

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

de reconocimiento de elementos del patrimonio cultural a partir de las formas y los procesos codificados en los arquetipos culturales y expresados en lo visual, lo material y lo procedimental. Para ello, desarrollan una metodología que puede ser replicable para proyectos que abarquen esta temática y que como finalidad requieran generar un producto.

Por otro lado, también se encuentran investigaciones relacionadas con bienes culturales y diseño en China, como ejemplo, uno de los artículos llamado *The study on the design of Taoist cultural and creative products basen on Wuhan intangible cultural heritage resources* del autor Zhuqiang Liu y Zhengyang Li (2018), expone de qué manera desde el diseño se puede generar un portafolio de productos basado en aspectos culturales intangibles. Toman como referente de este tipo de intervenciones al Museo del Imperio Británico. El artículo plantea una metodología de donde obtienen características formales y representativas para poder plasmarla en el diseño de objetos.

Otro artículo que se relaciona estrechamente con la problemática en cuestión del presente artículo es el llamado *The impact of product design with traditional cultural properties (TCPs) on consumer behaviour through cultural perceptions: evidence from the Young chinese generation* (2019), realizado por los autores Zhenzhen Qin, Yao Song y Yao Tian. La finalidad del artículo es investigar el impacto que tienen culturalmente el diseño de productos basado en los TCPs o, en español, bienes de interés cultural, en la percepción y desarrollo cultural de los jóvenes chinos.

Se hace interesante ya que el artículo parte de la problemática de la desaparición de prácticas y haceres considerados como patrimonio, situación que no solo se presenta en China y que se traslada al contexto de estudio; también expone distintos términos que sirven como base para la aplicación de este estudio en Barranquilla – Colombia. Dentro de los términos se encuentra el desarrollo sostenible a partir de la cultura, un término desarrollado por David Throsby, que refiere a sostener entre generaciones un flujo de capital cultural que va atado directamente con la consistencia de las tradiciones. Esto implica que el capital cultural debe ser contextualizado y materializado a través de las diferentes generaciones de una manera apropiada (Qin, Song, Tian, p.2, 2019).

También se expone lo que denominan TCPs o bienes de interés cultural, como aquellas creencias, costumbres y prácticas que están incorporadas en una comunidad. En cuanto a su relación con el diseño, exponen que, debido a los cambios recientes en lo que respecta a las expectativas y las necesidades de los consumidores, los productos con elementos relacionados con bienes de interés cultural tienen un incremento en su atención, ya que sirven como una herramienta desde la cual pueden ser comunicadas características estéticas y locales del grupo a nivel cultural (Qin, Song, Tian, p.2, 2019).

Al momento de pensar localmente, se generan los siguientes interrogantes: ¿en qué estado se encuentran estas investigaciones a nivel de América Latina? Particularmente en este documento, ¿es un tema de estudio desarrollado

en Colombia? Y, por otro lado, ¿parten siempre de un patrimonio declarado?

Anteriormente se intentaba dar un marco de referencia de la temática en torno al diseño y su relación con el patrimonio; en América Latina se encuentran investigaciones que trabajan desde aspectos como la artesanía y el diseño muy fuertemente en Cuenca – Ecuador, por la autora Dora Giordano en su recorrido académico con un amplio número de ponencias, recopiladas en su libro *Cuestiones del diseño* (2018).

También se han generado estudios en torno a esta temática en Colombia, como por ejemplo los realizados por Artesanías de Colombia, otro de las autoras Gloria Barrera y Ana Quiñones en su publicación *Conspirando con los artesanos* (2006); por otro lado, se encuentran investigaciones relacionadas con el diseño de experiencias y el patrimonio con un énfasis en la museología.

Se aclara que no se extiende en el abordaje de estas investigaciones ya que, a pesar de tomar el diseño como interventor en pro del patrimonio, el interés de la presente investigación se aparta de los ejes artesanía y museología y se enfoca en temas de bienes de interés cultural acerca de lo cual se encuentra mayor contenido en las investigaciones fuera de América Latina, de acuerdo con los hallazgos obtenidos hasta el momento recorrido de esta investigación.

Como área de vacancia entonces, y eje de interés de una tesis doctoral desarrollada en paralelo a este artículo, se encuentra que las investigaciones se enfocan en intervenciones y relaciones mayormente sobre patrimonio declarado y se encuentra un terreno por explorar en el estudio del hacer del diseño, que toma como punto de partida aspectos de la memoria colectiva de una sociedad para el desarrollo e intervención de objetos.

Para entender a qué se refiere, se hace necesario definir ¿qué es la memoria colectiva? Este término proviene de la sociología y es definido por el autor Maurice Halbwachs. El concepto refiere al hecho de evocar un recuerdo que tiene lugar en la vida del grupo en el que se encuentra el sujeto inmerso y que, al recordarlo, se hace desde el punto de vista de este grupo (Halbwachs, 2004, p.36). Es decir, que la memoria colectiva abarca los recuerdos en los que su construcción no parte de la opinión individual de quién está recordando sino que reúne todos los puntos de vista del colectivo que compone al grupo y en el que está inmerso este individuo.

