

## Diseño inclusivo y su intervención social a través de proyectos de vinculación

María Magdalena Guajala Michay (\*)

Actas de Diseño (2023, abril),  
Vol. 43, pp. 103-107. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2019  
Fecha de aceptación: diciembre 2020  
Versión final: abril 2023

**Resumen:** Para destacar la relevancia del diseño inclusivo, se trabajó en la ejecución de un proyecto con la colaboración del Instituto Especial para Ciegos Byron Eguiguren de la ciudad de Loja-Ecuador y estudiantes de tesis de la Titulación de Artes Plásticas y Diseño, bajo la aprobación de la convocatoria de proyectos de vinculación ofertados por la Universidad Técnica Particular de Loja, con el objetivo de generar diseños de objetos lúdicos inclusivos, que se puedan utilizar como material didáctico de apoyo y refuerzo en los procesos de la enseñanza-aprendizaje de los contenidos académicos para niños con baja visibilidad y ceguera del Instituto.

**Palabras clave:** Diseño inclusivo – intervención social – proyectos de vinculación – material didáctico – niños ciegos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 106]

### Desarrollo

“La única cosa importante sobre el diseño es cómo se relaciona con la gente”. Victor Papanek

Entre los conceptos que se vuelve necesario aclarar para el desarrollo de la presente investigación, se encuentra la inclusividad como término clave. Según la Real Academia Española (RAE, s.f., a), “inclusivo” refiere a lo “que incluye o tiene virtud y capacidad para incluir”, así también desde la disciplina del diseño es importante que se considere la inclusión como base de los procesos creativos para la generación de propuestas, de tal manera que la mayoría de las personas las puedan utilizar y acceder a la información, con la visión de que puedan gozar de los mismos derechos que cualquier individuo; así como se comenta en la comunidad *User experience designers* (2011):

Diseño inclusivo, diseño universal, diseño para todos. Son conceptos que llevan varios años usándose y apareciendo esporádicamente en las escuelas de diseño... En términos simples el diseño inclusivo persigue desarrollar productos y servicios que puedan ser usados por la mayor audiencia posible, entendiendo que toda población usuaria está compuesta por personas de diversas edades y habilidades.

El diseño universal, incluyente o para todos se distingue radicalmente del diseño exclusivo por el horizonte que persiguen. Definiendo lo exclusivo según el diccionario de la Real Academia Española (s.f., b) como lo “Que excluye o tiene fuerza y virtud para excluir” o “Único, solo, excluyendo a cualquier otro”, denota la anulación o limitación de este a un grupo específico de personas. El diseño exclusivo solo se preocupa por la creación o planificación de ideas para propuestas únicas, está centrado en que sus resultados no sean adquiridos por nadie más que su solicitante o alguien que le guste poseer

ejemplares únicos, con precios inaccesibles a la mayoría de la población. En este sentido, se tienen, por ejemplo, expresiones como esta: este reloj suizo es único en su diseño, así que por más que se busque jamás se encontrará otro igual.

El diseño exclusivo, ya sea en el ámbito industrial, textil, arquitectónico, entre otros, hace gala de la producción de piezas exclusivas. Los costes que conlleva, tomando como ejemplo la producción de piezas únicas de cerámica que requieren desde la elaboración de los diseños tanto de las piezas hasta la obtención de las mismas con acabados finales para luego proceder a destruir moldes, hacen a estos productos casi por completo inalcanzables. En redes sociales es posible encontrar referencia a propuestas de diseño en ropa, calzado, autos y más objetos creados por ciertas marcas únicamente para gente con ciertas capacidades económicas; el diseño en este caso tiene claramente una función particular asociada al status social.

El diseño incluyente debe apelar a otra cosa. En este sentido también es importante apelar a que las propuestas de diseño nazcan de la idea de encontrar una mejor respuesta a las necesidades detectadas, por ello deben de plantearse métodos de trabajo y conseguir recursos que dirijan a la obtención de una solución más específica, diseños más convenientes y acordes a una condición particular de la sociedad, apelando a la intervención de otras ramas del conocimiento que permitan evidenciar la multidisciplinariedad de trabajos compartidos, con la finalidad de beneficiar a los usuarios, destacando la utilidad como elemento principal ante la forma.

