



21 de septiembre de 2018

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

En cumplimiento al mandato que nos ha conferido el H. Consejo Divisional a la *Comisión encargada del análisis de las solicitudes de periodos o años sabáticos y de la evaluación de los informes de actividades desarrolladas en éstos, así como del análisis y evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado*, se procedió a revisar la solicitud de suspensión de periodo sabático de la **Mtra. Sandra Luz Molina Mata**, adscrita al Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño, en consecuencia se presenta el siguiente:

Dictamen

De acuerdo con el análisis de la documentación presentada por la profesora, se recomienda aprobar la solicitud de suspensión del disfrute del periodo sabático, en virtud de que solicita reincorporarse a las actividades académicas a partir del Trimestre 18-O, debido a la invitación que ha recibido para colaborar en las labores de gestión institucional.

Todos los miembros de la Comisión se manifestaron a favor del dictamen: Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón, Mtra. Silvia Gabriela García Martínez y Alumna Fernanda Virginia Lara Vergara.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**

Mtro. Salvador Ulises Iñías Barajas
Coordinador de la Comisión

Ciudad de México a 19 de septiembre del 2018
JDIC.146.18

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
Presidente del Consejo Divisional
División de Ciencias y Artes para el Diseño
PRESENTE.

Por medio de la presente le solicito tenga a bien girar sus instrucciones para que sea presentado ante el H. Consejo Divisional que usted preside la petición de reincorporación de la Mtra. Sandra Luz Molina Mata, quien ha solicitado concluir su "período sabático de manera anticipada en virtud de la invitación que ha recibido para colaborar en las labores de gestión institucional". Anexo a la presente copia del escrito turnado por la Mtra. Molina.

Sin más por el momento, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE
"Casa Abierta al Tiempo"

D.C.G. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño

México, D.F., a 06 de septiembre de 2018.

DCG Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
PRESENTE

Por este medio, me dirijo respetuosamente a usted solicitar mi reincorporación a las actividades de la Universidad a partir de este trimestre (18 O).

Dando así por concluido mi período sabático de manera anticipada, en virtud de la invitación que he recibido para colaborar en las labores de gestión institucional. Mucho agradeceré lleve mi solicitud ante las instancias correspondientes.

Sin otro particular quedo a sus órdenes para cualquier comentario adicional al respecto.

Atentamente,



Mtra. Sandra Luz Molina Mata
Profesora Investigadora
Investigación y Conocimiento

06 SEP 2018 12:35

Ciudad de México, a 21 de septiembre de 2018.

Comisión encargada del análisis de las solicitudes de periodos o años sabáticos y de la evaluación de los informes de actividades desarrolladas en éstos, así como del análisis y evaluación de las solicitudes e informes de la beca para estudios de posgrado.

PRESENTE

En cumplimiento de los requisitos para LA REINCORPORACIÓN DEL PERSONAL ACADÉMICO ANTES O AL TÉRMINO DEL DISFRUTE DEL PERIODO SABÁTICO, hago entrega del informe detallado como se solicita en el punto 4.3 de los LINEAMIENTOS PARA DISFRUTE DEL PERIODO SABÁTICO DEL PERSONAL ACADÉMICO DE LA DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO, ya que solicité el disfrute de mi período sabático para cursar estudios de posgrado (en el Programa de Doctorado del Posgrado en Diseño y Desarrollo de Productos) tal como se establece en el punto CUATRO de éstos lineamientos.

- a. Referencia a los objetivos y la finalidad del programa en cuestión.

El trabajo de tesis, cuyos avances se presentan, surge en el contexto de tres trabajos en campo en donde se detectaron problemas comunes en las intervenciones desde el diseño en tres comunidades. En los tres casos, el planteamiento metodológico se hizo a partir de la hipótesis del diseño como detonador de desarrollo comunitario. En este trabajo se recupera, analiza y sistematizan estas tres experiencias para generar lo que Manzini denomina "Design Knowledge", para contribuir a la construcción de nuevas formas de aproximación disciplinar (esto es desde el diseño) para resolver los complejos problemas a los que nos enfrentamos en el contexto mexicano.

El Posgrado en Diseño y Desarrollo de Productos tiene como objetivo: Formar maestros y doctores de alto nivel académico en el ámbito del Diseño y Desarrollo de Productos que generen y difundan nuevos conocimientos que correspondan a las necesidades de la sociedad en relación con las condiciones del desenvolvimiento histórico.

Por lo anterior, cursar el Doctorado dentro del Programa del Posgrado en Diseño y Desarrollo de productos me permitió sistematizar, analizar y generar información orientada a alcanzar mi objetivo de trabajo de tesis.

b. Presentación de documentos probatorios que según sea el caso consistirán en:

b.1 Constancia de créditos aprobados: Anexo constancia expedida por el Coordinador del Posgrado en Diseño y Desarrollo de Productos.

Adicionalmente hago entrega de los avances de tesis de acuerdo con los trimestres cursados durante el período en el que disfruté de sabático, y que fueron aprobados por el Comité del Posgrado en Diseño y Desarrollo de Productos, en la presentación correspondiente para evaluar y autorizar la inscripción al trimestre IV, al cual estoy inscrita actualmente.

Sin más por el momento quedo a sus órdenes para cualquier información adicional requerida.

Atentamente,



Mtra. Sandra Luz Molina Mata

Coordinación de Posgrados en Diseño de CyAD

Ciudad de México, a 21 de septiembre del 2018

A quien corresponda:

Por medio de la presente se hace constar que la alumna **SANDRA LUZ MOLINA MATA**, matrícula 2173803982 se encuentra inscrita en el Doctorado en Diseño y Desarrollo de Productos, ha cursado hasta la fecha las siguientes UEA:

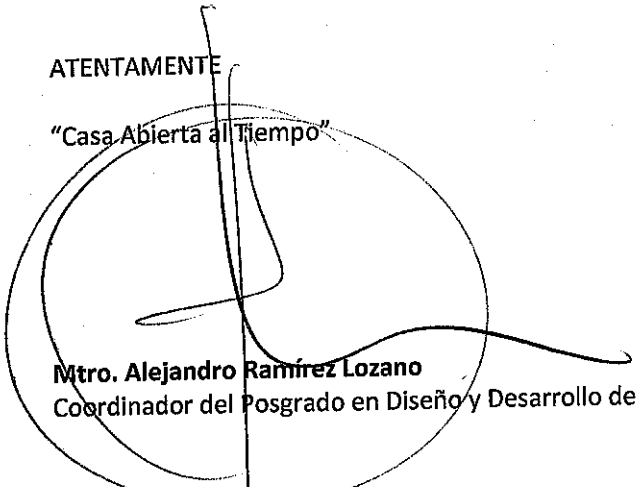
Clave UEA	Nombre UEA	Calificación	Créditos
1408009	SEMINARIO DOCTORAL INVEST. EN DISEÑO Y DESARR. DE PRODUCT. I	MB	15
1408010	SEMINARIO DOCTORAL INVEST. EN DISEÑO Y DESARR. DE PRODUC. II	MB	15
1408011	SEMINARIO DOCTORAL INVEST. EN DISEÑO Y DESARR. DE PROD. III	MB	15
1408063	TALLER COLABOR. DE INVEST. EN DISEÑO Y DESARR. DE PRODUC. I	MB	15
1408064	TALLER COLABOR. DE INVEST. EN DISEÑO Y DESARR. DE PRODUC. II	MB	15
1408065	TALLER COLABOR. DE INVEST. EN DISEÑO Y DESARR. DE PROD. III	MB	15

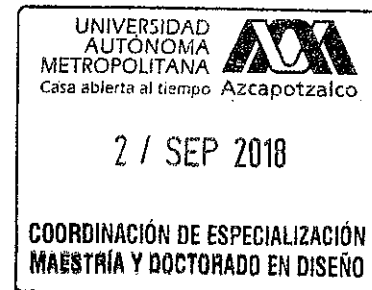
Llevando hasta el momento 90 de los 180 créditos escolarizados que corresponden a los trimestres que ha cursado la alumna.

Sin más por el momento, quedo de usted.

ATENTAMENTE

"Casa Abierta al Tiempo"


Mtro. Alejandro Ramírez Lozano
 Coordinador del Posgrado en Diseño y Desarrollo de Productos





AVANCES DE INVESTIGACIÓN

El Diseño de SSPS para el Desarrollo Comunitario

RESUMEN

Este trabajo surge en el contexto de tres intervenciones en campo en donde se detectaron problemas comunes en las intervenciones desde el diseño en tres comunidades. En los tres casos, el planteamiento metodológico se hizo a partir de la hipótesis del diseño como detonador de desarrollo comunitario. En este trabajo se recupera, analiza y sistematizan estas tres experiencias para generar lo que Manzini denomina "Design Knowledge", para contribuir a la construcción de nuevas formas de aproximación disciplinar para resolver los complejos problemas a los que nos enfrentamos en el contexto mexicano.

Sandra L. Molina Mata

Doctorado en Diseño y Desarrollo de Productos

LISTA DE ACRONIMOS Y ABREVIACIONES

D4S – Design for Sustainability
IS – Innovación Social
ESS- Economía Social y Solidaria
SSPS – Sistema Servicio Producto Sustentable
SD – Sustainable Design
SS – Sociedad Sustentable
DR – Design research
DK – Design knowlegde
ED – Economía Distribuída

TABLA DE CONTENIDO

1.1 Contexto

1.2 Problema

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

1.3.2 Objetivos Específicos

1.4 Supuestos

1.5 RESEARCH SCOPE

1.6 BACKGROUND

1.7 Estrategia de Investigación

2. SSPS

2.1 Estado del Arte de los SSPS.

2.2 Definición y caracterización de los SSPS.

2.2.1 Antecedentes

2.2.2 Pensamiento Convencional vs Sistémico

3. La Función Social del Diseño.

3.1 El diseño y su relación con el contexto.

3.2. La Función Social como concepto

3.3 La Función Social del Diseño

3.3.1 Los SSPS como una nueva aproximación del diseño al desarrollo comunitario.

3.3.2 Los SSPS como materializadores de la IS

4. Marco Empírico

4.1 Caracterización del contexto mexicano

4.2 Caso de Estudio Tequixquiac

4.3 Caso Chimalhuacán

4.4 Caso Desierto de los Leones

4.5 Resultados y análisis

5. CONCLUSIONES

ANEXOS

Bibliografía

1.1 Contexto

Este trabajo surge en el contexto de tres intervenciones en campo en donde se detectaron problemas comunes en las intervenciones desde el diseño en tres comunidades. En los tres casos, el planteamiento metodológico se hizo a partir de la hipótesis del diseño como detonador de desarrollo comunitario. Durante las dos últimas intervenciones en campo se incorporó el enfoque de la IS (innovación social) y el de la ESS (Economía social solidaria). En el diagrama 1, se muestra la hipótesis de aproximación al campo.

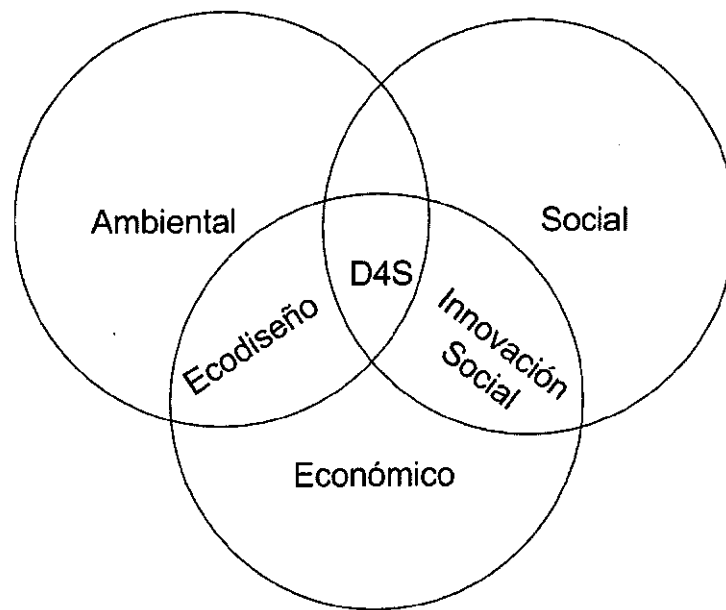


Diagrama 1. Bajo esta aproximación teórica se desarrollaron los casos de Desierto de los Leones y Chimalhuacán.

En esta conceptualización se asumió que las variables sociales y económicas de la sustentabilidad podían abordarse desde el eje de la innovación social, ya que por definición la IS requiere modelos económicos alternativos como el de la ESS.

Los planteamientos metodológicos (estos se detallan en el capítulo 3) en cada caso, se plantearon a partir de esta premisa. Tras estas aproximaciones a campo, se obtuvieron hallazgos que lleva a una primera caracterización que se muestra en la Tabla 1 y que permiten plantear preguntas de investigación concretas.

CASO	TIPO	GRUPO	ORGANIZACIÓN	HALLAZGOS
<i>Tequixquiac, Estado de México</i>	Semi urbana	Asociación de productores rurales	Grassroots/ bottom up	La comunidad tenía claros los problemas existentes y habían gestionado de manera autónoma soluciones que no habían funcionado, por lo que buscaron apoyo "profesional".
<i>Chimalhuacan, Estado de México</i>	Urbana	Mototaxistas	Top down	El diagnóstico en comunidad mostró que si bien la infraestructura del mototaxi era un problema, los niveles de violencia y desconfianza en la comunidad impedía las posibles innovaciones.
<i>Desierto de los Leones, CDMX</i>	Semi urbana	Comerciantes	Organización colaborativa/ Top Down	En una primera aproximación a la comunidad, se plantearon problemas de infraestructura como los principales puntos a atender, sin embargo, al realizar un diagnóstico más profundo, se hizo evidente que el problema principal era un problema de autogestión entre los miembros de la comunidad, quienes tenían conflictos familiares arraigados por décadas.

Tabla 1. Principales características de las intervenciones en comunidades a partir de las cuales se plantean el problema. Fuente: Elaboración propia.

Un rasgo común en estos casos, es que en las organizaciones menos horizontales, caracterizadas por Manzini como Top Down, los problemas asociados a la adopción de la innovación son de carácter organizacional y de la estructura de la misma comunidad.

Tequixquiac, a diferencia de las comunidades de Desierto de los Leones y Chimalhuacán mostraba capacidad para generar soluciones de diseño "difusas". Mientras que en los otros dos casos, ambos grupos tenían dificultades para generar soluciones desde el interior, por problemas de autogestión: no podían tomar decisiones colectivas, los problemas que por años se habían gestado al interior de los grupos pesaban más.