Teniendo en cuenta lo anterior, contemplar aquellos recuerdos compartidos que refieren a algo en particular pueden ser punto de partida para el hacer del diseño, tomado como disciplina proyectual en la cual el objeto que se desarrolla va de la mano con su contexto y que esta relación siempre está dispuesta a ser interpretada por un usuario que identifica, en la medida que pertenezca al contexto, los mensajes fuera de lo formal y funcional que desea transmitir el objeto.

Como teorías del diseño que exponen esta relación objeto - sujeto, se toma el concepto de la interfase de Gui Bonsiepe expuesto en 1999, donde presenta que el esquema ontológico del diseño está compuesto por tres ámbitos: usuario, aquel que desea cumplir una acción; tarea, la cual el usuario quiere ejecutar; y utensilio o artefacto, lo que

necesita el agente para llevar a cabo la acción. Partiendo de estos tres ámbitos surge el concepto de interfase definiéndolo como “un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de la acción” (Bonsiepe, 1999, p.17).

En este caso, la interfase se toma como aquello donde se presentan diferentes relaciones mediadas también por el contexto, el cual va de la mano con lo histórico, lo social y, por ende, lo cultural.

Por otro lado, la forma de encarar al estudio del diseño en esta investigación se sitúa en el pensamiento contemporáneo donde, como menciona Dora Giordano en *Cuestiones del diseño*, “pensar el diseño desde las perspectivas de las inestabilidades, las turbulencias, la no linealidad, que corresponden al contexto cultural contemporáneo y se dibuja sobre la inestabilidad, las asimetrías, las crisis sistémicas, la complejidad” (Giordano, 2018, p. 13).

Es decir, se hace válido generar un entramado de relaciones donde el hacer del diseño se vea atravesado por los recuerdos que parten de la memoria colectiva; en ellos se identifican aquellos objetos, manifestaciones u oficios que sobresaltan en estos recuerdos y que aun no son declarados oficialmente como patrimonio, para intervenirlos y generar un nuevo esquema de relaciones entre sujeto – objeto. Esto le permite al diseño contribuir, como se menciona en el título de este documento, a la reconstrucción y conservación de la memoria, lo que puede derivar en el reconocimiento oficial como histórico, social y culturalmente valioso.

En el contexto en particular del que parte esta investigación, al hablar de memoria colectiva se puede referir a un concepto bastante amplio, dado que toda creencia, manifestación o práctica aplicaría en este concepto. Sin embargo, por interés propio del investigador y como fuente para identificar de una manera más clara la intervención por parte del diseño en esta labor de reconstrucción y socialización, se toma como punto de partida los objetos. Los objetos cobran relevancia en este estudio por su naturaleza misma, Baudrillard hace una definición de estos, que es afín al enfoque:

El objeto no es *nada*. No es nada más que los diferentes tipos de relaciones y de significaciones que vienen a converger, a contradecirse, a anudarse sobre él en tanto que tal. No es nada más que la lógica oculta que ordena ese haz de relaciones al mismo tiempo que el discurso manifiesto que lo oculta. (1979, p.52)

Es decir, en los objetos fuera de su funcionalidad y forma es posible verlos como un punto de intersección de prácticas, gustos, hitos, relaciones de la sociedad en la que se encuentran y para quienes tienen un valor simbólico. Para identificar objetos de estudio en donde se permita visibilizar lo descrito anteriormente, se parte del análisis de intervenciones realizadas en la ciudad en pro de la reconstrucción y puesta en valor de manifestaciones y productos culturales que habían sido dejados de lado y que se reincorporan en la sociedad gracias al recuerdo. Un evento que ha permitido evidenciar esto es el festival

No Conocí el Palma, dirigido por el colectivo de diseño Todomonio, junto con el apoyo de instituciones públicas y privadas y desarrollado a partir del año 2016. El festival tiene como finalidad la reconstrucción y valoración de este patrimonio olvidado.

El Paseo Bolívar, escenario de transición y olvido, motiva la creación del Festival No Conocí El Palma. Como ciudadanos nos arde no haber disfrutado de esta joya de la arquitectura, nos duele no tener incidencia en la transformación de Barranquilla. El Festival busca generar conciencia sobre el valor de nuestro patrimonio, acercarnos más a la ciudad y vivirla desde otras ópticas. (No conocí el Palma, s.f.)

En lo que respecta a objetos, este colectivo ha generado propuestas que rescatan aspectos fuera de la arquitectura y también son una ventana de exhibición para otros diseñadores que han generado propuestas en pro de este rescate.

Este colectivo ha tomado como insignia en lo que respecta al objeto, la mecedora costeña, desde la cual, al abrir su análisis, se han realizado distintas intervenciones formales pero que, a su vez, su auge en la actualidad recae en los recuerdos que porta, claro está dentro del contexto costeño. Desde aquí parte otra área de vacancia que toma la investigación doctoral desarrollada en paralelo como una oportunidad y es que en los últimos años se ha visto un interés por la recuperación de lo propio, por lo cual hace vigente el tema de investigación, y por otro lado, en lo que respecta a la teorización y fundamentación de estos objetos que no son declarados patrimonio, como lo es el Carnaval de Barranquilla, carecen de bibliografía que permita fundamentar su valor cultural, histórico y social.

