

Ciencia, tecnología, arte y diseño desde una perspectiva decolonial: un diálogo con Rich Gold

Alejandra Guardia Manzur^(*)

Resumen: Tanto la ciencia como la tecnología suponen un saber construido a partir de concepciones establecidas por la modernidad. Un conocimiento que determina y rige las nociones civilizatorias y el progreso de muchas sociedades. Por otro lado, el arte y el diseño se dictan como construcciones estéticas hegemónicas que configuran el quiebre con expresiones culturales y sociales otras. En este sentido, el artículo entabla un diálogo con el autor Rich Gold, analizando la relación entre ciencia, tecnología, arte y diseño desde una perspectiva decolonial, en tanto concepciones hegemónicas del conocimiento que establecen la ausencia de otras formas de reconocer el mundo.

Palabras clave: Ciencia – Tecnología – Arte – Diseño – Rich Gold – Hegemonía – Decolonialidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 101]

^(*) Magíster en Gestión del Diseño por la Universidad de Palermo. Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social por la Universidad Católica Boliviana San Pablo. Coordinadora de Actas de Diseño y del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Docente de la carrera de Comunicación en la Universidad Privada Boliviana.

Introducción

Tanto la ciencia, la tecnología, el arte y el diseño –con sus características propias– se determinan desde un saber dominante. Al definir estos cuatro ámbitos –cada uno por su lado–, se establecen concepciones sobre un deber ser-conocer-hacer. Esto, desde una perspectiva hegemónica.

En este sentido, se realiza un análisis desde una posición decolonial. Es decir, de un ser-saber-conocer otro que define la ciencia, la tecnología, el arte y el diseño desde otra perspectiva.

Este artículo toma la iniciativa de Rich Gold, diseñador y artista –entre otras cosas–, quien estableció una postura referente a estos cuatro ámbitos. En su libro *“The Plenitude: Creativity, Innovation, and Making Stuff”* (2007), Gold realiza una analogía en relación a dichos ámbitos a través de cuatro sombreros, cada uno para designar su postura en determinado momento (véase Imagen #1).

Para Gold (2007), cada uno de los sombreros se determina por distintas perspectivas y formas de relacionarse con el mundo y, sobre todo, del sujeto que los usa. Cada sombrero cumple una función y entiende de distinta manera la realidad.

Sin embargo, la concepción de cada uno de estos sombreros proviene desde un saber hegemónico con el que el autor realiza su análisis.

Por lo tanto, en este diálogo, se pretende brindar otra mirada a las concepciones de estos cuatro sombreros: ciencia, tecnología, arte y diseño desde una perspectiva decolonial, desde una noción que entiende y reconoce la existencia de otras formas de ver y hacer el mundo.

Los cuatro sombreros de la creatividad de Gold

La complejidad que se tiene para definir la creatividad se conecta justamente con la noción subjetiva de la misma. La creatividad puede estar marcada por distintos factores y contextos, por lo que su injerencia dentro de la clasificación realizada por Gold (2007) podría resultar en la generación de una barrera entre lo que es y lo que no es, propio de un saber dominante.

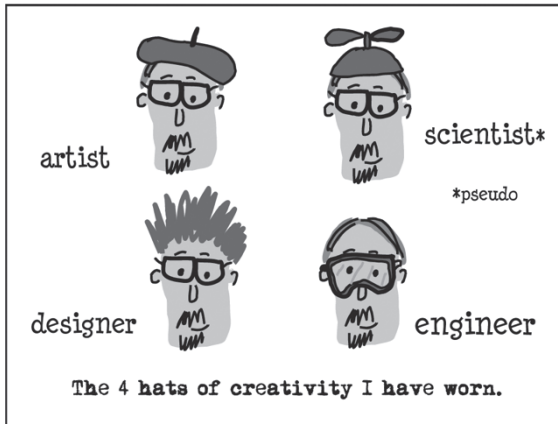


Imagen 1: Los cuatro sombreros de la creatividad de Gold

Gold (2007) afirma que,

Estados Unidos basa en parte su dominio del mundo en su supuesta creatividad (...). Los países emergentes, incluso los que son buenos en el campo de la de la manufactura, se preocupan por no ser lo suficientemente creativos. Contratan a consultores estadounidenses para que les ayuden a serlo (p.5, traducción propia).