En cada proceso llevado a cabo es recomendable que el diseñador se enfoque en comprender las principales características que tenga el proyecto u objeto en planificación para su aplicación y uso, para procurar el resultado óptimo. S. Capece (2010) nos invita a evocar los años 1940, época en la que el diseño buscó cumplir la función de facilitar bienestar, salud y confort para su contexto; con lo cual se empezó a considerar que “la accesibilidad en la búsqueda de un contexto de igualdad es

fuentes de inspiración para el desarrollo de una filosofía del Design for all, adoptado por el EIDD (European Institute for Design and Disability)” (Capece, 2010, p. 78). Este diseño se centró en características y necesidades particulares de personas de edad avanzada, con malformaciones, limitaciones sensoriales y cognitivas, para los cuales los productos debían cumplir con principios de simplicidad, inequívocabilidad, adaptabilidad, *feedback*, tolerancia al error, accesibilidad y usabilidad. Estas características ponen en perspectiva el quehacer del diseño, ya que al enfocarse en la simplicidad se implicaría la reducción, tanto de costos como del tiempo de construcción, de tal manera que las propuestas puedan ser más sencillas pero útiles. A su vez, el principio de inequívocabilidad conlleva que el producto sea comprensible y preciso en su función, y al contemplar la adaptabilidad se busca realizar los cambios necesarios para mejorar la satisfacción del usuario indistintamente de sus particularidades; el *feedback* ayuda a controlar que los procesos de ejecución varíen según las interacciones de sus elementos. La tolerancia al error prevé los errores para reducir cualquier tipo de falencia en el proceso, ayudando a que sea reversible para que se pueda cambiar o anular si se presenta algún error. Por su parte, la accesibilidad se concentra en permitir que los productos puedan ser utilizados por todas las personas, principio que es necesario considerar desde la concepción de la idea. Finalmente, la usabilidad permite que las personas puedan desarrollar las actividades según la función para la cual fue diseñado el producto, es decir, la facilidad de uso y la comprensión deben ser visibles en la interacción del usuario con el producto.

Así también, la Organización Mundial de la Salud (2017), según su enfoque basado en los derechos humanos, menciona que “la accesibilidad presenta cuatro dimensiones superpuestas: no discriminación, accesibilidad física, accesibilidad económica (asequibilidad), acceso a la información” (s.p.), bajo esta perspectiva sería conveniente que en la disciplina del diseño se trabaje teniendo presente la diversidad del ser humano para desarrollar propuestas cada vez más accesibles e inclusivas, ya que si bien algunos diseñadores empiezan a tomar en cuenta estas consideraciones, por otra parte el resto de la producción se genera únicamente por la necesidad de un consumismo masivo. Esto se vuelve claro cuando al mencionar la palabra accesibilidad, de inmediato vienen al pensamiento las ideas de dar posibilidades de acceso y uso a otras personas que no estuvieron consideradas al momento en que surgieron las ideas o se fabricaron los objetos, disposición para dar o prestar servicio al general normalizado de la población humana, sin darse cuenta de que habría personas con la misma necesidad. De aquí surge la iniciativa de pensar en adaptar lo ya existente a condiciones más reales de la sociedad, pero no solo es eso, se debería planificar las propuestas de diseño inclusivo de tal manera que no se noten esas diferencias, ya que todo ser humano debe sentirse incluido, cómodo con lo que necesite usar y que exista ese algo en cualquier lugar donde se encuentre, independiente de sus particularidades.

Con estas consideraciones se busca que todas las personas obtengan los mismos beneficios, con el fin de lograr una equidad de posibilidades a pesar de la diversidad, así como la consecución de independencia y autonomía en las actividades cotidianas.

La innovación resulta relevante al tratar de generar las ideas más apropiadas para ser usadas de manera diferente en relación a lo ya existente o con una concepción distinta. Nuevos planteamientos surgen de la aplicación del diseño en beneficio de la sociedad. Estos ayudan a comprender mejor los cambios sociales y culturales que se pueden producir, por lo tanto, se debe considerar la apropiada definición del diseño para la innovación social dada por Manzini (2015, p. 62): “todo lo que el diseño experto pueda hacer para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social...” (citado en Escobar, 2016, p.184). También, se observa que, al participar de una comunidad para conocer y proponer soluciones, se pasa a ser parte de la misma, lo cual permitiría que las producciones siguientes puedan ser cada vez más eficientes, accesibles e inclusivas. Un diseñador experto sería aquel que pone a prueba todos los conocimientos adquiridos profesionalmente para resolver situaciones que lo requieran desde cualquier ámbito. En este caso se consideraría que se lograría al generar una propuesta de diseño inclusivo.