Los resultados de estas intervenciones pueden clasificarse dentro del mapa "modos de diseño" de Ezio Manzini, como se muestra en la imagen 1.

Como se muestra en la imagen 1, las soluciones a las que se llegó, principalmente en los casos de Chimalhuacán y Desierto de los Leones están más en el ámbito del expertise del

diseño, si bien se incluyeron procesos participativos para que las soluciones adquirieran significado dentro de la comunidad.

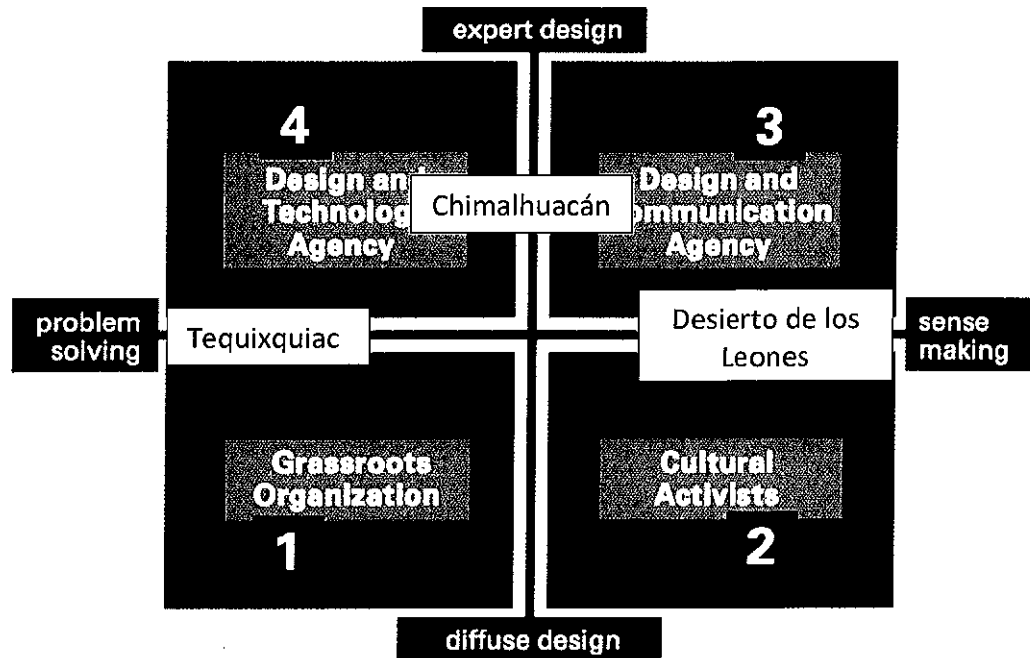


Imagen 1. A partir del mapa sobre los “modos de diseño” de Manzini, se clasifican las intervenciones que dan origen a este trabajo. Fuente: Elaboración propia a partir de Design mode map. (Manzini, 2015)

1.2 Problema

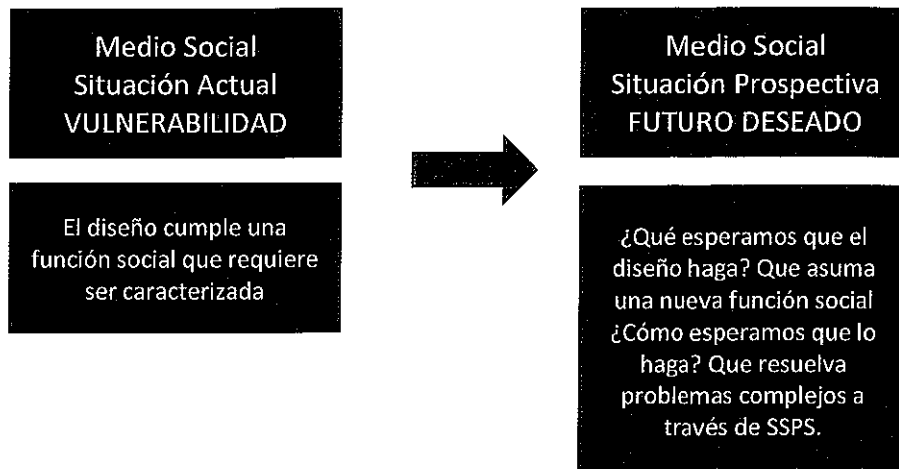


Diagrama 2. Elaboración propia a partir de Luis Sarale. (Sarale, 2014)

Manzini apunta a la IS como el principal conductor para la sustentabilidad (desde su perspectiva alcanzar un “buen vivir”, y reconoce que es necesario crear nuevas formas de organización (crear comunidades creativas y organizaciones colaborativas), participación en masa para resolver problemas complejos. (Manzini, 2015) Sin embargo, para que esto ocurra, es necesario transitar hacia comunidades capaces de resolver sus problemas desde el pensamiento sistémico. ¿Puede ser el diseño una herramienta para ello?, ¿Eso le asigna a la disciplina una nueva función social? **Si las comunidades no son capaces de autogestionarse no podrán alcanzar procesos de IS que permitan alcanzar futuros de bienestar o deseados. Los SSPS pueden ayudar a ese tránsito a partir de atender problemas entendidos de manera más compleja.**

¿Por qué los SSPS en ED pueden asumir una nueva función social?

“En los primeros años del diseño industrial, el trabajo estaba principalmente orientado a productos físicos. Actualmente, los diseñadores trabajan en estructuras organizacionales y problemas sociales, en interacción, servicio y diseño de experiencias. Muchos problemas involucran problemas sociales complejos y asuntos políticos.” (Manzini, 2015) Manzini apunta que los diseñadores hemos fallado en diagnosticar situaciones más complejas. Por lo que se hace evidente que es necesario desarrollar conocimiento orientado a poder entender mejor los problemas comunitarios a los que se enfrenta el diseño, si es que se quiere que asuma un rol en el desarrollo local como lo propone Luis Sarale.

La hipótesis se plantea a partir de tres experiencias en campo: Tequixquiac, Chimalhuacán y Desierto de los Leones:

Si pudieramos esquematizar los problemas enfrentados en campo, se observa que existen dos “layers” en un primer nivel, problemas que la comunidad y los diferentes actores tienen identificados y que normalmente están asociados a infraestructura (productos tangibles). Existe un segundo nivel que son las causas del problema y que normalmente se “invisibilizan” por su nivel de complejidad, pero que no pueden ignorarse si se pretende dar soluciones de fondo.

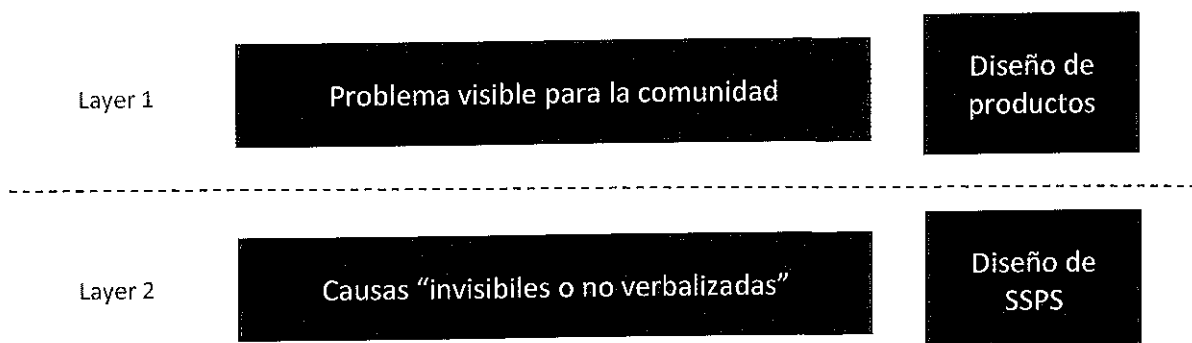


Diagrama 2. Primera aproximación al problema. Fuente: Elaboración propia.

“Bajo estas circunstancias se debe generar el marco propicio para la creación de un programa para la reformulación de las economías regionales, donde se puede efectuar un importante protagonismo desde el Diseño. Sólo un aporte innovador y significativo permitirá el desarrollo de nuevos aprovechamientos y usos de los recursos naturales de cada región y, por lo tanto, la reformulación de esas economías. “ (Sarale, 2014) . Para alcanzar estos futuros de bienestar es necesario que el diseño intervenga en el segundo “layer” que es aquel capaz de resolver las problemáticas complejas que subyacen en las comunidades con problemas no resueltos.

PENSAMIENTO CONVENCIONAL	PENSAMIENTO SISTÉMICO
La conexión entre problemas y sus causas es obvia y fácil de trazar	La relación entre los problemas y sus causas es indirecta y no obvia.
Otros, ya sea dentro o fuera de la organización, son los culpables de nuestros problemas y deben ser quienes cambien.	Nosotros creamos inconscientemente nuestros problemas y tenemos un control e influencia significativa para resolverlos cambiando nuestro comportamiento.
Una política diseñada para alcanzar el éxito a corto plazo asegurará también el éxito a largo plazo.	Muchas soluciones rápidas tienen consecuencias involuntarias: no hacen diferencia o empeoran las cosas en el largo plazo.
Para optimizar el todo debemos optimizar las partes.	Para optimizar el todo, debemos mejorar las relaciones entre las partes.
abordar simultanea y agresivamente muchas iniciativas independientes.	Solo unas pocas iniciativas clave, coordinadas y sostenidas en el tiempo produzcan cambios mayores en el sistema.

Tabla 1. Pensamiento convencional vs. Pensamiento sistémico. Traducción de la Tabla 1.1. de Peter Stroh. (Stroh, 2015)

Tras revisar la tabla 1, se profundiza en la interpretación del problema.

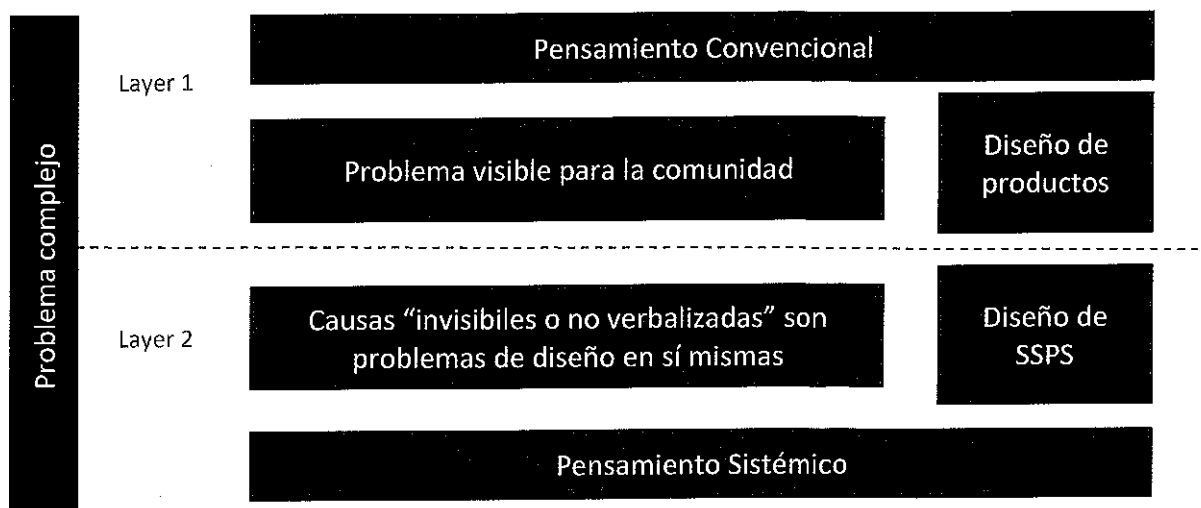


Diagrama 3. Segunda aproximación al problema. Fuente: Elaboración propia.

El cambio social, que Manzini apunta como uno de los factores claves para alcanzar el desarrollo sustentable, no puede darse si no actuamos en el “layer 2”.

¿Por qué es necesario caracterizar la función social del diseño?

En las teorías actuales se observa que la definición de la función social toca con aspectos tan importantes del individuo como la propiedad privada, alejándose de la idea de que sólo el gobierno es quien cumple con la responsabilidad del bienestar de la sociedad, exigiéndole a cada persona una utilización consciente de ésta, dándole dimensiones que desbordan la comodidad personal, buscando una redefinición del Estado como protector.

La función social, sin tener que atribuirle una intención socialista, va más allá del ámbito económico y busca darle importancia a derechos que dentro de la sociedad constituyen funciones relevantes, como el trabajo y la vida de las personas. Es entonces como la propiedad privada comienza a definirse como una figura legislativa que ha surgido para atender a una necesidad social, con el propósito de responder a ciertas necesidades individuales y colectivas.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Generar “conocimiento de diseño” para que a través del diseño de SSPS la práctica disciplinar pueda asumir una función social adecuada al contexto mexicano.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Caracterizar la función social que pueden cumplir los SSPS en el contexto mexicano.
 - a. Analizar la relación del Diseño Industrial con su contexto.
 - b. Analizar las aproximaciones existentes en el diseño asociadas a alcanzar un futuro de bienestar.
 - c. Caracterizar el contexto mexicano.
 - d. Conceptualizar la función social de los SSPS para el contexto mexicano.
2. A partir de tres casos de estudio, producir conocimiento de diseño (design knowledge¹) sobre los SSPS en ED que permita al diseño cumplir su función social.
 - a. Caracterizar y Analizar pos facto los resultados de tres casos de estudio.

¹ Manzini define como “Design Knowledge” aquel conocimiento que es “Claramente expresado (por quien sea que los produzca), fácil de discutir (por varios interlocutores interesados), y fácil de aplicar (por otros diseñadores), para que otros investigadores puedan usarlo como un punto de partida para producir mayor conocimiento. En conclusión, es conocimiento explícito, discutible, transferible, y acumulable” (Manzini, 2015)

1.4 Supuestos

Que el diseño de SSPS pueden cubrir necesidades sociales para alcanzar un futuro de bienestar en México.

Al abandonar su práctica tradicional asociada al "problem solving" y buscar cubrir necesidades sociales, el diseño asume una nueva función social más adecuada al contexto mexicano.

Que el contexto mexicano presenta diferencias y particularidades que requiere el estudio de sus propios procesos.

Que a partir del análisis retrospectivo de tres casos de estudio es posible obtener "design knowledge" que permita agilizar los procesos de aproximación comunitaria para la práctica del diseño.

1.5 RESEARCH SCOPE

El siglo XXI plantea retos complejos a los que el diseño debe responder, parece ser innegable ya, que para que esto ocurra, debe haber cambios en la manera en la que se ejerce y por o tanto también debe haber cambios en cómo se enseña. La pregunta ya no parece ser, entonces, si el diseño debe entenderse de una manera distinta, las preguntas son otras. ¿Cómo debe ser el diseño del siglo XXI?