Bajo estos supuestos, no sólo se afirma una voz dominante en tanto se designa emergentes a aquellos países que, bajo una perspectiva propia, se encuentran en la antesala de la modernidad pautaada por los lineamientos hegemónicos; sino que también, se habla en el lugar del otro.

En relación a esto, Spivak (2011) realiza su propuesta sobre cómo las voces subalternas son calladas en un sentido paternalista. Es decir, hablar por el subalterno porque existe el supuesto de que no puede hablar por sí mismo.

Para Gold (2007), “la creatividad es hacer algo nuevo que también abre una nueva categoría, un nuevo género o un nuevo tipo de cosa” (p.5, traducción propia). En este sentido, cada sombrero establece una metodología distinta para la creación que, en muchos casos se usa individualmente y que, en algunos otros, se combinan para maximizar la creatividad.

Lo antedicho, permite dar cuenta del paradigma propio en el cual se instala Gold para referirse a la ciencia, la tecnología, el arte y el diseño.

Los sombreros de la ciencia y la tecnología-ingeniería

La ciencia y la tecnología-ingeniería son campos que se rigen por nociones que establece la modernidad en tanto son verificables, verdaderas y sistemáticas de un cierto modo de entender el mundo.

La noción de modernidad se rige por supuestos civilizatorios que, según Dussel (1994), determina el sentido de superioridad de una cultura por sobre otra. Es decir, la autodeterminación de ciertas culturas como superiores, permite que establezcan su relación y diferencia –sobre todo– con aquellas que son consideradas inferiores, bárbaras y poco desarrolladas.

Bajo esta idea, los parámetros de la ciencia, la tecnología y la ingeniería, quedan estrechamente ligados a esta noción, debido que surge de un pensamiento hegemónico del “deber ser y hacer”. Determina cómo debería ser una sociedad, cómo se deberían hacer ciertas cosas, etc.

Gold no está muy lejos de seguir esta concepción respecto a la ciencia, ya que para el autor, busca

(...) comprender las leyes básicas de la naturaleza y expresar esas leyes como ecuaciones matemáticas. Esto implica muchas cosas. Implica, sobre todo, que el portador del sombrero científico cree en una naturaleza que existe y en una

naturaleza que tiene leyes. (...) El método científico ideado, que proporciona un *ethos* generalizado para el sombrero, comienza con una idea, llamada teoría, derivada del estudio de trabajos científicos anteriores y de la visión personal (Gold, 2007, p.9, traducción propia).

El *ethos*, la generalización, se determinan de acuerdo a parámetros hegemónicos que determinan una epistemología única. Pero, ¿qué sucede con los saberes otros? Aquellos que designados como bárbaros surgen de otros modos de ver el mundo.

Al respecto, Walsh (2005), realiza una propuesta que relaciona las nociones epistémicas desde una mirada intercultural. Una mirada crítica que deconstruya el saber dominante al mismo tiempo que se construya un pensamiento fronterizo que reconozca los modos de ser, hacer y conocer propios.

Para Walsh (2005), la ciencia se considera “como de los fundamentos centrales del proyecto de la modernidad/colonialidad” (p.48), ya que permite establecer un conocimiento totalitario y universal que rige y somete los otros modos de conocer.

Lo antedicho, va de la mano con los postulados de Mignolo (2003) al referirse a una geopolítica del conocimiento y a la monocultura del saber propuesta por de Sousa Santos (2010), en tanto no se reconoce y se invisibiliza la diferencia.

Por lo tanto, se entiende que la ciencia, la tecnología y la ingeniería surgen de esta lógica hegemónica y de poder por sobre el conocimiento en tanto leyes que establecen la perspectiva del hacer y conocer.

Los sombreros del diseño y el arte

La idea de conjugar el arte y el diseño bajo un mismo diálogo, surge de una concepción en común: la estética. Es desde esta perspectiva, que el artículo analiza ambos sombreros, en su relación con los parámetros estéticos hegemónicos.

En referencia al arte, Gold (2007) hace tres distinciones: bellas artes, arte popular y arte folklórico. Las propias distinciones tienen de por sí una lógica dominante en su separación. Es importante resaltar la noción de lo “bello” en la distinción “bellas artes”. Lo bello surge de la concepción simplista kantiana de estética: lo bello y lo sublime. La estética, nace como una visión occidental y dominante respecto a los modos de ver y representar el mundo.