Así, a pesar de que algunas personas sean muy creativas y tengan habilidades para diseñar, no podrían resolver un problema de diseño o de creación de un objeto, a diferencia de un diseñador con una formación teórica y que técnicamente fundamenta cada uno de los procesos en las alternativas que pueda proponer. Es por ello primordial que mediante la formación académica se apoye el aporte del diseño a la sociedad, pues es necesario revalorizar aquello que menciona Bonsiepe, (2011):

A partir de la década de los 90 en la que el concepto diseño experimentó una explosión en los medios, lo que ha llevado a una pérdida de rigor del significado original, de modo tal que en la opinión pública el término diseño es frecuentemente reducido a los aspectos estético-formales y asociado con lo efímero, lo caro, lo poco práctico y hasta superfluo. (p. 4)

Sería idóneo generar ideas de diseño para las personas, independientemente de la edad y de la diversidad de la que se forma parte en la sociedad y, a partir de ello, crear una o varias soluciones, como lo expresa Buchanan (1999): “Para ser eficaz, el diseño debe servir a la humanidad, no a la expresión personal. El diseñador debe tener en cuenta componentes psicológicos, artísticos, sociales y económicos, y debe emplear más conocimiento y menos intuición en sus trabajos” (s.p.), para de esta manera generar propuestas de diseño, vinculadas a las necesidades reales de las personas evitando las suposiciones. Así, en lo referente al diseño social, Prieto (1982) “Reconoce que su forma (como en este proyecto ha sido definida en base del requerimiento), sus cuestiones estéticas y temáticas están determinadas por el proceso” (p. 40), por tanto, hay que prestar atención a todas aquellas situacio-

nes o instancias (económicas, políticas e ideológicas) que lo vinculan directamente con la sociedad, es decir con el usuario, que el autor define como “sujeto de necesidad” (p. 63), refiriendo a las necesidades básicas o sociales; estas determinarán la forma del objeto artificial. Por otra parte, lamentablemente también depende de la clase social el acceso al consumo de ciertos diseños, al ser usado y/o exhibido se cierra el circuito, pues el ser humano usa lo que necesita para satisfacer una necesidad. Independientemente de la clase social, esta debe ser la tarea del diseñador; valorando a ese objeto que se usa por las interrelaciones que genera entre sus semejantes, sin importar su clase social.

Según esta circunstancia, el hecho de pertenecer a diferentes clases sociales determina en los seres humanos el llevar una vida cotidiana funcional o disfuncional, identificándose en su gran mayoría una vida cotidiana disfuncional por las circunstancias que atraviesan en su entorno –como catástrofes y carencias–, lo cual no les permite obtener los objetos mínimos que faciliten su interrelación con el medio, evitando que tengan las posibilidades de satisfacer sus necesidades.

Por esta razón es importante destacar lo que menciona Frascara (2000): “La motivación para su creación y el cumplimiento de su propósito se centra en la intención de transformar una realidad existente en una realidad deseada. Esta realidad no está constituida por formas gráficas, sino por personas” (p. 2); para el diseñador el usuario siempre debe ser significativo, ya que en su vida debe sentirse el cambio y los objetos e imágenes se convierten únicamente en medios para conseguirlo. La motivación para tomar como base la proyección del diseño inclusivo se encuentra en la responsabilidad social que deviene de la interacción directa con las personas (usuarios) y sus necesidades, dándoles la posibilidad de ser coproductores y el factor más importante en la producción de los diseños, pues gracias a ellos se puede hacer ajustes y modificaciones que permiten alcanzar un resultado real que solventa sus requerimientos presentes. Así, se cumpliría con el objetivo planteado para ese sector de la sociedad con que se trabajó, quedando listo para ser evaluado, ya que como menciona Whiteley (2010) “el diseñador valorizado, debe ser capaz de evaluar el diseño no como una finalidad cuyos valores son evidentes o naturales, sino como una parte integrante e integrada de una sociedad determinada” (p. 8). Es necesario, pues, que el diseñador se sensibilice con la sociedad a la cual pertenece, para poder generar un impacto social.