Es necesario reconocer que el diseño industrial, surge en el contexto de la Revolución Industrial, del sistema capitalista, y desde su concepción esta disciplina se ha orientado como un instrumento para mejorar el desempeño de un producto en el mercado. Sin embargo, es una disciplina en constante evolución, íntimamente ligada a los procesos sociales, económicos, e incluso políticos de su contexto.

Por lo anterior, en las últimas décadas, se ha tenido que enfrentar al tema ambiental y lo ha abordado desde diferentes perspectivas, métodos, etc. Pero a medida de que el resto de las ciencias profundizan en los conocimientos sobre el medio ambiente y su deterioro se ha puesto de manifiesto la complejidad del problema que es necesario abordar.

El diseño industrial debe insertarse en un mundo que se está reconfigurando, por lo que es necesario definir claramente cómo lo hará, de ahí la necesidad de proponer métodos, modelos, perspectivas que enriquezcan el panorama actual. Se requiere un nuevo modelo de diseño que sea sustentable y que en consecuencia contribuya a alcanzar un desarrollo más justo, equitativo, viable económicamente. (Dormer, Peter. *The Meanings of Modern Design*, p. 170)

Sin embargo hasta ahora el desarrollo del diseño sustentable ha ido en una dirección: hacer más eficientes los procesos productivos (2), cuidar el ciclo de vida del producto (3) y se han tomado numerosos métodos de la ingeniería y han sido poco discutidos otros aspectos que se relacionan a aspectos sociales, culturales y económicos; particularmente relacionados a la problemática presente en países como el nuestro. "Alrededor del mundo y particularmente en los países en desarrollo, hay

una necesidad urgente por reorientar el diseño para hacerlo más consecuente con la realidad social.”
(Dormer, Peter. The Meanings of Modern Design, p. 170)

El diseño es pues una práctica multidisciplinaria en sí mismo, por lo que el enfoque técnico es necesario, pero dejar fuera aspectos ideológicos y de discurso, históricos y culturales es imposible.

Podemos omitir la palabra ideología substituirlo por lenguaje y discurso, ya que según McLellan (2), si bien el lenguaje y la ideología tienen una estrecha relación, Levi- Strauss citado por éste autor, plantea que los fenómenos culturales en general son una especie de lenguaje. Por otra parte, siguiendo con McLellan, de acuerdo con la visión estructuralista, mientras el lenguaje es la estructura oculta en la que debe encontrarse la ideología, el discurso es el nivel manifiesto.

De acuerdo con lo anterior no he omitido conceptualmente a la ideología, ya que está implícita al hablar de lenguaje, si bien el término ideología genera grandes discusiones no podemos simplemente ignorarlo por resultar incómodo. Es precisamente lo controversial del concepto de ideología lo que nos puede resultar útil para este análisis. La connotación peyorativa de éste término es que la Ideología es un “pensamiento de otros, rara vez nuestro (2)”.

Sin embargo hay que recordar que el ejercicio del diseño no es una postura ideológica, (que son ineludibles, aún quizá en las ciencias más básicas), su ejercicio implica la argumentación, ejerciendo el análisis y la crítica. La carga ideológica implica pues, para el diseño, la necesidad de proponer posturas de acuerdo a la propia realidad, lo que resulta uno de los objetivos de este trabajo.

Entonces no resulta incómodo aceptar que en el diseño hay posturas ideológicas, por el contrario son éstas las que permiten ir delineando diferentes formas de concebir la práctica de la disciplina.

Una fuerte carga ideológica, implica que, la orientación del diseño industrial ha estado y estará íntimamente ligado al contexto histórico, político y social. Según Oscar Salinas (4), el diseño industrial llega a México en “el inicio de un despegue económico y una organización social alimentada por un dinámico movimiento nacionalista generalizado.” El concepto se importa de las experiencias de la Bauhaus y de la Ulm. Es precisamente este sentimiento compartido de futura bonanza y nacionalismo lo que lleva a diseñadores como Clara Porcet (que sin ser mexicana inicia una de las tendencias de diseño en México que perdura hasta nuestros días) ha retomar la tradición artesanal mexicana y aplicarla al diseño industrial.

Esta idea de retomar los materiales autóctonos y echar mano de la mano de obra artesanal, tiene una profunda raíz ideológica a pesar de que pudiese parecer una cuestión meramente formalista, tiene en realidad la implicación de la búsqueda de un diseño mexicano capaz de aglomerar al gremio naciente.

Más aún fue la forma de traer al México antiguo e incorporarlo a la modernidad, en un intento por que las etnias y grupos indígenas se incorporaran a la nueva sociedad que se comenzaba a forjar sin dejar atrás su propia visión del mundo, y lograr que la entonces incipiente sociedad urbana revalorara aquello que había dejado atrás al migrar de sus lugares de origen: lo rural, el México autóctono.

Al llegar la década de los 60 la visión de modernidad de la administración pública hace necesario reorientar el diseño. Retomo a Salinas Flores (4): “gran parte de los productos se fabricaban en series

pequeñas y utilizando técnicas atrasadas y artesanales que ya no satisfacían las necesidades de una población creciente y urbana, fuertemente influenciada por la cultura anglosajona del norte." Es entonces cuando se fundan formalmente los programas de diseño industrial, culminando en 1969 con la creación de la Licenciatura en Diseño Industrial de la UNAM, bajo la dirección de Horacio Durán.

Así pues, el diseño industrial se vuelve entonces el vehículo de la modernidad, la lleva a cada uno de los lugares donde los productos son consumidos. Nuevamente podemos identificar carga ideológica en el discurso: lo moderno, el progreso, lo masivo. Así mismo vemos que el diseño se orienta entonces a la naciente industria nacional.

Siguiendo con Salinas Flores: "...el país entra en un período de fuerte promoción del diseño que se prolonga prácticamente durante toda la década de los setenta con un fuerte apoyo de un gobierno que tiene entre sus prioridades el impulsar las exportaciones." Se funda entonces el Centro de Diseño del IMCE. Cuando el gobierno toma control de los medios productivos, se forman grupos de diseñadores que trabajan para satisfacer las necesidades del mercado nacional. El diseño entonces continúa promoviendo en su discurso los valores de la industria mexicana para mostrarla al resto del mundo como competitiva.

Sin embargo al llegar la década de los ochenta el panorama económico y político cambia. La crisis de 1982 marco de manera singular el presente y el futuro de la industria mexicana, pues este año marca un nuevo rumbo del proceso de desarrollo nacional, arriba le modelo neoliberal. El neoliberalismo, tiene como eje la competencia dentro del libre mercado, según lo cual, los productores deben competir por mantenerse y liderar el mercado, garantizando así la sobrevivencia exitosa de su producto en el mercado, lo que le permitirá seguir produciendo y distribuyendo su producto, generando empleos para que otros individuos puedan a su vez consumir (integrarse al mercado) y mantener así el ciclo económico.

Se inicia la llamada política de modernización económica y cambio estructural. En ella están comprendidas la reorientación al mercado externo, la desincorporación de industrias paraestatales, el fomento a la inversión extranjera. Una de las debilidades de la industria nacional según Pedro Gaeta (2) es la ausencia de una base científica y tecnológica propia y de un sector productor de medios de producción.

Tras la crisis de 1982 la estrategia de industrialización cambió de la sustitución de importaciones se pasó al fomento de las exportaciones, esperando aprovechar la abundante mano de obra y lograr cambios en la eficiencia y productividad de la planta industrial mexicana. El diseño industrial pierde entonces el cobijo gubernamental y queda en manos de cada uno de los profesionales buscar su propia inserción en el tejido social, económico y cultural del país, el gremio pierde su orientación común. El diseño pierde su papel de transmisor de valores propios al orientarse al mercado externo.

La década de los ochenta y los noventa nos permiten incluir un nuevo actor: la sociedad civil, y la preocupación por los temas ambientales que hasta ahora habían quedado exentos en éste análisis. Ya desde la década de los setenta Víctor Papanek había puesto el tema del deterioro ambiental en el panorama del diseño industrial, sin embargo en los años 90 "mas diseñadores y manufactureros

descubrirán lo que algunos ya han afirmado: el dinero se hará (y se ganará) de los temas ambientales”². El tema ambiental entro a la mesa de discusión política, y económica.

Así pues arribamos al año 2000 en un contexto altamente fragmentado, en el que se cuestionan los modelos sociales, económicos, políticos y culturales. Existe poco consenso del rumbo que el mundo debería tomar para alcanzar el bienestar general. ¿Globalización o regionalización?, ¿Pluralidad Cultural o Uniformidad?, ¿Conservación o Preservación?, ¿Seguimos el mismo rumbo o cambiamos radicalmente?

En este panorama en nuestro país son nuevamente motivo de discusión temas que habían sido aparentemente superados, y el diseño industrial no ha podido excluirse de esto.

Lo que ha ocurrido con la globalización es que , más allá del proceso comercial y económico, está implicado un cambio cultural, donde el sistema cultural al que se le atribuyen valores como la modernidad, le bienestar y el progreso, nos ha hecho buscar pertenecer a él a través de los objetos que de el provienen. Así pues se ha generado en el imaginario colectivo un sistema cultural independiente.

Por el momento la, cultura global, genera una serie de textos³, que hasta ahora han sido creados bajo los valores de culturas como la de Estados Unidos de Norteamérica o la Europea. En estricto sentido, es un error hablar de la cultura de los EEUU o la Europea, pues en ambos casos se habrán de distinguir múltiples grupos, sin embargo, han sabido crear cierta unidad que es lo que Athavankar llama “cultura occidental” y que se a erigido como cultura global.

He dicho que la cultura global es un concepto creado en el imaginario colectivo, porque en realidad, definirla como lo hace Athavankar nombrándola “occidental”, resulta demasiado generalizado. Esta cultura global ha tomado valores de las culturas según conviene a los intereses comerciales y económicos, pues siempre la influencia de las regiones y países mas fuertes (económica, política y militarmente hablando) se ha hecho sentir. Así pues los rasgos culturales se universalizan y se vuelven modelos, pero originalmente lo que marcó una diferencia en el modo de ser o hacer proviene de ciertos rasgos culturales particulares explotados adecuadamente.

Muchos aparatos parecen no tener identidad cultural asociable fácilmente a un país (los teléfonos celulares, los DVD, la televisión), sin embargo me parece que esto no es así, lo que ocurre, es que ciertos “estilos” (marcados por los cánones culturales de algún país) han logrado universalizarse y volverse símbolo. Y quienes han tomado el liderazgo al respecto son los países que generan alta tecnología y tienen más posibilidades de comercializarla. Estos rasgos formales se asocian a la modernidad, por lo que las empresas hacen.

Ya desde el siglo pasado, se replanteó la relación entre el diseño y su contexto: el surgimiento del concepto de desarrollo sustentable implicó necesariamente entender al diseño industrial de manera

² Dormer, Peter. *The Meanings of Modern Design*, p. 170

³ Según la definición de González Ochoa podemos entender como texto a la unidad de la cultura desde el punto de vista de la manifestación

distinta. Esto merece una reflexión que abarca lo teórico y lo metodológico, no bastando con hacer adaptaciones a la práctica.

Lo primero que hay que discutir es el papel del diseño como conformador del mundo artificial, tanto en lo material como en lo intangible, estrechamente vinculado con su contexto no solo histórico, e incluso como instrumento económico e ideológico. Entendido así, entonces la práctica del diseño industrial en el marco del Desarrollo Sustentable implica un cambio en el referente de ejercicio del diseño, que va mucho más allá de integrar herramientas específicas al proceso de diseño.

En la figura 0 se presenta un esquema donde se ubican los ejes conceptuales para el desarrollo del marco teórico de este modelo. Al centro se ubica el concepto de D4S (que se retoma del documento Design for Sustainability), que muestra un ideal en donde el diseño puede generar proyectos donde se encuentran las variables ambientales, económicas y sociales.

En este mismo esquema se reconoce una apropiación del discurso de la sustentabilidad por parte del modelo neoliberal, en donde la naturaleza sigue siendo un "canasta de recursos" cuya preservación permitirá mantener el esquema de crecimiento económico⁴ actual. En donde el ecodiseño sigue jugando un papel "mediador" entre los sistemas de producción y consumo actual, sin cuestionarlo como lo plantea García Parra. (García, 2005)

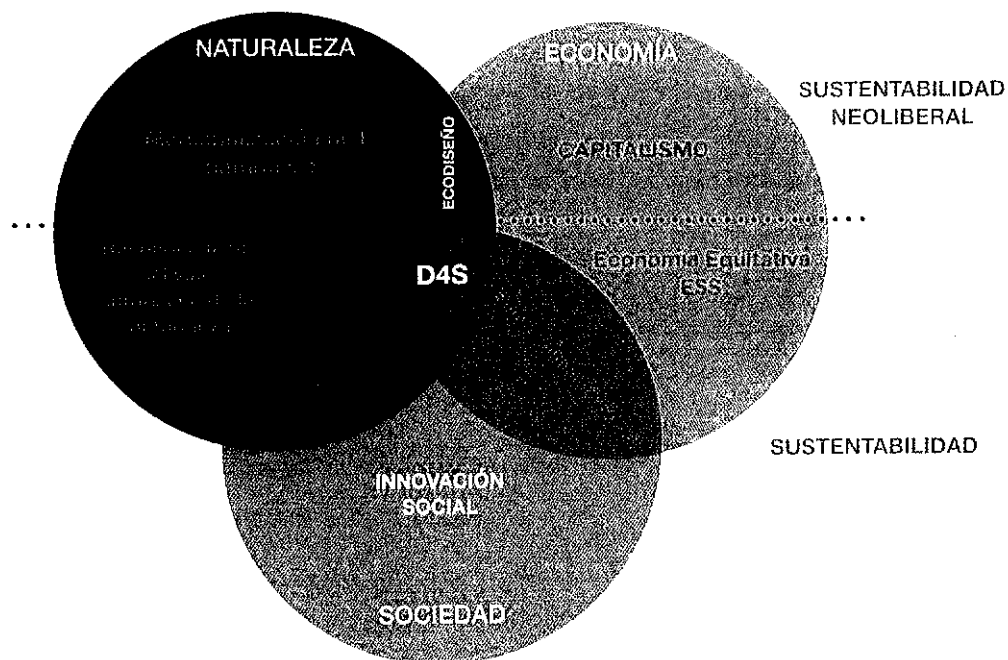


Figura 0. Esquematización conceptual del marco teórico del modelo a desarrollar. Fuente: Elaboración propia.

⁴ En la siguiente sección se discutirá la diferencia entre crecimiento y desarrollo económico.