En este sentido, el arte, desde su categoría “bellas artes”, refiere a una lógica ilustrada que estipula y diferencia lo bello de lo feo. En contraposición, Danto (2003) plantea la inherente subjetividad inmersa en dichos modos de ver. Es decir, ¿qué es lo que determina lo fino y lo bello de cierta obra artística? La mirada subjetiva del saber dominante establece dicha diferencia a modo de categorizar las múltiples representaciones humanas.

Por otro lado, la categoría arte “popular” es apacible de análisis desde dos sentidos:

(...) la dificultad básica se origina en la identificación de la idea de «arte» con una práctica artística específica: la moderna. En el caso del término «popular» el conflicto deriva de la equívocidad del concepto «pueblo», interceptado

por maniobras ideológicas y enunciado desde lugares disciplinarios diferentes. Pero sus ambigüedades también proceden del carácter negativo de su definición: lo popular es planteado como lo excluido y lo marginado, lo otro, lo ubicado fuera del sistema (Escobar, 2003, p. 289).

Para Gold (2007), ambas concepciones se desarrollan bajo la lógica de las industrias culturales, cada una con su distinción marcada en tanto lo fino y lo popular. Sin embargo, la última distinción, el arte folklórico, se establece como una producción propia y sin fines de divulgación.

Este modo de concebir el arte, desde la lógica mercantil, permite una carencia significativa en las implicancias políticas y sociales que surgen a partir de las múltiples expresiones artísticas.

El folklor y lo popular ocupan un lugar distinto al de las bellas artes. Mientras que la última categoría proviene de las élites artísticas (Gold, 2007) y, por lo tanto, perciben mayores ganancias; el arte popular por su lado, cae en el análisis digno de Adorno y Horkheimer (1994) respecto una cultura de masas. Por su parte, el arte folklórico, aquel propio de expresiones designadas como ancestrales, no tiene cabida dentro de dicha lógica mercantil. Por otro lado, Gold (2007) entiende al diseño como un lenguaje diferente al del arte. El autor expresa que “el diseño que no se comunica con el usuario, o satisface sus necesidades, se considera un mal diseño” (Gold, 2007, p.22, traducción propia).

Desde una perspectiva estética, un “mal diseño” podría considerarse por fuera de la norma y los parámetros hegemónicos. ¿Qué es lo que determina un buen diseño? ¿un diseño estético? Si bien Gold hace referencia a la satisfacción de necesidades desde el diseño, es imperante afirmar que el diseño contiene una carga comunicativa visual importante.

El diseño, al igual que el arte, está delimitado por parámetros estéticos que funcionan como detonantes comunicativos. La estética establece el color, la tipografía y el lenguaje dentro del plano visual, por lo que aquellos diseños visualmente distintos a la norma, retoman la categoría de lo “feo y lo malo”.

Si bien Gold tiene una postura reflexiva y a momentos crítica, es importante enmarcar la mirada occidentalizada de sus postulados. Desde una visión privilegiadamente hegemónica, se permite ejercer la ausencia de otros modos expresar y usar los sombreros.

A modo de conclusión: una propuesta propia

Como se ha visto hasta el momento, las nociones de ciencia, tecnología o ingeniería, arte y diseño se describen desde un paradigma hegemónico. Los modos de ver el mundo están determinados por saberes dominantes que no desestiman o generan la ausencia de saberes distintos.

En este sentido, desde una perspectiva decolonial, se realiza una propuesta en relación a los cuatro sombreros de Gold, entendiendo que existen otras “maneras de hacer mundos” (Goodman, 1990).

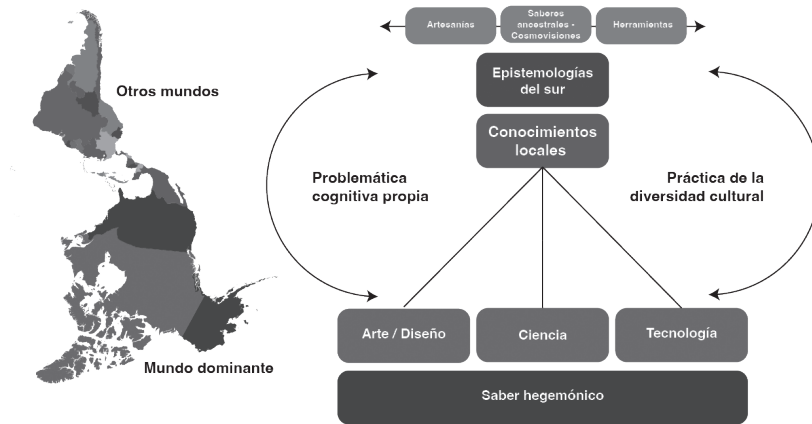


Imagen 2: Hacer/saber otros mundos

La propuesta se rige por entender y reconocer otras maneras de ver el mundo, con producciones científicas, artísticas y diseños igualmente válidos en relación a necesidades, saberes y conocimientos propios.