Es conveniente que el diseño inclusivo sea innovador en el planteamiento de propuestas distintas al paradigma previo, en la medida en que logren un impacto en otros lugares, propongan soluciones que apoyen y aporten al cambio social, destacando el ámbito local, dado que no todos los resultados de diseño obtenidos se aplican de la misma forma en el resto del mundo. Esto destaca ya que existen situaciones en que las personas, por sus particularidades –algún tipo de discapacidad, por ejemplo–, quedan excluidas del beneficio de los diseños, por lo que se cree relevante realizar propuestas que se adecuen a los requerimientos de una comunidad. La curadora Cynthia Smith (citada en Borgoglio y Offenhenden, 2009) comentan que

... del total de 6.500 millones de habitantes del planeta, 5.800 millones, es decir el 90%, tienen escaso o nulo acceso a la mayoría de los productos y servicios que muchos de nosotros damos por sentado; de hecho, casi la mitad no pueden acceder de forma habitual a alimentos, agua potable o cobijo. (p. 129)

Este comentario nos ayuda a concientizar las diversas realidades y situaciones que coexisten en este mundo. Sin embargo, existen diseñadores que a través de su trabajo se concentran en la generación de necesidades en los usuarios y en la multiplicación de las ventas, intentando que los productos sean agradables, sin buscar mejoras en la vida de grupos sociales vulnerables, participando en la creación de piezas o accesorios que no significan una necesidad vital, haciendo referencia al comentario de Smith antes citado. Esta reflexión hace conveniente la búsqueda de condiciones que permitan al diseño el perseguir beneficios para comunidades o grupos en condiciones de vulnerabilidad.

Como Morín (1990) comenta “no hay objeto si no es con respecto a un sujeto (que observa, aísla, define, piensa), y no hay sujeto si no es con respecto a un ambiente objetivo (que le permite reconocerse, definirse, pensarse, etc., pero también existir)” (p. 40). Es a partir de lo anterior que se reconoce que cada objeto debe tener un fin específico con respecto a los sujetos para los cuales fue diseñado y construido, de tal manera que se pueda valorar al sujeto pensante, reflexivo, sujeto al que complementa y de cuyo pensamiento surge.

Ninguno de los dos funciona por separado, pues el objeto no tiene sentido si no es por medio de la manipulación que ejerza el sujeto sobre este. Por esta razón es recomendable que los resultados diseñados no sean exclusivos o solamente comerciales, ya que el mayor porcentaje de la población tiene una condición socioeconómica que imposibilitaría la adquisición de piezas con diseños únicos o exclusivos por los costos elevados que se generan al producirlas, alejando de ellos la accesibilidad e inclusividad, marcando aún más las diferencias entre clases sociales.

Además, al tener en cuenta a la diversidad de grupos vulnerables con necesidades particulares de movilidad, educativas, etc., se reconoce que se debería trabajar en base a los conocimientos del diseño en busca de soluciones que abran la posibilidad de integrarlos a la vida comunitaria, profesional y académica en los que se pueda ver igualdad de usabilidad y derechos, al igual que las propuestas que se han planteado en otras áreas; como construcciones de viviendas solidarias, reutilización de desechos orgánicos, construcción de carreteras para dar el acceso a pueblos a los que era imposible llegar con productos de primera necesidad, alfabetización a personas adultas, para que puedan acceder a la información y a la comunicación, aprovechamiento de la energía solar para zonas en las que no se cuenta con electricidad, puentes, entre otras propuestas, que se han apoyado del financiamiento de organismos internacionales para dar beneficios a diferentes comunidades.

Es así que, a partir de estos argumentos significativos de varios autores, se trabajó con los estudiantes de la

Titulación de Artes Plásticas y Diseño en la realización de propuestas de diseño que permitieran enfocar sus ideas en las formas de aprendizaje que tienen este grupo de niños vulnerables de la Institución especial para Ciegos Byron Egüiguren, en diferentes áreas del conocimiento. Esto involucraba una familiarización directa de los estudiantes universitarios con los niños, quienes a la vez se convirtieron en coproductores de los resultados obtenidos. Por otra parte, fue necesario que los profesionales en formación en la disciplina de diseño, pongan en práctica todos los conocimientos aprendidos en su etapa académica y puedan evidenciarlos en las ideas productivas para la ejecución de este proyecto, pues todo el recurso utilizado estuvo respaldado en la parte conceptual y constructiva del diseño, combinados con la interacción de toda la comunidad educativa para la cual desarrollaron las propuestas de diseño. Esto hizo madurar las ideas de los futuros diseñadores, pues al trabajar con un caso real, llevaron a cabo todos los procesos de una metodología proyectual sin dejar de lado a los usuarios, ya que el objetivo consistía en brindarles mayor beneficio en sus actividades de enseñanza aprendizaje.