Uno de los principales problemas del diseño industrial, es la falta de consenso con respecto a muchas de los conceptos teóricos fundamentales para la disciplina, lo que ha repercutido incluso en la práctica profesional. La sustentabilidad no ha escapado a esto y no existe un acuerdo claro sobre lo que los diseñadores entendemos por diseño sustentable: ¿Son productos con un ciclo de vida cerrado?, ¿Biodegradables?, ¿Orgánicos?, ¿Son productos destinados a mejorar la calidad de vida de las personas más empobrecidas o vulnerables? , ¿Estamos hablando de desmaterialización de los productos?, ¿Sustituir productos por servicios?

En la Figura 0, se esquematiza la propuesta conceptual del diseño para la sustentabilidad, en donde se muestra por una parte, al concepto que ha sido apropiado por el modelo neoliberal, donde, desde el diseño se intenta conciliar los intereses del sistema de producción y consumo con la preservación de recursos, en una perspectiva antropocéntrica, que sigue considerando a la naturaleza como canasta de recursos para perpetuar el modelo de crecimiento económico.

Edwin Datschefski , afirma que "La meta del diseño sustentable es sencilla: hacer todos los productos 100% cíclicos, solares y seguros."(DATSCHEFSKI, 2002)Dejando fuera ya el criterio social, que es, según la clasificación de García Parra, uno de los indicadores que distingue al ecodiseño del diseño sustentable. Por lo anterior es que en la intersección del sector económico y ambiental he situado al ecodiseño, ya que el énfasis de estos productos está en la disminución de los impactos ambientales a través de la mejora en los procesos productivos (incluidos los materiales de manufactura) y del ciclo de vida del producto, haciéndose énfasis en el uso de energía solar (directamente o a través de la energía eólica, por ejemplo).

Pero, ante la afirmación de que "Los productos son la fuente de todos los problemas ambientales. Puede parecer sorprendente, pero la mayor parte de los problemas ambientales lo causan los efectos laterales no intencionales de la fabricación, uso y disposición de los productos."(DATSCHEFSKI, 2002), parece que el reducir los impactos ambientales de la producción resultaría suficiente, pero una reflexión más amplia, nos lleva necesariamente al consumo actual, en el que el objeto se erige como símbolo de nuestro ser en la estructura social, la discusión pareciera tener otra perspectiva.

El consumo, no tiene su origen en la satisfacción de las necesidades que emanan exclusivamente de nuestra naturaleza biológica, el ser humano, a diferencia de otras especies animales no encuentra satisfechas todas sus necesidades en lo natural⁵ y esto se debe a la conciencia de la propia existencia y de "la carencia de".

Surge entonces en el ser humano la conciencia de dos estados: lo que es y lo que debe ser. Un estado actual y el estado ideal, este último dado por el contexto social y cultural del individuo y que responde en gran medida a las redes simbólicas que el individuo haya tejido a lo largo de su vida.

Es importante retomar a este autor en su división de las necesidades, nos dice que la naturaleza de su origen es de dos tipos: unas surgen de la carencia y otras surgen de la urgencia. La diferencia que hace el autor es la siguiente:

⁵ Retomo la definición de García Olvera, de que lo natural es lo que está independientemente de mi hacer. (GARCÍA OLVERA, 1996)

- Carencia, es la parte faltante para ser o tener.
- Urgencia, es el impulso de ser mas o tener más.

Lo anterior nos dice entonces que el ser humano distingue siempre su estado actual del que debe ser y del que debería ser.

Según este esquema, el ser humano es un ente que se percibe constantemente como incompleto y está en busca de ser o tener (esto es alcanzar un estado sin carencias), pero una vez alcanzado este estado, surge en él la inquietud de ser o tener más, siendo este un estado utópico, pues nunca se alcanzará el grado de absoluta satisfacción.

Ahora bien, no podemos pensar que este proceso es lineal, aunque de manera artificial hemos intentado poner escalones en la satisfacción de necesidades, sin embargo, el individuo, para considerarse pleno no se conforma con la satisfacción de sus carencias.

Es precisamente el grupo el que establece los parámetros para ser más o tener más. Esto es, se imponen los parámetros del deber ser y el deber tener. El tema que nos ocupa es pues, que la imposición de dichos parámetros, en nuestro contexto actual (descrito anteriormente) han sido definidos por relaciones de poder (status social), producción y consumo (mercado).

La construcción de necesidades en medios de estas relaciones, trae como consecuencia la transformación de los recursos naturales en diversos objetos que buscan posicionarse en diferentes mercados, ocasionando que grandes cantidades de bienes materiales se concentren en ciertos puntos geográficos (por ejemplo la Ciudad de México) lo que vuelve imposible que el ecosistema local sea capaz de absorber los desechos generados: "Nature alone cannot sustain us: we are too many, we have done too much ecological damage, and we have become too dependent upon the artificial worlds that we have designed, fabricated and occupied"(FRY, 2009)

Me parece necesario retomar las posturas de algunos autores que han tenido impacto en la práctica y enseñanza del diseño industrial y cuyas premisas han permitido extraer algunas conclusiones para este documento.

Iniciemos con Víctor Papanek (una de las voces más radicales en el diseño), sugiere, por ejemplo que los países de tercer mundo deben dedicar su actividad de diseño a satisfacer las necesidades básicas de las masas.

Sin embargo Papanek, nos introduce a la discusión de los superfluo y lo básico, terrenos que hoy aparecen bastante desdibujados, su argumento sugiere retomar la posición de que existen necesidades que es "correcto" cubrir y otras cuya satisfacción resulta inmoral. Le transfiere al diseño, el papel de juez, pues a esta disciplina le corresponde decidir quién consume que: "Design is the conscious and intuitive effort to impose meaningful order" (PAPANEK, 1985)

Pero por otra parte, el diseño orientado al usuario ha puesto de manifiesto que para sentirse plenamente satisfecho, hace falta cubrir más que las necesidades básicas, y como diseñadores nuestro papel no es el de decidir quién tiene que sentirse satisfecho con qué.

En realidad los patrones de consumo han demostrado en sí mismos que esta escala de necesidades no resulta lineal, y que la satisfacción de las necesidades básicas no constituye la ruta directa a la plena satisfacción como individuo. Más aún, ciertos elementos que pueden "significar" la satisfacción de un grupo cultural no implica la satisfacción de otro.

Coincido en cierto punto con Papanek en que el diseño puede y debe contribuir a las soluciones para mejorar las condiciones de vida de ciertos grupos que han quedado marginados en el contexto económico actual, pero es aquí donde entra esta fina línea de división. Bien es cierto que existen condiciones que son indispensables para la vida, pero cuya satisfacción, si bien prioritaria no puede resultar única para la realización plena del individuo.

Así pues los terrenos de lo estricto y lo superfluo se borran cuando hablamos de la realización del individuo como tal y no solo de su sobrevivencia. El diseño pues, puede dar acceso a esta satisfacción plena (en cuanto a la satisfacción que le es posible aportar a través de un objeto).

El diseño en los países en vías de desarrollo debe ser, efectivamente, distinto al diseño del resto de los países; pero no por las necesidades a cubrir, no porque tenga que restringirse en la oferta al usuario, sino simplemente porque el contexto es distinto. El diseño en cada país es de hecho distinto y eso es lo que le permite aportar textos culturales⁶ al mosaico cultural global.

Nos encontramos pues ante un panorama, en el que por una parte, tenemos usuarios con un enorme mosaico de necesidades, algunas de las cuales pueden ser satisfechas por objetos. Hasta ahora, solo un grupo de la población mundial tiene acceso a dichos satisfactores materiales, en muchos casos, a costa del bienestar del sistema natural y de otros grupos humanos.

No se trata pues, sólo de consensar qué es el diseño sustentable y sus criterios de aplicación, la discusión está en la orientación misma de la disciplina: ¿es realmente el diseño, disciplina surgida en el contexto de la revolución industrial, capaz de ser sustentable?, ¿el diseño sustentable, es suficiente para mitigar los efectos ambientales de los medios de producción y consumo?

La discusión está entonces, en conciliar la necesidad de ser más, inherente a la existencia humana (satisfacer la carencia y la urgencia), con su existencia en el entorno natural. Así pues pareciera que el diseño requiere cuestionar no solo sus métodos de ejercicio profesional (más allá de la sustentabilidad), lo que requiere es una profunda revisión del origen de su práctica: la satisfacción de sus necesidades a través del consumo de productos y servicios.

Algunos autores como Orr o Manzini, abordan este problema cuestionando los modelos de producción y consumo, replanteando la dicotomía que Capra (CAPRA, 2003) planteó:

Un modelo de dominación, en éste, la naturaleza es un elemento aislado y ajeno. Lo que nos hace concebir al mundo como una serie de piezas aisladas (visión mecanicista), un mundo en el que el bienestar de una de estas piezas está al margen del bienestar de las otras (pues se desempeñan y actúan de manera independiente), por ello es necesario que estas piezas "compitan" para alcanzar la supervivencia (ya sea biológica, cultural o económica).

⁶ Retomo el concepto de González Ochoa, quien considera a los objetos producto del diseño como textos culturales.

Por ello los elementos no pueden coexistir, por el contrario debe haber un ente dominante que esté por encima del resto y pueda aprovechar a los demás elementos para su propia evolución. En este marco, según Fritjof Capra, las relaciones jerárquicas establecidas socialmente fomentan la idea de competencia por el poder, resultado de la exaltación del pensamiento asertivo.

De lo anterior emana la visión antropocentrista, pues desde nuestra concepción como especie, hemos sido capaces de dominar a la naturaleza a través de nuestra "inteligencia" y "raciocinio" que ha derivado en el desarrollo de herramientas conceptuales y sobretodo tecnológicas para superar los "inconvenientes" que la naturaleza y sus procesos pueden plantear para el hombre (su seguridad, su vida, su cultura, sus procesos económicos, etc.).

Hemos pasado gran parte de nuestra historia tratando de despegarnos de lo natural, considerando incluso a aquellos grupos que se ciñen mas a estos principios (de manera casi instintiva) como incivilizados y bárbaros.

La idea de modernidad implantada por el pensamiento eurocentrista constituía en gran medida la negación de nuestra pertenencia al sistema natural. Nuestro sistema cultural (hablando de las sociedades de consumo) estimula la individualidad, que debe expresarse como bienestar económico⁷ para ser calificado como éxito, haciendo de éste el objeto deseado.

La naturaleza y aún el resto de los miembros de nuestra especie quedan por lo tanto como entes ajenos. Toda conceptualización de la naturaleza surgida desde este contexto no puede ser distinta a la conservación de determinadas especies para el beneficio individual. La naturaleza como propiedad del hombre y merecedora de existir en tanto provea de materias primas. Lo cual terminará por agotar el sistema.

Ahora bien, aún el entorno artificial está subdividido, en diferentes grupos sociales y culturales, lo que, bajo este esquema de competencia, ha llevado a que algunos grupos busquen el dominio dentro de la esfera del ambiente artificial.

Esto nos lleva a la lucha por el dominio de un modelo cultural de desarrollo que se presenta como único y al que se le atribuyen todos los beneficios y valores necesarios para alcanzar los objetivos de bienestar, y que es reproducido en la práctica del diseño industrial.

El modelo de convivencia por su parte, requiere del profundo conocimiento del sistema natural: sus elementos y procesos. De esto depende que la naturaleza se vuelva el medio ambiente o entorno primario del grupo cultural.

El reconocer estos sistemas ambientales, implica el reconocimiento de la influencia que todos los elementos tienen entre sí y en su interacción con el sistema mismo.

Hasta hace poco, la ciencia y en general la actividad humana se había desarrollado bajo la creencia de que nuestra realidad se estructuraba linealmente, sin embargo la visión sistémica ha superado

⁷ EL bienestar económico se manifiesta en la adquisición de bienes que le simbolizan.

esa tesis, trayendo en consecuencia un cambio de paradigma que se refleja según Capra "en nuevas percepciones, nuevo lenguaje y nuevos conceptos"(CAPRA, 2003).

Si bien hasta ahora la biología ha estudiado a la vida como un fenómeno aislado, en realidad desde la forma más simple, se debe a una compleja red de relaciones entre esa forma de vida y su medio para Lovelock la evolución de los sistemas vivos es paralela a la transformación de la superficie del planeta(LOVELOCK, 1991) .En este contexto se hace imposible ver al entorno natural como una entidad aislada cuyos problemas debe resolverse al margen de otras disciplinas. Capra señala: "Los principios de diseño de nuestras futuras instituciones sociales deberán ser consistentes con los principios de organización que la naturaleza ha desarrollado para sustentar la trama de la vida"(CAPRA, 2003)

Leff (LEFF, 1994) plantea que la crisis ambiental cuestiona la racionalidad y los paradigmas teóricos que han impulsado y legitimado el crecimiento económico. La relación hombre – naturaleza es de dominio, pues está marcada por la racionalidad económica. El problema que se plantea es: ¿Podemos seguir buscando soluciones a los problemas ambientales dentro del esquema de la racionalidad económica? Esto cuestiona la relación entre el entorno natural y el artificial, una relación que el diseño ha venido cultivando por años, y que ahora tendrá que cuestionar, junto con la propia disciplina. Ante este nuevo esquema teórico es necesario buscar nuevos caminos para concretar estos planteamientos en el entorno construido.

Los modelos de diseño se presentan como una alternativa viable para tender un puente entre un marco teórico específico y la realidad (Gutiérrez, et al., 1993), toda vez que su relación con el entorno social, cultural y económico es estrecho. Sin embargo ¿puede el diseño desligarse de la cultura industrial que le dio origen y que ahora se ve cuestionada?

La discusión no puede ser entre la aplicación de alguno de los dos modelos, sino que debe centrarse en encontrar el modelo de cada grupo, dentro de una dirección acordada previamente. ¿Cuál sería pues este gran paradigma? Retomo la idea de Fritjof Capra(CAPRA, 2003): Es precisamente la naturaleza quien debe dar ese marco. Ese nuevo paradigma a partir del cual deberemos reestructurar nuestra realidad.

Es necesario, pues reencontrarnos con el ser para superar la relación entre la tecnología y el vacío moral y social⁸, pues bien es cierto que se ha abandonado el ser en aras del poseer (no solo tecnología sino productos de todo tipo).

En la medida que seamos capaces de volver a ser, muchas de las interrogantes que se plantean en torno al consumo (y la confrontación que este plantea entre ambos modelos) tendrán por fuerza que irse resolviendo. El diseño requiere pues, de una fuerte construcción teórica al respecto, capaz de sustentar nuevos métodos y herramientas que permitan una práctica del diseño renovada.

