciando brazos! ¡Necesito una cabeza por cada par de brazos, así los aprovecharé a todos!". Y cuando me desperté (o cuando cerré mis ojos) sobre mis hombros se abría un abanico de cabezas. Cinco, tal y como lo había pedido. Naturalmente, el peso extra me impidió levantarme y ninguna de las cabezas sabía cuál era la original y cuáles las copias. La confusión creció a la hora de decidir cual era el par de brazos que comandaría cada una. Evidentemente, todas querían los que se ubicaban más arriba, pues gozaban de mayor libertad en sus movimientos.

Aunque ese no era el principal inconveniente, el asunto era este: no podía levantarme. Las neuronas que pedí porque me hacían falta para poder multiplicar mi tra-

bajo eran demasiado para mi ya fatigado cuerpo. Desesperado, reanudé mis exclamaciones de deseos, como quien quiere escapar de arenas movedizas y sólo consigue hundirse cada vez más.

Hasta que al fin logré pararme sobre mis piernas... sobre mis diez piernas. Tal fue el siguiente deseo. Creo que no encontré un solo lugar en mi cuerpo que no esté ocupado por un brazo, una pierna o una cabeza. Me pregunté sobre la reacción que tendrían mis futuros clientes cuando vaya a entrevistarlos, aunque intuía que no se sentirían muy a gusto con mi nueva fisonomía.

Aunque ese no era el principal inconveniente, el asunto era este: no podía salir de mi casa por la puerta, ni entrar a mi auto, ni tomar un colectivo, o siquiera andar en una bicicleta. Para ello necesitaba un cuerpo para cada conjunto de extremidades y así volver a tener una cabeza, dos brazos y dos piernas como generalmente ocurre.

Miré hacia atrás. Mi vista se detuvo en cuatro sujetos idénticos a mí, tan iguales que también ellos miraban hacia atrás y se rascaron la cabeza en el mismo momento que yo lo hice. Adiviné en sus caras el alivio que yo sentía por no ser ya un collage de miembros. Todos pensamos que nuestra casa no era lo suficientemente grande para todos, ni nuestra cama, ni nuestra mesa, puesto que todos dormiríamos y comeríamos al mismo tiempo... al fin y al cabo, éramos exactamente iguales.

Aunque ese no era el principal inconveniente, el asunto era este: con tanto nivel de paridad, nadie iba a querer encargarse de áreas del diseño con las que no se sentían cómodos, con las que no tenían afinidad o experiencia y asimismo, no iba a tener esa visión diferente, el complemento, la crítica constructiva, ese detalle que pasamos por alto y definitivamente, no sentiría la satisfacción del trabajo enriquecedor del equipo. Éramos instancias de una misma entidad, nadie pensaba distinto. Me encontraba rodeado por 4 espejos, y cada uno de ellos también.

Antes de que pidamos el siguiente deseo, nos sentamos y pensamos: "¿Qué restaría por pedir? ¿Qué seamos personas distintas?"- y lo que sigue fue penoso de reconocer: "En lugar de tratar inútilmente de abarcar todo el mercado, sobreexigiéndome y castigándome implacablemente para poder hacer más, en lugar de tratar colocar a las herramientas digitales del diseño por sobre el diseño mismo, como garantía de éxito profesional...

¿Porqué simplemente no trabajaba con otros profesionales que se muevan en otras áreas, con otros conocimientos, que piensen diferente a mí? ¿Porqué no conformo una red de trabajo que permita solucionar problemas de comunicación a los clientes, más allá de pensar sólo en confeccionar ciertas piezas (sólo aquellas que puedo físicamente realizar)? ¿Por qué no pienso más allá de un folleto, una animación o de lo que ocurre dentro de una pantalla? ¿Porqué no...?"

"¿Porqué no!" me encontré diciendo sentado en mi cama, cubierto de sudor. Después de comprobar que ya no éramos cinco, que seguía siendo martes y hacía calor, y que aún faltaban 2 horas para ir a trabajar, escribí esto (espero que sepan disculpar la existencia errores o incoherencias, recién me levantaba y no quería que se me olvidara). Además necesité esperar un tiempo, hasta que ya no tuve miedo de volver a despertar con diez brazos, diez piernas y cinco cabezas):

Esto se me ocurrió recién, mientras dormía.

Si pude aprender algo de este sueño (aunque también podría ser un recuerdo, una premonición o un temor de esos que vuelven cada tanto) fue que había caído en una trampa. Y ahora que me pongo a pensar, les pasa de igual forma a otros diseñadores.

La trampa consiste en hacernos creer que los encargos de un cliente comienzan a resolverse y terminan en una computadora (o en una mesa de dibujo); que sin la posesión de estas herramientas el cliente no tendría por qué llamarnos, que nuestra profesión y nuestro negocio no tendrían razón de ser. Que no necesitamos de otros profesionales, todo podemos hacerlo solos.