## Conclusión

A modo de síntesis, destacar que los procesos generales llevados a cabo fueron: diagnosticar, diseñar y construir, sin dejar de lado la importancia de los usuarios, pues al ser un proyecto social no solo se consiguió información para desarrollarlo, sino que en el proceso también se dio una importante interrelación con docentes y estudiantes y se construyeron afectos, comprobando así aquello que expresa Cheryl Heller (2016). “El diseño social tiene que ver con diseñar relaciones más que cosas” (s.p.). Se optó por proponer diseños de materiales de apoyo que tuvieran características de juguetes didácticos, con el objetivo de conseguir su motivación para que, a partir de un momento de juego, se consiguiera cumplir un aprendizaje que no tensara al niño, sino más bien utilizarlo las veces que fuera necesario hasta lograr resultados. Además, otros de los objetivos de estos juguetes fue el apoyo del desarrollo creativo y sensorial; las maestras con formación en psicopedagogía y rehabilitación, apoyaron con sugerencias acordes para la construcción de los prototipos que en las pruebas de funcionalidad evidenciaron el beneficio en términos de orientación e identificación que su uso significaría para niños con ceguera y baja visión. En las diferentes actividades realizadas en la institución destacó la importancia de la presencia del diseño inclusivo en proyectos educativos, ya que el desarrollo de aplicaciones accesibles e inclusivas, logra aportar un poco a la disminución de las diferencias, ya que la pueden utilizar con el mismo interés independientemente de su discapacidad. Se cree así que toda propuesta de diseño debería tener como punto de partida la inclusividad, de tal forma que su enfoque sea el beneficio de la sociedad, para que esta se beneficie de los resultados conseguidos en base a la aplicación de los conocimientos académicos y técnicos que se aprenden durante la formación profesional.

## Referencias bibliográficas

- Bonsiepe, G. (1985). *El Diseño de la Periferia debates y experiencias*. México D.F.: Gustavo Gili S.A.
- Bonsiepe, G. (2011). *Diseño y Crisis*. Recuperado de: [http://www.fadu.edu.uy/patio/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Disenio\\_y\\_crisis\\_2011\\_09\\_21.pdf](http://www.fadu.edu.uy/patio/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Disenio_y_crisis_2011_09_21.pdf)
- Buchanan, R. (1999). *El diseñador Richard Buchanan insta a los profesionales a pensar en el usuario*. Recuperado de: [https://el-pais.com/diario/1999/10/17/catalunya/940122454\\_850215.html](https://el-pais.com/diario/1999/10/17/catalunya/940122454_850215.html)
- Capece, S. (2010). El diseño centrado en el usuario: principios y nuevos escenarios para el producto inclusivo en I+Diseño. *Revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en Diseño*, 2, pp. 77-84.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño; la realización de lo comunal*. Colombia: Universidad del Cauca.
- Frascara, J. (1988). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Morin, A. (s.f.). 7 juegos de mesa para ayudar a estudiantes de primaria a desarrollar diferentes habilidades. [Sitio Web] *Understood, dificultades de aprendizaje y de atención*. Recuperado de: <https://www.understood.org/es-mx/school>
- Organización Mundial de la Salud (2015). *Dispositivos y tecnologías de apoyo a las personas con discapacidad* [Sitio Web]. Recuperado de <http://www.who.int/disabilities/technology/es/>
- Organización Mundial de la Salud (2017) *Salud y derechos humanos*. [Sitio Web]. Recuperado de: <http://origin.who.int/mediacentre/factsheets/fs323/es/>
- Real Academia Española (s.f., a). *Inclusivo*. [Sitio Web]. Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=LFdy5so>
- Real Academia Española (s.f., b). *Exclusivo*. [Sitio Web]. Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=HCx7DIX>
- Prieto, D. (1982). *Diseño y Comunicación*. México: Ediciones Coyoacán.
- User Experience Designers (2011). ¿Qué es el diseño inclusivo? Recuperado de: <http://www.uxd.cl/2011/12/articulos/experiencia-de-usuario/%C2%BFque-es-el-diseno-inclusivo/>
- Whiteley, N. (2010). *El diseñador valorizado*. Recuperado de: <http://maestriaedinba.blogspot.com/2010/04/el-disenador-valorizado.html>

**Abstract:** To highlight the relevance of inclusive design, we worked on the execution of a project with the collaboration of the Special Institute for the Blind Byron Egüiguren of the city of Loja-Ecuador and students of the thesis of the Degree in Plastic Arts and Design, with the approval of the call for linking projects offered by the Universidad Técnica Particular de Loja, with the aim of generating designs of inclusive playful objects, which can be used as teaching material to support and reinforce the teaching-learning processes of the academic contents for children with low visibility and blindness of the Institute.