⁸ Sobre esta relación habla Víctor Margolin en *Las Políticas de lo Artificial, en el capítulo Expansión o Sustentabilidad: Dos Modelos de Desarrollo. Pugna por un nuevo conjunto de valores que llenen este vacío ideológico que hasta ahora ha sido ocupado por la tecnología.* (MARGOLIN, 2007)

El diseño sustentable ha tratado de encajar eliminando o por lo menos disminuyendo los impactos ambientales de los productos que se producen de manera industrial, poniendo en evidencia que esto no es posible si no se modifican también la estructuras de producción, encontrándose nuevamente, en la mayoría de los casos ante un callejón cerrado, esto ha derivado en una serie de métodos que están desligados de marcos teóricos profundos, creando una aparente dicotomía entre teoría y práctica.

Retomando la idea del objeto como reproductor de estructuras sociales, la sustentabilidad como concepto puede funcionar para crear un marco general para el desarrollo de lineamientos en diferentes disciplinas, sin embargo la imposición de estrategias generadas a distancia (principalmente en los países centrales, como les llama Bonsiepe) están dedicadas en gran medida al fracaso.

Por lo anterior, en realidad lo que se requieren son acuerdos dentro de un marco conceptual, más allá de directrices marcadas por unos cuantos e impuestas a grandes grupos. Esto ha resaltado desde la aplicación de herramientas como el ACV, en donde los indicadores sociales se han comenzado a desarrollar en Europa, pero se ven rebasados por el contexto en caso de países como el nuestro en donde la problemática social es distinta.

Imponer como único un discurso universal y unificador, que se muestre como paradigma (tal como lo pretendió la Bauhaus), resultaría poco deseable, sin embargo la sustentabilidad llevada al diseño tendría que plantear una relación dialéctica, en la que se entienda al entorno como un sistema complejo. El diseño en este contexto, debe necesariamente permear más allá de los objetos (gráficos, industriales y arquitectónicos) y retomar su esencia como cualidad del ser humano capaz de planear. El diseño deberá ampliar su visión: integrarse pero también proponer, de lo contrario nuestra disciplina se irá volviendo obsoleta.

Lo anterior implica que el diseño debe caminar hacia nuevas formas de entender la disciplina. La ICSID en su 29 asamblea general definió al diseño industrial como:

*“UN PROCESO ESTRATÉGICO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS QUE IMPULSA LA INNOVACIÓN, CONSTRUYE EL ÉXITO DEL NEGOCIO, Y CONDUCE A UNA MEJOR CALIDAD DE VIDA A TRAVÉS DE INNOVADORES PRODUCTOS, SISTEMAS, SERVICIOS Y EXPERIENCIAS.”
(ICSID, 2015).*

Si bien esta definición no se relaciona estrechamente con la sustentabilidad, si pone de relieve al diseño no en función de los productos sino de una actividad intelectual y creativa, capaz de redirigir sus propios objetivos. Esto permite replantear al diseño como una actividad orientada al desarrollo humano y su cultura, más allá de una disciplina ligada a la producción y su consumo.

Ante esto, propuestas orientadas a generar soluciones, no productos, parecen ser una de las vías posibles del diseño para la sustentabilidad. Por lo anterior el desarrollo de productos dará paso, con más fuerza en los próximos años, al desarrollo de sistemas, estrategias, experiencias; donde el diseño adquiera nuevas prácticas profesionales, siendo la más relevante la del diseño para la innovación social.

La Innovación social, en una de sus conceptualizaciones más generales, según Hubert citado por Fernández, se refiere tanto al proceso como a sus resultados, surge como una alternativa a los

modelos tradicionales de innovación. (Fernández, Montes, & Asián, 2012), es pues el proceso y la implementación de nuevas ideas que dan solución a necesidades sociales que no han sido atendidas ni por el sector público ni por el sector privado, utilizando modelos económicos alternativos.

Partiendo de esa premisa, el diseño para la sustentabilidad, además de las variables ambientales, debe considerar las variables económicas y sociales desde la Innovación Social (IS), como una propuesta para replantear la relación del diseño y las nuevas formas de producción y consumo que deriven en un futuro de bienestar e inclusión. Sin embargo, el propósito de esta primera sección es entender y analizar el concepto de IS de una manera mas profunda para buscar su relación con la disciplina del diseño y poder generar un marco teórico que sea útil al trabajo en campo.

1.6 BACKGROUND

1.7 Estrategia Metodológica

1. Revisión y análisis de la Literatura.
 - a. SSPS
 - b. Conceptos emergentes asociados al futuro de bienestar.
 - i. Degrowth
 - ii. Sustentabilidad
 - iii. Buen vivir
 - iv. Pensamiento sistémico asociado al desarrollo comunitario
 1. Desarrollo del territorio
 - v. IS y Diseño
 1. IS como concepto
 2. IS como catalizador de procesos de desarrollo comunitario
 3. La IS como aproximación metodológica desde el diseño
 - a. Co creación
 - b. Diseño Participativo
 - vi. Modelos económicos emergentes
 1. ED
 2. ESS
 2. Formación de conceptos clave del Marco Teórico
 - a. Determinar y analizar el sistema de conceptos básicos y las relaciones que se establecen entre los mismos.
 - i. Revisión del concepto de función social:
 1. Funcionalismo absoluto. (B. Malinowski).
 2. Funcionalismo relativizado. (R. K. Merton).
 3. Funcionalismo estructural (T. Parsons).
 - ii. Revisión histórica de la función social del diseño
 1. Búsqueda y selección de literatura.
 2. Sistematización de la información.
 3. Marco Empírico
 - a. Caracterización del contexto social mexicano.

- i. Análisis de la literatura existente
 - ii. Construcción de una **Red de Fenómenos** (representación de un análisis o relato que identifique y articule los principales fenómenos o cambios que configuran nuestra época y que han de ser tenidos en cuenta como contexto) (Fantova, 2015)
- b. Estudio de caso retrospectivo: Se estructurarán tres casos de estudio, por separado para poder generar un análisis comparativo donde se puedan encontrar elementos en común y de contraste que permitan entender las características de la comunidad que permitieron o no abordar los proyectos desde el pensamiento sistémico y generar los cambios requeridos para el desarrollo comunitario.
 - i. Identificar la situación
 - 1. Explicitar las preguntas de investigación que responde el caso de estudio.
 - 2. Hipótesis bajo la cual se trabajó
 - 3. Determinar la Unidad de Análisis.
 - 4. Identificar la información cualitativa y cuantitativa para validar la hipótesis.
 - 5. Establecer el criterio para interpretar los hallazgos.
 - ii. Estructurar el caso de estudio.
 - 1. Metodología de aproximación en cada caso.
 - 2. Recolección de datos.
 - iii. Sistematizar y clasificar la información.
 - 1. Sistematizar y analizar los resultados.
 - iv. Análisis de resultados.
 - 1. Identificar el rol de los participantes.
 - 2. Identificar a través de una red de análisis los intercambios formales y no formales.
 - 3. Identificar los incidentes críticos del reto (políticos, de creencias, simbólicos, etc.)
 - v. Presentación del Caso de Estudio para su análisis
 - 1. Explicitar el método de aproximación de la intervención en cada caso.
 - 2. Describir la intervención en cada caso.
 - 3. Retos en cada caso y como fueron abordados
 - 4. Detectar las implicaciones relevantes para cada caso de estudio.
 - 5. Lecciones aprendidas de cada caso de estudio.
 - vi. Tabla comparativa de casos de estudio.

3.2.1 Los SPSS como una nueva aproximación del diseño al desarrollo comunitario.

3.2.2 Los SSPS como materializadores de la IS

A. Innovación Social

Conceptualización de la Innovación Social (IS)

Uno de los grandes retos en los trabajos cuya aproximación teórica es el Desarrollo Sustentable, es lograr superar, lo que aparece como una de las grandes contradicciones del S.XX, el intento por hechar atrás la crisis ambiental y social, pero sin cambiar la lógica racional del modelo neoliberal

En las últimas décadas, la búsqueda de un modelo más equitativo y justo parece contraponerse precisamente al modelo dominante: el Neoliberalismo. Se afirma que es dominante porque así lo reconocen autores como Zurita: "El modelo económico neoliberal, lleva desde después de la segunda Guerra Mundial como modelo económico preferido de la mayoría los países occidentales. América Latina también se está integrando al sistema internacional sobre la base del modelo económico neoliberal." (Zurita, 2017)

Las crisis sociales y económicas han marcado en los últimos años el contexto histórico al que nos hemos enfrentado, ante esto han surgido a todos los niveles resistencias que van desde "el descontento con el modelo económico en América Latina, ha visto la generación de un flujo de corrientes económicas alternativas, como el neoestructuralismo y el neoextractivismo, que ha experimentado la substitución del modelo económico neoliberal." (Zurita, 2017) Hasta nuevas formas que buscan la participación social desde la base de la pirámide. Chamboni, David and Devevey citados por Moulaert (Moulaert, Callum, & Hillier, 2015) existe una relación entre la IS y las presiones traídas por los cambios sociales, afirman que los mecanismos de crisis y recuperación provocan y aceleran la IS.

Lo anterior, podría explicar que las últimas décadas del siglo XX y las primeras del XXI, han visto resurgir el término en varios sectores, principalmente aquellos relacionados con el sector social, Klein reconoce que fue a partir de los 80's el término a adquirido relevancia ante las inconsistencias del modelo neoliberal, en un reconocimiento de la IS como uno de los ingredientes de una estrategia de desarrollo alternativa. (Klein, 2015)

"La importancia de la innovación social para abordar con éxito los desafíos sociales, económicos, políticos y medioambientales del siglo XXI ha sido reconocida no solo en la Estrategia Europa 2020, sino también a escala mundial. Existe un consenso cada vez mayor entre los profesionales, los responsables de las políticas y la comunidad investigadora de que las innovaciones tecnológicas por sí solas no son capaces de superar los desafíos sociales y económicos que enfrentan las sociedades modernas." (Howaldt & Hochgerner, 2018)

En la tabla 1, se contrastan las posturas de la IS y el Neoliberalismo, reconociendo que este último ha tenido enormes impactos sobre los sectores sociales que históricamente han sido poco favorecidos por el modelo económico. Se retoma la postura de Klein, ya que el modelo que se desarrolla en el presente trabajo va encaminado a delinear una postura desde el desarrollo sustentable que permita superar la lógica racional del modelo neoliberal.

Esto permite aproximarnos a nuevas formas de conceptualizar la relaciones entre el sector social y económico, en una lógica distinta a la capitalista-neoliberal. Si bien Klein no ofrece elementos de análisis cuantitativos, los niveles que plantean permiten una aproximación cualitativa al término.

Innovación Social	Neoliberalismo
Solidaridad	Individualismo
Integración	Sectorización
Colaboración	División
Conocimiento como resultado de la co-construcción	Conocimiento centralizado
Ve lo local y lo global en una perspectiva holística y sustentable	Globalización de mercados como base de la apropiación cultural y de recursos
Aprender colectivo	Aprendizaje en función de las necesidades del mercado y del modelo de industrialización.
Incrementar las capacidades de los más vulnerables	Instituciones mantienen a sectores en la precariedad
Cerrar la brecha social y económica	Desigualdad. Los bienes se acumulan en un sector.
⁹ Conducto de un proyecto inclusivo	
El bienestar se produce y se comparte a través de redes políticas, económicas y sociales.	El bienestar se concentra en individuos
Economía Social	Economía de mercado, donde prevalece la ganancia como objetivo principal.

Tabla 1. Niveles de contraste entre la Innovación Social y el Neoliberalismo. Fuente: Elaboración propia con información de (Klein, 2015)

Si bien los desafíos sociales asociados al crecimiento y al desarrollo⁹, se han discutido desde hace décadas, principalmente desde los 60's, en los últimos años ha crecido el interés en el concepto de IS como una posibilidad para alcanzar el desarrollo sustentable, que superan la perspectiva del crecimiento económico y la innovación puramente tecnológica como únicas posibilidades para el desarrollo social.

Una de las principales aportaciones de Schumpeter a la ciencia económica es la distinción entre crecimiento y desarrollo:

⁹ Es necesario reconocer que existe una diferencia conceptual entre ambos términos.

- Crecimiento económico: meramente cuantitativo, impuesto, al final de cuentas, por el crecimiento demográfico.
- Desarrollo económico es un fenómeno cualitativo, resultado del afán del ser humano, no solamente de satisfacer sus necesidades, sino de satisfacerlas de la mejor manera posible.

El crecimiento supone un proceso dado por la interacción entre la producción y el mercado, que se asume como lineal y ascendente; sin que exista un límite claro por lo que la explotación de los recursos naturales se plantea, al menos teóricamente como infinita. Esto supone una de las más peligrosas contradicciones del sistema económico actual, ya que dichos recursos empleados en la búsqueda del crecimiento económico, si son finitos.

Ahora bien, existen varias contradicciones de discurso al entender el concepto de IS, desde las posturas que mantienen una visión asistencialista (que no parece abonar a los objetivos que busca la IS) hasta perspectivas reduccionistas que la definen solo en el marco del Emprendimiento Social. Por lo anterior es necesario hacer un recuento histórico de como se ha entendido el concepto en diferentes momentos históricos, para entender la necesidad de conceptualizarlo como una nueva posibilidad que coadyuve a una alternativa real de desarrollo. La contradicción en la definición radica en que se ha usado para denominar desde cambios sociales hasta nuevas prácticas sociales. Esto está estrechamente relacionado con el surgimiento del término.

Historia del uso del término

La innovación social es un concepto que en los últimos años ha tomado relevancia, sin embargo uno de los problemas que enfrenta es que aparece como difuso, en el que no existe consenso y cuyo uso parece haber surgido principalmente de las necesidades surgidas del trabajo en campo y de la necesidad de generar nuevas formas de participación para alcanzar el bienestar.

Desde esta perspectiva, entender y conceptualizar a la IS resulta fundamental para poder aproximarnos a la aplicación de ésta en el trabajo en campo. Sin embargo esto resulta complejo porque su uso, como se dijo al inicio del capítulo ha sido desde diferentes aproximaciones. Por lo anterior se considera pertinente hacer una revisión histórica del uso de término y los que se consideran los antecedentes conceptuales del mismo según Moulart y Mulgan:

S. XVIII	Benjamin Franklin	Evoca a la IS en modificaciones menores en la organización social de comunidades.
1893	Emile Durkheim	Uso del término "Social Regulation" y resalta la importancia de las regulaciones sociales en la división del trabajo que acompaña al cambio tecnológico.
1900's	Max Weber	Social Invention. Examina la relación entre orden e innovación social, reconoce que el cambio en las condiciones de vida no es el único determinante del cambio social.
1930	Schumpeter	Extrapolación del término de innovación incluyendo el cambio estructural: Nueva combinación de prácticas sociales en ciertas áreas de acción o contextos.