Conclusión

A modo de conclusión, el interés de la presente ponencia es mostrar la clara relación que existe entre el diseño y el patrimonio cultural de una sociedad, ya sea partiendo de lo declarado como tal o de lo que proviene desde la memoria colectiva.

A pesar de ser un tema investigado a nivel global, se pretende incorporar estos conocimientos al contexto colombiano, específicamente en la ciudad de Barranquilla, como una manera de exponer al diseño como un agente crucial a la hora de plantear políticas públicas relacionadas con el patrimonio cultural, un agente que por sus habilidades que carga consigo la disciplina, tiene la capacidad de conceptualizar en un solo elemento aspectos tangibles e intangibles que son el mensaje a interpretar por la sociedad en la que se presenta.

Referencias bibliográficas

Barrera, G., Quiñones, A (2006). *Conspirando con los artesanos: Crítica y propuesta al diseño en la artesanía*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

- Baudrillard, J (1979). *Critica de la economía política del signo*. España: Siglo veintiuno editores.
- Bonsiepe, G (1999). *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Giordano, D (2018). *Cuestiones del diseño*. Buenos Aires: Diseño editorial.
- Halbwachs, M (2004). *La memoria colectiva*. Zaragoza: Prentas Universitarias de Zaragoza.
- Liu, Z. Y Li, Z. (2018). The Study on the Design of Taoist Cultural a Creative Products Based on Wuhan Intangible Cultural Heritage Resources. En *2nd International Conference on Education Science and Economic Management (ICESEM 2018)*.
- Lupo, E; Giunta, E; Trocchianesi, R (2011). Design Research and Cultural Heritage: Activating the value of Cultural Assets as Open-ended Knowledge Systems. *Design principles and practices: an international journal*, 5.
- No conocí el Palma (s.f.) *Sitio Web*. Barranquilla, Colombia. Recuperado de: <http://www.noconocielpalma.com/>
- Qin, Z., Song, Y, Tian, Y (2019). The Impact of Product Design with *Traditional Cultural Properties (TCPs) on Consumer Behavior Through Cultural Perceptions: Evidence from the Young Chinese Generation*. *Sustainability*, 11 (2), pp. 1-17.

that, despite not being declared, have a historical, cultural and social value for society and, from these interventions, give an account of how in the context of Barranquilla - Colombia allows us to think about the reconstruction and conservation of the collective memory around these objects.

Keywords: objects – heritage – collective memory – historical value – conservation – reconstruction.

Abstrato: O patrimônio cultural de uma sociedade refere-se a todas aquelas manifestações, bens, objetos, ofícios, dentre outros elementos que são considerados representativos e que possuem características de valor histórico que, quando declaradas, sua conservação é propiciada. Neste documento, tentamos descobrir como o design intervém em objetos que, apesar de não serem declarados, têm um valor histórico, cultural e social para a sociedade e, a partir dessas intervenções, dão conta de como no contexto de Barranquilla - Colômbia nos permite pensar sobre a reconstrução e conservação da memória coletiva em torno desses objetos.

Palavras chave: objetos - patrimônio - memória coletiva - valor histórico - conservação - reconstrução.

Abstract: The cultural heritage of a society refers to all those manifestations, goods, objects, trades, among other elements, that are considered representative of it and that have characteristics of historical value that, when declared, their conservation is propiciated. In this document we try to find out how design intervenes in objects

(*) **Carolina Gutierrez Ferreira**. Doctorado en diseño (En curso), Universidad de Palermo. Magister en Gestión del diseño (2016), Universidad de Palermo. Diseñadora industrial (2013), Universidad del Norte – Barranquilla. Actualmente trabaja como Ingeniera de empaques en Smurfit Kappa Corrugado Barranquilla.

Cambio Climático, Desarrollo Sostenible y Diseño para la Sustentabilidad

María Alejandra Herrera Palacio (*)

Actas de Diseño (2023, abril),
Vol. 43, pp. 110-116. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2019
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: abril 2023

Resumen: La actividad humana ha cambiado la función del sistema de la Tierra, alterando sus ciclos biogeoquímicos, el clima y la biodiversidad, entre otros. Por consiguiente, los límites del planeta están siendo sobrepasados y el Desarrollo Sostenible ha surgido como una solución a esta problemática. También, el Diseño Sostenible (D4S) con un enfoque sistémico, puede ser una de las soluciones para combatir los problemas ambientales, generando nuevas propuestas en el sistema productivo y analizando el ciclo de vida de los productos para reducir el impacto ambiental, logrando mitigar los gases de efecto invernadero que son la principal causa del Cambio Climático.

Palabras clave: Cambio climático – desarrollo sostenible – pensamiento sistémico – diseño sostenible – D4S.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 116]