Se parte desde la desconfiguración geográfica y, por lo tanto, geopolítica que se encarna bajo la lógica norte-sur. Más allá de la posición geográfica, la dicotomía norte-sur yace en las relaciones de poder existentes en las distintas sociedades. Si bien en este artículo se habla del sur desde un pensamiento latinoamericano, el sur es entendido desde una postura subalternizada.

La deconstrucción del mapa, plantea generar una ecología de los saberes y del reconocimiento (de Sousa Santos, 2010), en tanto se desentierran aquellos modos de percibir el mundo que por mucho tiempo han permanecido en la ausencia y, al mismo tiempo, reconocer que no solo existe un saber universal, sino que hay todo un ecosistema de saberes que construyen representaciones distintas en el mundo.

En este sentido, se propone romper el esquema hegemónico del conocimiento para dar pie a saberes locales en un sentido propio. Saberes que se construyen a través de imaginarios sociales, culturales, económicos, políticos y simbólicos situados en contextos diversos. Una práctica en la diversidad cultural que responda a problemáticas cognitivas propias y que instaure los nuevos conocimientos bajo el paraguas de las epistemologías del sur.

Referencias bibliográficas

Adorno, T. y Horkheimer, M. (1994). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta.

- Danto, A. (2003). *El abuso de la belleza. La estética y el concepto del arte*. Barcelona: Paidós.
- De Sousa Santos, B. (2010). *Descolonizar el saber. Reinventar el poder*. Montevideo: Trilce.
- Dussel, E. (1994). *El encubrimiento del Otro. Hacia el origen del "mito de la modernidad"*. La Paz: Plural.
- Escobar, T. (2003). Estética de las artes populares. Cuestiones sobre el arte popular. En, D. Sobrevilla y R. Xirau (Eds.). *Estética*. (pp.281-302). Madrid: Trotta.
- Gold, R. (2007). *The Plenitude: Creativity, Innovation, and Making Stuff*. USA: The MIT press.
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.
- Mignolo, W. (2003). "Un paradigma otro": colonialidad global, pensamiento fronterizo y cosmopolitismo crítico" En: *Historias locales-diseños globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. pp. 19-60. Madrid: Akal.
- Spivak, G. (2011). *¿Puede hablar el subalterno?* Buenos Aires: El cuenco de plata.
- Walsh, C. (2005). Interculturalidad, conocimientos y decolonialidad. *Signo y Pensamiento*, 24(46), pp.39–50. Recuperado de, <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoy-pensamiento/article/view/4663>

Abstract: Both science and technology imply a knowledge built from conceptions established by modernity. A knowledge that determines and governs the civilizing notions and the progress of many societies. On the other hand, art and design are dictated as hegemonic aesthetic constructions that configure the break with other cultural and social expressions. In this sense, the article engages in a dialogue with the author Rich Gold, analyzing the relationship between science, technology, art and design from a decolonial perspective, as hegemonic conceptions of knowledge that establish the absence of other ways of recognizing the world.

Keywords: Science - Technology - Art - Design - Rich Gold - Hegemony - Decoloniality.

Resumo: Tanto a ciência quanto a tecnologia pressupõem um conhecimento construído com base em concepções estabelecidas pela modernidade. Um conhecimento que determina e governa as noções de civilização e o progresso de muitas sociedades. Por outro lado, a arte e o design são ditados como construções estéticas hegemônicas que configuram a ruptura com outras expressões culturais e sociais. Neste sentido, o artigo dialoga com o autor Rich Gold, analisando a relação entre ciência, tecnologia, arte e design sob uma perspectiva descolonial, como concepções hegemônicas de conhecimento que estabelecem a ausência de outras formas de reconhecimento do mundo.

Palavras chave: Ciência - Tecnologia - Arte - Design - Rich Gold - Hegemonia - Decolonialidade.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]