1970	James Taylor	Social innovation. Parece ser quien usa por primera vez el término durante un análisis de las dinámicas del desarrollo comunitario de Topeka, Kansas.
	James Coleman	Social Invention: describe nuevas formas de relaciones y organizaciones sociales.
1973	Stuart Conger	Distingue tres tipos de "Social Invention": <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizacionales 2. Leyes 3. De "procedimiento"
1987	Peter Drucker	Interpreta cambios sociales en términos de IS enfocados principalmente al "management" y movimientos masivos.
1987	Jonathan Gershuny	Hace referencia a la sustitución del trabajo doméstico por aparatos y electrodomésticos como una IS, sin embargo se trata en realidad de un cambio social. ¹⁰
2002	Mumford	La innovación social se refiere a la generación e implementación de nuevas ideas sobre cómo las personas deberían organizar las actividades interpersonales, o las interacciones sociales, para cumplir con uno o más objetivos comunes.
2007	Mulgan	Nuevas ideas que abordan necesidades sociales no satisfechas, y que funcionan.
2008	Phills et al.	Una solución novedosa para un problema social que es más eficaz, eficiente, sostenible o justa que las soluciones existentes y para la cual el valor creado se genera principalmente para la sociedad como un todo y no para individuos privados.
2010	Westley y Antadze	La innovación social es un proceso complejo de introducción de nuevos productos, procesos o programas que cambian profundamente las rutinas básicas, los recursos y los flujos de autoridad, o las creencias del sistema social en el que ocurre la innovación. Tales innovaciones sociales exitosas tienen durabilidad e impacto amplio.
2011	Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos	La innovación social es distinta de la innovación económica porque no se trata de introducir nuevos tipos de producción o explotar nuevos mercados en sí misma, sino de satisfacer nuevas necesidades que el mercado no proporciona (incluso si los mercados intervienen más tarde) o crear formas nuevas y más satisfactorias de inserción. en términos de darle a las personas un lugar y un rol en la producción.
2013	Comisión Europea	La innovación social puede ser definida como el desarrollo e implementación de nuevas ideas (productos, servicios y modelos) para satisfacer las necesidades sociales, crear nuevas relaciones sociales y ofrecer mejores resultados.

¹⁰ Que desde otras definiciones no se considera una IS. Como veremos en la siguiente sección, es discutible que el cambio social es una IS en sí misma.

2015	Nicholls, Simon y Gabriel	Sirve de respuesta a las demandas sociales que afectan al proceso de interacción social, dirigiéndose a mejorar el bienestar humano. Diversos niveles de novedad deliberativa que provocan cambios y cuyo objetivo es abordar cuestiones subóptimas en la producción, disponibilidad y consumo de bienes públicos definidos como lo que es ampliamente beneficioso para la sociedad dentro de un contexto particular normativo y culturalmente contingente.
2018	SI DRIVE Project	Define la IS en función de prácticas sociales. Describe la innovación social como una nueva combinación o configuración de prácticas sociales.

Tabla 1. Evolución del concepto de IS. Elaboración propia con información de (Moulaert, Callum, & Hillier, 2015) y (Mulgan, 2015) (Howaldt & Hochgerner, 2018) (Nicholls, Simon, & Gabriel, 2015) , (Comisión Europea, 2008)

Una de las principales aportaciones de principios del S.XX es acotar, que a pesar de los hitos y promesas de la Revolución Industrial, la conceptualización de la Invención Social y posteriormente de la Innovación extrapolada a lo social (Schumpeter) denotan que el cambio tecnológico no es la única variable para la mejora en las condiciones de vida.

De 1960 – 1970 a partir de los movimientos estudiantiles y de trabajadores que se dieron alrededor del mundo el término de Innovación Social se utilizó como una denominación común para diferentes tipos de acciones colectivas y transformaciones sociales orientadas a cambiar a una economía “bottom up” y hacia una sociedad participativa. (Moulaert, Callum, & Hillier, 2015)

Sin embargo a en los primeros años del siglo XXI, existen definiciones que van precisando cada vez más el concepto de IS y aunque no existe una comprensión compartida de la innovación social (incluida una clara diferenciación de otros conceptos, como el emprendimiento social o la innovación tecnológica). (Mulgan, 2015). En esta sección se explorarán las aproximaciones teóricas desde diferentes perspectivas teórico-epistemológicas.

Caracterización de la IS.

“Definir la innovación social como una nueva combinación o de prácticas sociales permite integrar los muchos significados diferentes (y a veces contradictorios) de la innovación social y ofrece una nueva perspectiva sobre la multiplicidad del concepto de innovación social.” (Howaldt & Hochgerner, 2018)

La proliferación de discursos y trabajos la mayoría desarrollados en campo, derivó en que no exista un marco de referencia integrado y que existan múltiples aproximaciones. Lo que ocasionó que la Innovación Social se llegara a percibir incluso como un “Toolbox”. (Klein, 2015)

Según Mulgan, la innovación social he ocurrido más allá de la investigación y la teoría, siendo más común en pequeños sectores y lo define como un “movimiento suelto” fundamentado en ideas, que el autor acaba definiendo como una praxis y como un tema para la investigación interdisciplinar. (Mulgan, 2015)

Una de las conclusiones obtenidas es que el interés de la academia por conceptualizar el término ha ido creciendo en los últimos años, y que la mayor parte de las publicaciones reportan casos de estudio y prácticas en campo.

Por lo que no es un campo con límites definidos. La innovación social se ha usado como un nuevo término para “non-profit”, para denominar nuevos tipos de democracias e incluso para el diseño de nuevos productos para pobres. (Mulgan, 2015)

Choi y Majumdar hacen un análisis de definiciones provenientes de distintos campos, que resulta útil pues sintetiza lo que ya hemos corroborado en otras fuentes de la literatura. En la siguiente tabla se sintetizan las diferentes posturas teóricas.

Sociología	<ul style="list-style-type: none">A. Designa cambios en las prácticas y estructuras sociales por sí mismos.B. Las innovaciones sociales generalmente se consideran deseables, aunque algunos investigadores como Gillwald (2000) afirman que las innovaciones indeseables también pueden considerarse innovaciones sociales.C. Las innovaciones sociales pueden referirse implícitamente al bienestar humano como lo muestra la discusión en el contexto de la teoría de la modernización por Zapf (1991).D. La conveniencia de las innovaciones sociales desde la perspectiva sociológica no necesariamente significa que sean deseables moral o éticamente, pueden tener solo beneficios económicos.E. No restringe el concepto de innovación social a innovaciones planificadas, sino también a cambios emergentes en prácticas y estructuras sociales como nuevos estilos de vida.
Investigación de la creatividad	<ul style="list-style-type: none">A. Se centra en los efectos en el cambio de las interacciones sociales dentro de un sistema social.B. Enfatiza el aspecto orientado a los objetivos de las innovaciones sociales. Como afirma Mumford (2002: 253), la innovación social se trata de nuevas ideas "para cumplir uno o más objetivos comunes".C. Las interacciones son intencionalmente planificadas e implementadas. En consecuencia, la investigación de la creatividad está interesada en las tácticas y estrategias aplicadas para crear innovaciones sociales.
Emprendimiento	<ul style="list-style-type: none">A. La innovación social impulsa el cambio social y la evolución social. Ambas conceptualizaciones de Swedberg (2009) y Ziegler (2010) tienen un punto de referencia a las nociones de evolución social ya que ambas señalan la idea de destrucción creativa de Schumpeter que, a su vez, se relaciona con los cambios sociales a nivel macro.

- B. Considera las innovaciones sociales intencionalmente planificadas y promovidas **por los empresarios**.
 - C. Ziegler (2010) al usar el enfoque de capacidades como marco evaluativo, hace que el objetivo de bienestar de la innovación social sea muy explícito, mientras que la perspectiva sociológica y la investigación de la creatividad ven las innovaciones sociales como deseables y tienen objetivos específicos, que no necesariamente deben ser objetivos sociales, pueden ser solo objetivos económicos.
 - D. Los emprendedores sociales tienen la misión de crear valor y cambio social.
- Economía del bienestar (Welfare Economy)
- A. Según los autores, la gran mayoría de las innovaciones sociales son al mismo tiempo innovaciones comerciales, ya que muchas innovaciones empresariales ayudan a aumentar el conjunto de opciones valiosas que las personas pueden elegir (ibid.).
 - B. Distinguen entre las innovaciones sociales como tales y las innovaciones sociales "deseables", un concepto que implica juicios de valor (ibid.). Son aquellas que amplían el conjunto de opciones que se juzgan normativamente como buenas.
 - C. Las innovaciones sociales puras no son innovaciones comerciales, sino que, dado que no muestran ganancias potenciales, abordan necesidades que las innovaciones del mercado no satisfacen (ibid.). A menudo son responsabilidad del estado de bienestar.
- Perspectiva orientada a la práctica: informes y otras contribuciones no revisadas por pares
- A. Para los autores de la literatura dirigida por la práctica, la innovación social apunta explícitamente a cumplir con las metas y necesidades sociales.
 - B. En contraste con la visión sociológica y la perspectiva de la investigación de la creatividad, las innovaciones sociales desde una perspectiva dirigida por la práctica **también pueden ser productos tangibles** (Phills et al., 2008).
 - C. Una innovación social desde esta perspectiva no se define por su capacidad para cambiar las prácticas y estructuras sociales, sino su capacidad para satisfacer las necesidades sociales y resolver problemas sociales, y, por lo tanto, para crear valor social.
 - D. La conceptualización de la innovación social desde la perspectiva de la literatura dirigida por la práctica es muy amplia:
 - a. Pueden ser nuevos servicios, nuevas tecnologías, nuevos modelos, un principio, una legislación o una combinación de todos estos (ibid.).
 - b. El enfoque de la literatura de esta corriente es proporcionar una hoja de ruta para desarrollar e incrementar las innovaciones sociales, en lugar de explicarlas teóricamente como fenómenos sociales.
 - c. La atención se centra en el desarrollo de modelos y programas de innovación social que pueden replicarse

(Mulgan 2007: 9), en lugar de sobre cómo se produce el cambio social a través de estas innovaciones.

- | | |
|------------------------|---|
| Psicología Comunitaria | <ul style="list-style-type: none">A. En el contexto de la psicología de la comunidad, también se lo conoce como "innovación social experimental" (ESI). En contraste con la psicología tradicional, la unidad de análisis e intervención en la psicología comunitaria no es el individuo, sino la comunidad.B. Son mecanismos para lograr un cambio social positivo para grupos y comunidades, mejorar la calidad de vida de los miembros a través de la introducción y diseminación de soluciones innovadoras, es decir, innovaciones sociales.C. Se consideran sociales, ya que abordan los problemas sociales y brindan soluciones a estos problemas, en lugar de simplemente cambiar las prácticas sociales.D. Considera que las innovaciones sociales apuntan principalmente a los fines sociales. |
| Desarrollo Territorial | <ul style="list-style-type: none">A. Algunos autores sugieren que las innovaciones sociales tienen tres dimensiones:<ul style="list-style-type: none">a. El contenido o el objetivo de la innovación social es la satisfacción de las necesidades humanas.b. Dimensión de proceso, lo que significa que la innovación social implica el proceso de cambio de las relaciones sociales.c. Dimensión de empoderamiento, que aumenta la capacidad sociopolítica y el acceso a los recursosB. EL foco de la innovación social en el contexto del desarrollo territorial es sobre el desarrollo local de comunidades y barrios y la inclusión de grupos excluidos en diferentes esferas de la sociedad.C. Se refiere explícitamente a una posición ética de justicia social y valores, planificada e implementada intencionalmente para resolver problemas de exclusión social. (Nicholls, Simon, & Gabriel, 2015) |

Tabla 2. Elementos de la definición de IS desde diferentes disciplinas y prácticas. Fuente: Elaboración propia a partir de (Choi & Majumdar, 2015)

La tabla anterior apunta a ciertas coincidencias pero también es importante enfatizar las posturas que contrastan, el debate parece estar principalmente en:

1. La IS es un proceso de cambio en las estructuras sociales orientado a la mejora o basta con generar cambios sociales. Esto está asociado a conceptos como "mejora", "bienestar", "cambio social positivo" o algunos tan específicos como el que plantea Nicholls, Simon y Gabriel: "Resolver problemas de exclusión social".
2. El principal objetivo de la IS es el cambio social o generar valor social.
3. Los tangibles e intangibles asociados a una IS, son producto, proceso o la IS en sí misma. (Manzini, 2015)
4. Si la IS es deliberada, diseñada e impulsada por ciertos actores, ¿son los empresarios los principales promotores de la IS? Como lo proponen las definiciones desde el emprendimiento.

Para resolver en parte estas cuestiones, retomo nuevamente a Chi y Majumdar, en su análisis del uso del término (ya de manera específica el de IS), el análisis de los autores se esquematiza, en la Figura 1.

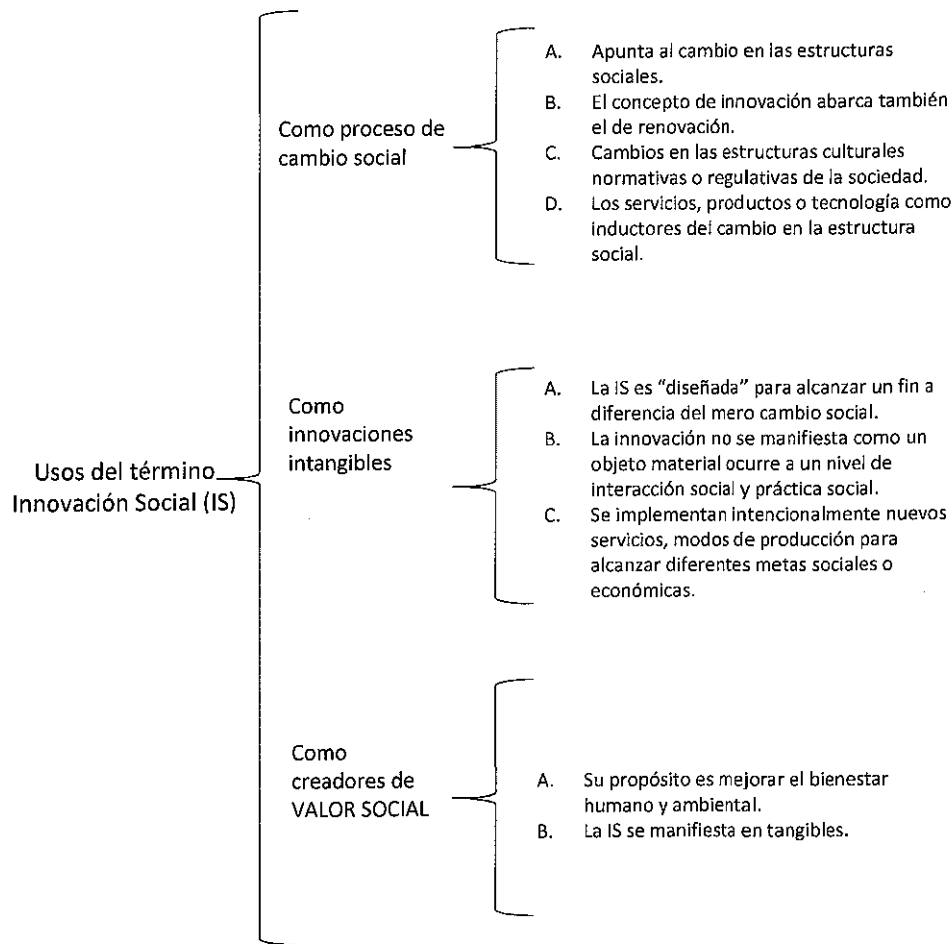


Figura 1. Diferentes usos del término de Innovación Social (IS). Elaboración propia a partir de (Choi & Majumdar, 2015)

De la figura anterior existen varias coincidencias con las definiciones de innovación social, que enfatizan el cambio social como el resultado de las mismas, sin embargo se reconoce que las mismas se materializan a través de los servicios.