**Keywords:** Inclusive design – social intervention – bonding projects – didactic material – blind children.

**Resumo:** Para destacar a relevância do design inclusivo, trabalhamos na execução de um projeto com a colaboração do Instituto Especial para os Cegos Byron Egüiguren da cidade de Loja-Ecuador e alunos da tese de Licenciatura em Artes Plásticas e Design, com a aprovação

de a chamada para vinculação de projetos oferecidos pela Universidade Técnica Particular de Loja, com o objetivo de gerar desenhos de objetos lúdicos inclusivos, que possam ser utilizados como material didático para apoiar e reforçar os processos de ensino-aprendizagem dos conteúdos acadêmicos para crianças com baixa visibilidade e cegueira do Instituto.

**Palavras chave:** Design inclusivo – intervenção social – projetos de vínculo – material didático – crianças cegas.

(\*) **María Magdalena Guajala Michay.** Doctora en Artes y Diseño UNAM-México. Maestra en Artes Visuales UNAM-México. Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Arte y Diseño. Docente de la Titulación de Arte y Diseño de la Universidad Técnica Particular de Loja. Ha Participado con ponencias en seminarios y congresos internacionales México D.F, Cancún, Nuevo León, Cuba, Lima. Maneja un proyecto de Diseño social e inclusivo, buscando la posibilidad de potenciar los beneficios que los estudiantes de la Titulación de Artes y Diseño, puedan dar a grupos vulnerables y a la comunidad a través de su creatividad y los conocimientos adquiridos durante su etapa académica.

## Diseño y memoria colectiva: cruces para la reconstrucción y conservación del patrimonio cultural no declarado

Actas de Diseño (2023, abril),  
Vol. 43, pp. 107-110. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2019  
Fecha de aceptación: diciembre 2020  
Versión final: abril 2023

Carolina Gutierrez Ferreira (\*)

**Resumen:** El patrimonio cultural de una sociedad refiere a todas aquellas manifestaciones, bienes, objetos, oficios, entre otros elementos, que se consideran representativos de esta y que poseen características de valor histórico que, al declararse así, se propicia su conservación. En el presente documento se pretende indagar de qué manera el diseño interviene en objetos que, a pesar de no ser declarados, tienen un valor histórico, cultural y social para la sociedad y, a partir de estas intervenciones, dar cuenta de cómo el contexto de Barranquilla – Colombia permite pensar en la reconstrucción y conservación de la memoria colectiva en torno a estos objetos.

**Palabras clave:** objetos – patrimonio – memoria colectiva – valor histórico – conservación – reconstrucción.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 110]

### Introducción

El interés por la recuperación y puesta en valor de aspectos históricos, sociales y culturales de una sociedad en particular es un tema que a lo largo de la historia ha sido estudiado desde diferentes disciplinas. En particular desde el diseño, este interés surge de la saturación en la creación de productos que tenían como finalidad suplir necesidades, las cuales pasaron de ser básicas a necesidades creadas por las dinámicas de mercado; debido a esto, el volver atrás y mirar las prácticas artesanales y oficios propios del contexto se convierte en otro punto de partida para el hacer del diseño.

En el presente artículo se pretende mostrar a partir de investigaciones realizadas en torno a diseño y patrimonio cultural, de qué manera cobra relevancia este tema en el contexto de Barranquilla – Colombia; para esto, se realizará un análisis a nivel global de investigaciones existentes para comprender los enfoques ya trabajados sobre este tema y qué puntos en común pueden compartir con las características y particularidades del contexto escogido.

### Desarrollo

Como se mencionaba anteriormente, el interés es presentar al diseño como una base sobre la cual se hace posible pensar en la reconstrucción y socialización del patrimonio cultural, sea este declarado o no.

Estudios se han centrado en presentar los resultados que han surgido de la relación diseño – patrimonio como un modo de generar propuestas que permitan visibilizar y retomar los aspectos culturales de una sociedad. Varios de estos estudios han sido desarrollados en el Politécnico de Milán – Italia, donde existe un grupo de investigación que tiene como eje esta temática. Como un ejemplo de los artículos publicados, está el titulado “Design research and cultural heritage: activating the value of cultural assets as pen-ended knowledge systems”, publicado en *Design Principles and Practices: An International Journal* en el 2011, realizado por las autoras Eleonora Lupo, Elena Giunta, Raffaella Trocchianesi; en él, intentan demostrar que es posible, a través de un proceso de diseño hermenéutico – interpretativo, definir un sistema