Caer en esta trampa significa:

- Convencerse de que aquél que tenga el mayor dominio sobre la mayor cantidad de los últimos programas es el “mejor diseñador” y tendrá mayores probabilidades de conseguir buenos trabajos. Ver a los demás profesionales como competencia, en lugar de cómo personas que tienen soluciones para ofrecernos.
- Creer que toda creatividad reside en como se utilicen las posibilidades que brindan estas herramientas.
- No ofrecer al cliente aquello que uno mismo no pueda físicamente realizar. Es decir, si se precisa un sitio web dinámico con programación avanzada con bases de datos, y el diseñador contactado no conoce de estos programas, se obligará a aprenderlos con suma rapidez (y pedirá que le crezcan más brazos), de no hacerlo se encontrará en el grave problema de rechazar el trabajo

y no solucionar el problema de su cliente. Viene a mi mente una frase que escuché alguna vez y recién ahora le encuentro un sentido: “la solución que el cliente necesita es la que yo le puedo ofrecer, si no la puedo realizar es que no la necesita”.

- Centrarse exclusivamente en la realización de la pieza de diseño, limitándose al soporte fijado por otras personas e ignorando que las necesidades comunicacionales de un cliente frecuentemente exceden los límites de corte.

Pensando así, desde dentro de la trampa, nuestra jurisdicción se reduce dramáticamente al soporte (digital o impreso) y toda la problemática del diseño quedaría subyugada a la forma en que lo rellenamos. Así también nos convertimos en profesionales - ermitaños: presionándonos a abarcar la mayor parte de las áreas del diseño a través del dominio de los programas usados en ellas. Para poder absorber la mayor cantidad de trabajo disponible. Puesto que, para quien cayó en el engaño, el diseño y los programas de computación son una misma cosa. Y no, no son la misma cosa. Esa es la trampa.

PD: Bueno... me voy a dormir, todavía tengo unos minutos. Espero que, en lugar de que me crezcan más brazos y cabezas, encuentre buena gente y compañeros de equipo.

Ricardo Acosta García. Lic. en Diseño Gráfico.

Desenvolvimento de projeto para Colônia Agrícola Penal: em busca de conhecimento e auto-suficiência

Sandrine Allain, Camila P.Jafelice y Rafael M. de Albuquerque.

O sistema penal brasileiro inclui um sistema carcerário semi-aberto, onde o preso é tratado como reeducando, ficando, em fase final da pena, em uma Colônia Agrícola. Neste local, o reeducando pode aprender um ofício enquanto trabalha. Com a remuneração, ele pode ajudar sua família, comprar alguns luxos ou economizar para quando retornar ao convívio social. Destaca-se o valor deste trabalho para a inserção do reeducando na sociedade, e o apoio a famílias e pessoas envolvidas. Os reeducandos no sistema semi-aberto apresentam bom comportamento e usufruem de maior liberdade do que no sistema fechado. Muitas empresas criam núcleos de trabalho dentro de Colônias Penais. A Colônia Penal Agrícola de Palhoça, localizada em Palhoça, Santa Catarina, Brasil, possui uma oficina de iniciativa própria, onde são produzidos ervas medicinais, sabonetes e sabões de forma independente, todos feitos pelos reeducandos, e distribuídos gratuitamente no sistema penal Catarinense e outros órgãos do estado. O responsável pelo herbário queria aumentar a produção deste, envolver mais reeducandos neste processo, suprir as necessidades de

entidades carentes e, se possível, lançar-se no mercado de produtos naturais com uma embalagem competitiva. Para captação de investimentos era necessário mostrar a seriedade do trabalho, evidenciando a qualidade e o processo totalmente natural e orgânico dos produtos, além da contribuição para o quadro social local. Os objetivos principais do projeto eram, portanto, unificar e identificar os produtos da Colônia Penal; melhorar a comunicação das embalagens, com relação a indicações de uso e posologia, criar uma identidade para os produtos, elaborando embalagens atraentes e competitivas, a fim de alcançar um novo público e mostrar qualidade e competência, além, claro, de promover o espaço da Colônia e atrair investimentos. A oficina cultiva mais de 1.200 tipos de ervas medicinais, além de produzir sabões e sabonetes à base de óleos vegetais. As ervas são plantadas na própria Colônia Penal, que tem 74 hectares, e as plantações são feitas em carreiros não divididos, para melhor combater as pragas, pois não há uso de agrotóxicos, sendo todos os produtos totalmente orgânicos. A validade das plantas, que passam por um processo de limpeza, secagem, desidratação, corte, embalagem, e rotulagem é de, aproximadamente, dois (2) anos. Os sabões e sabonetes são feitos à partir de óleos vegetais (de cozinha), recuperados do uso interno do estabelecimento, sendo acrescentadas essências naturais. As embalagens de ervas, sabões e sabonetes eram, originalmente, de plástico, este fornecido por uma empresa (através de compra ou doação), e rotuladas por uma eti-