Por otra parte Howald y Hochgerner analizan el término desde la práctica, "el proyecto SI DRIVE se centra en las prácticas sociales como el objeto central del análisis (Ver tabla 1). Tomando el ejemplo de la definición básica de innovación de Schumpeter, la innovación social se ve como una nueva combinación de prácticas sociales en ciertas áreas de acción o contextos sociales." (Howaldt & Hochgerner, 2018) Bajo este análisis : "Lo que distingue a las innovaciones sociales de otras manifestaciones del cambio social es que son impulsadas por ciertos actores de manera deliberada y

dirigida con el objetivo de satisfacer o satisfacer mejor las necesidades y los problemas de lo que es posible sobre la base de las prácticas establecidas." (Howaldt & Hochgerner, 2018)

Coincidiendo con Choi y Majumdar en el carácter intencional de la IS, lo que descarta conceptualmente definiciones que definen a la IS como cualquier tipo de cambio social.

Según Moulaert, "El marco tridimensional descansa su capacidad de reconocer simultáneamente y conectar las dimensiones material, social, política y discursiva de los procesos de exclusión con la acción colectiva al beneficio del desarrollo humano en diferentes esferas de la vida del mundo humano." (Moulaert, Callum, & Hillier, 2015)

Para Nicholls, Simon y Gabriel, Existen múltiples factores, a menudo específicos del sector, detrás de la creciente relevancia de la innovación social en todos los sectores.

1. Para el sector comercial privado, hay un reconocimiento creciente de la innovación social como un modelo para nuevos roles de negocios en la sociedad (por ejemplo, el modelo de 'Valor Compartido', Porter y Kramer, 2012).
2. Para el estado, la innovación social se vincula con las tradiciones de la reforma de bienestar basadas en una mayor eficiencia y efectividad, lo que también refleja un cambio de un enfoque en la Nueva Gestión Pública al Valor Público y, más recientemente, la Nueva Gobernanza Pública.
 - 2.1 También puede desafiar el status quo de la gobernanza en las sociedades, con el objetivo de transformar las estructuras de poder en las relaciones sociales que asignan bienes y servicios de manera ineficaz o desigual.
3. Para la sociedad civil, la innovación social puede involucrar procesos internos de cambio organizacional (como nuevas formas legales, colaboraciones y estrategias de ingresos) y novedad en los productos y resultados externos (como nuevos productos y servicios). (Nicholls, Simon, & Gabriel, 2015)

Murray citado por (Choi & Majumdar, 2015) afirma que las innovaciones sociales mantienen la promesa de ofrecer soluciones a una gama de problemas sociales de la actualidad, que ni las herramientas clásicas de la política gubernamental ni las soluciones de mercado son capaces de resolver. Este elemento de conceptualización resulta fundamental para entender desde donde se problematiza a la IS. Básicamente la IS, pretende dar solución a las "necesidades sociales" que se definen como ese vacío donde ni el estado ni el mercado han intervenido o no lo han hecho de manera exitosa.

Moulaert, reconoce tras el análisis de varias conceptualizaciones de IS, puntos comunes (Moulaert, Callum, & Hillier, 2015):

- A. Preocupación por la condición humana.
- B. Superar la exclusión social
- C. Mejorar la calidad en la prestación de servicios.
- D. Mejorar la calidad de vida y el bienestar.

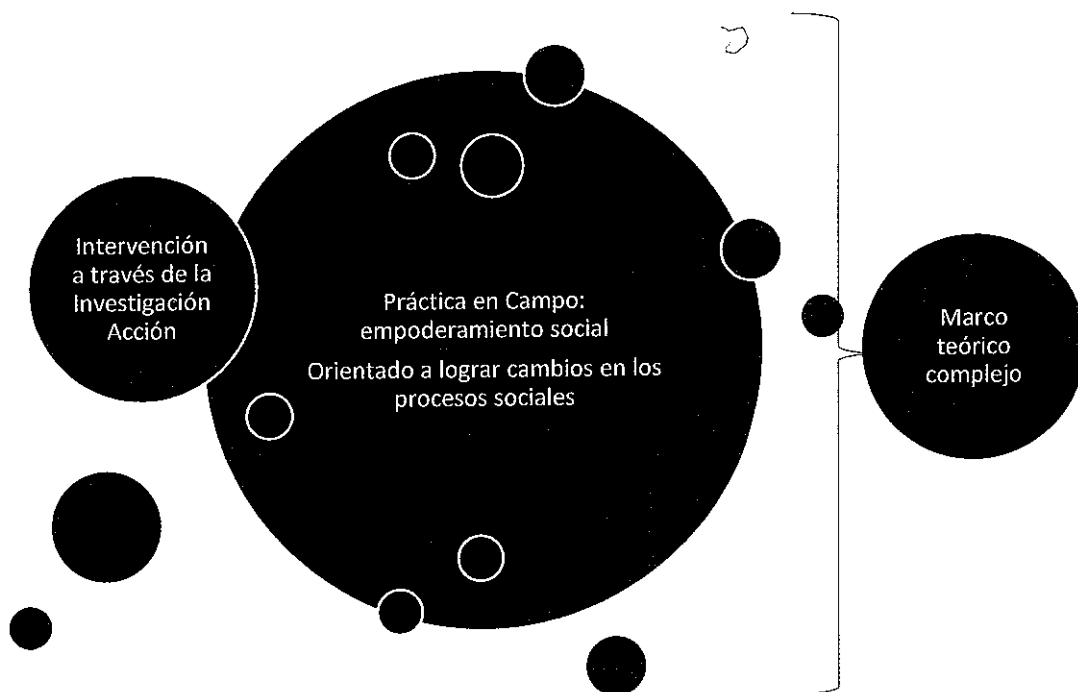
- a. Involucrando a todos los actores
- b. Construyendo modelos transdisciplinarios de investigación - acción.

Moulaert involucra en el tema de la prestación de servicios como un medio para el bienestar, pero involucranod a los actores. Coincide en que la IS, se da en el ámbito de la práctica en campo en donde se requiere abordar desde la trnasdisciplina los retos que permitan superar la exclusión social.

Elementos para la el análisis de la IS: (Moulaert, Callum, & Hillier, 2015)

- A. Compromiso teórico con la complejidad.
- B. La Investigación-acción como metodología
- C. Marco de trabajo meta-teórico.
 - a. Capaz de agrupar muchas teorías parciales, metodologías y prácticas que caracterizan y enriquecen la IS.

Nuevamente encontramos que la IS se conceptualiza como una práctica que se da en campo pero que responde a un marco teórico transdisciplinar.



Según Choi y Majumdar, tras el análisis de diferentes definiciones encuentran puntos comunes para la conceptualización de la IS:

- A. En primer lugar, se usa para describir procesos de cambio social.
- B. En segundo lugar, se usa para describir innovaciones que son intangibles y solo manifiestas.
- C. En el nivel de la práctica social, y, en tercer lugar, se utiliza para describir las innovaciones que apunta explícitamente a la creación de valor social y a inducir un cambio social positivo.

Sobre los objetivos de la IS, es necesario reflexionar que si bien coincide con la perspectiva de la sociología de que cualquier cambio en las estructuras sociales puede ser una innovación social, sería importante acotar que el objetivo de este trabajo es desarrollar un modelo de diseño donde la IS coadyuve a alcanzar el Desarrollo Sustentable, lo que da un campo de acción específico para la misma.

“Definimos innovaciones sociales como nuevos enfoques para hacer frente a las necesidades sociales. Son sociales en sus medios y en sus fines. Ellos se involucran y movilizan a los beneficiarios y ayudan a transformar relaciones sociales mejorando los beneficiarios acceso a poder y recursos.” (Young Foundation)

Pareciera ser que la conceptualización de la IS descansa en mucho en los objetivos que persigue la innovación:

Choi y Majumdar señalan como “social outcomes” el bienestar social y ambiental, enmarcan nuevamente el bienestar ambiental como parte de la variable social, lo cual contradice los principios del marco de referencia de este trabajo. Por otra parte una definición tan ambigua como “bienestar” parece dejar abierta la posibilidad a diferentes juicios de valor. Enmarcar los resultados en los Objetivos del Desarrollo Sustentable (ODS), orienta de manera definitiva hacia el desarrollo sustentable. Por otra parte los ODS pueden ponderarse y son un concepto que abona a la comunicación transdisciplinar.

Innovación Social y Diseño

Nocholls, Simon y Gabriel, tomando a Murray dibujan una relación entre la Innovación Social y “la teoría del pensamiento de diseño, Murray et al. (2010) establecen las etapas clave del desarrollo de una innovación social como un proceso no lineal. Este modelo se caracteriza por una serie de puntos clave de inflexión en los que el desarrollo de una innovación se mueve primero de sugerencias y propuestas a la creación de prototipos (una parte importante del proceso de diseño), luego a la sostenibilidad y, finalmente, a la escala.”. (Nicholls, Simon, & Gabriel, 2015)

Type of social innovation	Description	Example
New services and products	Such as new interventions or new programmes to meet social needs	Car-sharing, zero energy housing developments (e.g., BedZED)
New practices	Such as new services which require new professional roles or relationships	Dispute resolution between citizens and the state in the Netherlands (the professional civil servant role has changed dramatically and citizens' social needs are much better met)
New processes	Such as co-production of new services	Participatory budgeting (started in Brazil and since widely scaled; is not dependent on ICT, though ICT often used); Fair Trade
New rules and regulations	Such as the creation of new laws or new entitlements	Personal budgets (e.g. in Denmark and the Netherlands where older people can decide themselves how to spend much of their support money)
New organisational forms	Such as hybrid organisational forms; for example social enterprises	Belu Water, a small UK based social enterprise, which sells bottled water and donates all its profits to WaterAid and has pledged to raise £1m by 2020

Tabla 3. Tipos de Innovación Social. Fuente: Young Foundation¹¹

En la tabla tres se hace una clasificación de lo que se denominan tipos de Innovación social al respecto:

“La innovación social es un término amplio que se refiere a una amplia gama de actividad. Una reflexión clave sobre nuestra La investigación es que a menudo necesitamos ir más allá del uso

¹¹ Youn Foundation es un referente para la práctica de la IS en el campo.

'Innovación social' genéricamente y ser claro sobre de qué tipo o tipo de innovación social estamos hablando acerca de. Con este fin, hemos desarrollado una tipología de innovaciones sociales que establece cinco formas o tipos de la innovación social. Algunas innovaciones sociales podrían cortar a través de más de un tipo."

La deficiencia que parece tener esta forma de concebir la IS, es que la conceptualización está determinada por el tipo de práctica, al respecto una de las aportaciones de Choi y Majumdar es distinguir entre los procesos de formalización, los cambios sociales que producen y los objetivos que se persiguen (social outcomes),

Choi y Majumdar, proponen un marco conceptual de innovación social para el campo del emprendimiento social. Se propone que las innovaciones sociales se dividen en tres dimensiones: la dimensión de la formalización, la dimensión de los procesos de cambio y la dimensión de los resultados sociales.

En este sentido podemos considerar que lo que Young Foundation considera como tipos de IS, son en realidad tipos de formalización de la IS. Esto permite localizar mas claramente el papel que ocupa el diseño de SSPS en el proceso de la IS, que en realidad parece ser un proceso mucho mayor y más complejo.

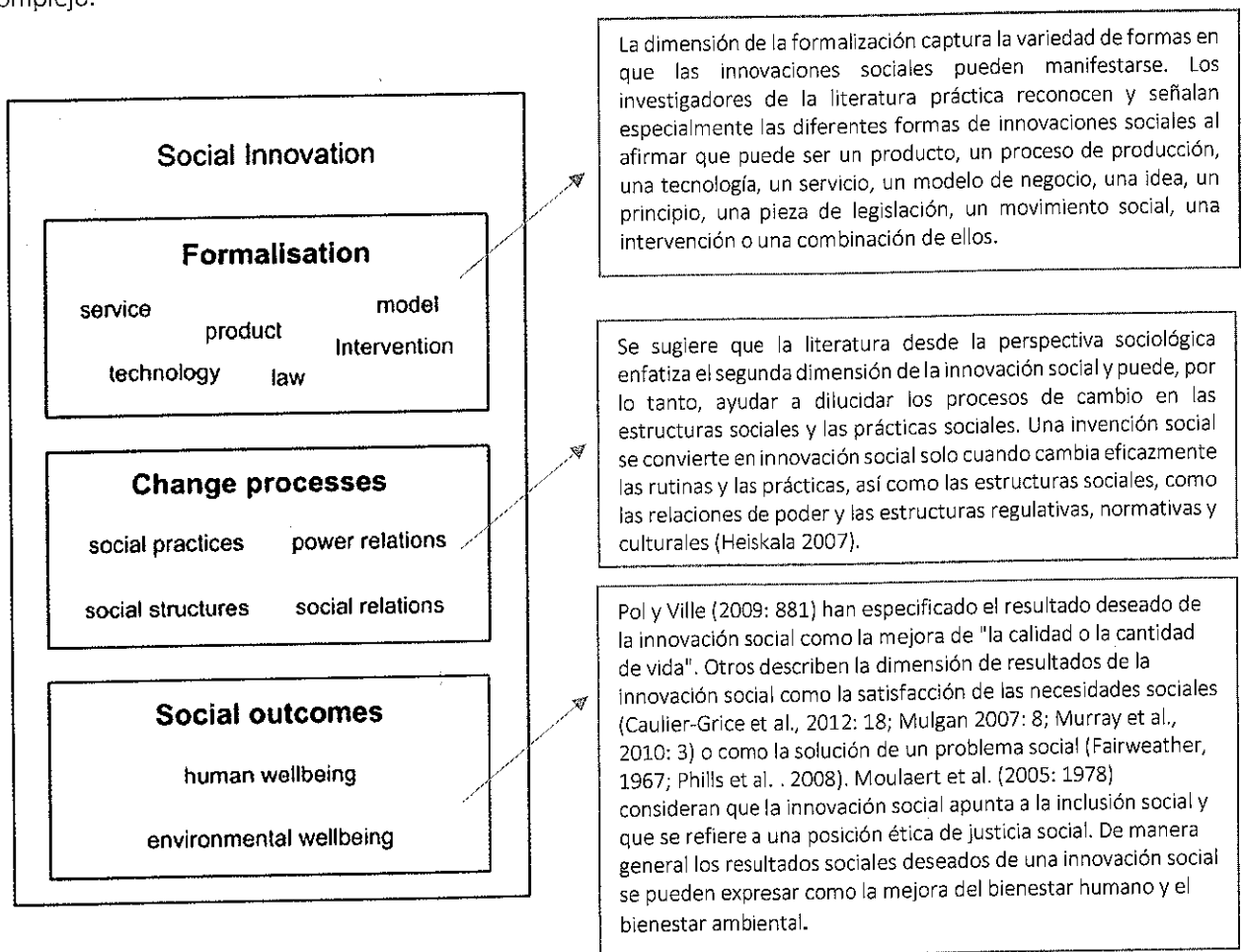


Figura 2. Innovación social para la creación de valor social. (Choi & Majumdar, 2015)

De las dimensiones de la IS presentada por Choi y Majumdar, retomaremos la dimensión de formalización, ya que resulta la más relevante para el diseño, por lo que se retomará otra de las categorías de análisis de los autores, que es el nivel de formalización, que se explica en la Tabla 3.

Nivel de Formalización más alto	Productos y Tecnología	A. Dependen menos del contexto gracias a sus propiedades. B. Las posibilidades de difusión son mayores. C. El rol del beneficiario de la IS como Co-creador es menor.
	Leyes	
	Servicios	
	Modelos	
	Intervenciones	
Nivel de Formalización más bajo	Principios e Ideas	A. Dependen mucho del contexto específico. B. El rol del beneficiario de la IS como Co-creador es mayor.

Tabla 4. Niveles de formalización según Choi y Majumdar. Fuente: (Choi & Majumdar, 2015)

Dado que el tema de este trabajo es el diseño de SSPS, me enfocaré en el análisis de estos dos elementos como formalización de la IS. En la literatura es común encontrar que la participación del diseño dentro de los procesos de IS, se orientan a los procesos participativos o de co-creación y co-diseño. Lo anterior probablemente ligado a la vocación del diseño generada por el diseño "centrado en el humano". Dentro de esta conceptualización del diseño, se han desarrollado numerosas herramientas que hacen mucho más fácil entender en que parte del proceso, el diseño puede intervenir, en este sentido Burns, Cottam, Vanstone y Winhall citados por Di Prete y Mazzarello afirman:

"Con un enfoque basado en una perspectiva centrada en el usuario, la participación de los interesados a través del diseño participativo ha demostrado ser útil en la innovación social (Murray, Caulier-Grice, & Mulgan, 2010). Varios proyectos fallidos en este campo destacaron que los diseñadores y los profesionales necesitan construir nuevos enfoques, herramientas y métodos para poder contribuir en esta nueva dirección (Mulgan, Tucker, Ali y Sanders, 2007). Todo a su alrededor está cambiando; con "el diseño nunca termina", quieren decir que los diseñadores profesionales deberían responder rápidamente de diferentes maneras para "responder, adaptarse e innovar continuamente". (Burns, Cottam, Vanstone, & Winhall, 2006, p. 21).

(Di Prete & Mazzarello, 2017)

Sin embargo, desde la perspectiva de este trabajo, la participación del diseño dentro del proceso de IS puede ser más amplia que aportar herramientas para la Co-Creación o procesos participativos.

Manizni afirma que “El diseño para la innovación social no es una nueva disciplina de diseño. Es la aplicación de lo que, en la actualidad, debería ser el diseño como un todo. De ello se deduce que, para promover y apoyar la innovación social, se utilizan todas las habilidades y capacidades de diseño, combinadas de diferentes maneras caso por caso. También podemos observar que los componentes estratégicos y de diseño de servicio están incluidos en todos estos casos.” (Manzini, 2015)

Ezio Manzini plantea generalizaciones a partir de dos casos:

“ En términos de la función de diseño, se pueden hacer varias observaciones. El más básico es que en ambos casos, el primer paso de los expertos en diseño ha sido utilizar sus habilidades y competencias para reconocer las invenciones sociales existentes y transformarlas en soluciones más efectivas, atractivas, duraderas y potencialmente replicables. Esta observación puede ser generalizada.

Tradicionalmente, se pidió a los expertos en diseño que reconocieran la innovación tecnológica y la tradujeran en productos y servicios socialmente aceptables. Esta actividad, por supuesto, sigue siendo válida. Pero ahora, para apoyar la innovación social, se debe hacer algo más. **El puente entre la tecnología y la sociedad debe ser pisado en la dirección opuesta también. De hecho, para promover la innovación social, los expertos en diseño deben usar sus habilidades y habilidades de diseño para reconocer casos prometedores cuando y donde aparezcan y para reforzarlos. Es decir, para ayudarlos a ser más accesibles, efectivos, duraderos y replicables.**” (Manzini, 2015)

Manzini apunta ya a más elementos de intervención del diseño en el proceso de IS, Manzini enfatiza entonces, que los diseñadores somos capaces de detectar pero también REFORZAR y volver estas soluciones creadas dentro de las sociedades, para ser más accesibles, efectivos etc. Una de las principales oportunidades del diseño en el proceso para alcanzar la IS, es en el proceso de formalización, si bien Choi no hace las consideraciones necesarias, el proceso metodológico para la formalización de la IS a partir de servicios y productos es una de las principales tareas del diseño.

La perspectiva de Choi y Mujamdar permite ubicar más claramente la participación del diseño en el proceso de IS, cy que coincide en mucho con la perspectiva de Manzini:

En dos casos de estudio presentados por Ezio Manzini, el autor hace el siguiente análisis: “Ambos también muestran que dos de estas disciplinas de diseño son particularmente relevantes para el diseño de la innovación social: diseño de servicios (para concebir y desarrollar ideas de soluciones que tengan en cuenta la calidad de las interacciones involucradas) y diseño estratégico (para promover y apoyar asociaciones entre los diferentes actores involucrados).” (Manzini, 2015)

En la Figura 3, se muestra como el diseño contribuye en el proceso de formalización de los procesos de IS, en donde un proceso de diseño (de manera específica) permite generar Sistemas Servicio – Producto que hagan “tangible” el catalizador de la IS.

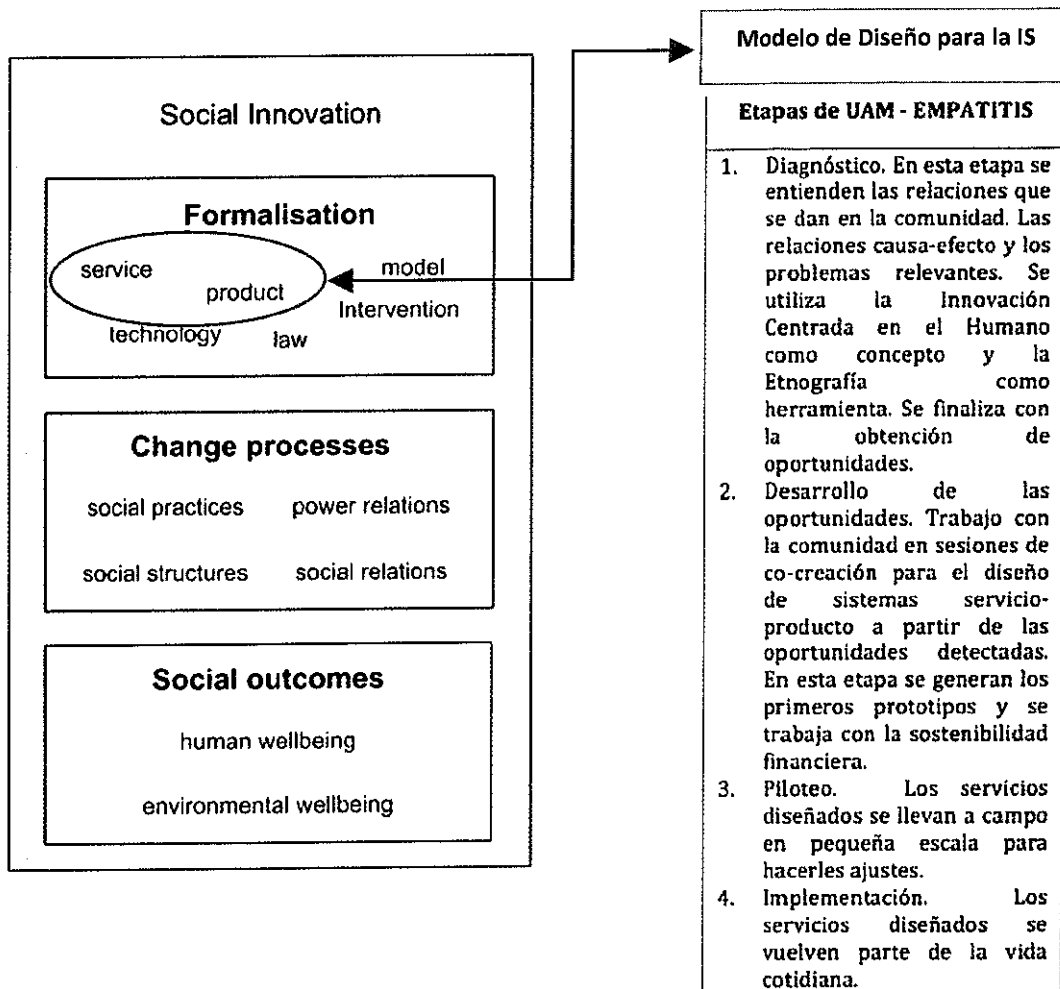


Figura 3. Intervención del diseño en las dimensiones planteadas por Choi y Majumdar. Fuente: Elaboración propia a partir de (Choi & Majumdar, 2015) y (Molina, et.al., 2015)

Lo anterior otorga un papel fundamental al diseño como parte de los procesos de IS, de manera explícita, se reconoce:

“El **Diseño Social** también se usa como un término para describir los enfoques particulares de la innovación social, estando destinado a **capacitar** a las personas a nivel local **para inventar juntos soluciones al desarrollo económico y los problemas sociales**. Contribuye a ofrecer nuevos valores para guiar las acciones de las AAPP a través de trabajo en colaboración, experimentación y creación de prototipos.” (Comisión Europea, 2008)

Manzini acota y hace una diferencia entre diseño social y diseño para la IS, justamente porque al interior de la disciplina se han llevado a cabo prácticas orientadas a resolver problemas sociales pero desde un eje asistencialista y no desde la IS. Por lo anterior esta diferencia conceptual es relevante y en este trabajo, haremos referencia al término diseño para la IS y no *diseño social*.

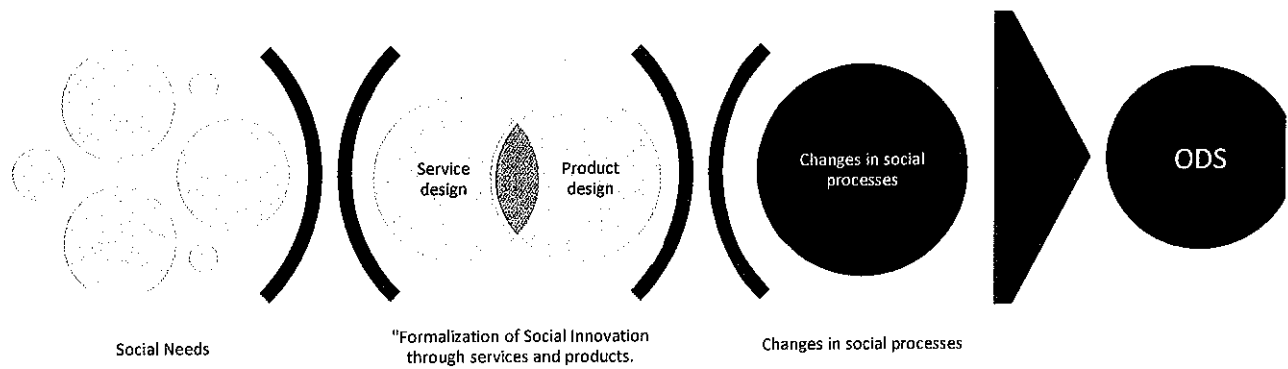


Figura 4. Esquematización de la conceptualización del Diseño para la Innovación Social de este trabajo. Fuente: Elaboración propia.

A partir del análisis de la literatura presentada en esta sección, concluyo que el Diseño para la Innovación Social es:

"El proceso de diseño que atiende necesidades sociales a través del diseño de Sistemas Servicio-Producto Sustentables, capaces de generar cambios en los procesos sociales para alcanzar objetivos del desarrollo sustentable."

3.1 El Diseño y su relación con el contexto socioeconómico

La construcción del entorno artificial, no se da por casualidad o azar, por el contrario responde a una serie de hechos y elementos que se relacionan estrechamente con quienes somos o creemos que somos, González Ochoa afirma que "Cada sociedad, cada cultura posee ciertas matrices que son las que organizan el espacio y hacen que se perciba de una o de otra manera pero, tendencialmente, su actuación va en el sentido de la reproducción del estado de las cosas vigente." (GONZALEZ OCHOA, 2007)

A lo largo de su historia el ser humano ha satisfecho necesidades¹², a través de objetos, que no únicamente cumplen con una función estricta y única, por el contrario se insertan en el campo de lo simbólico. Un ejemplo clásico es el asiento, que se ha manifestado en muchas culturas de maneras muy distintas, y más aún en una misma sociedad, adquiere significados distintos, el trono, exclusivo del rey, denota poder y la posición del que lo ocupa en ese momento, la sencilla silla de madera del campesino, emite un mensaje diferente. La constante es, que los objetos se construyen bajo patrones de significados previamente establecidos por el orden social que prevalecía.

Sin embargo con el surgimiento de la burguesía, el orden social se reestructuró, ya no estaba determinado por Dios o por la cuna en la que se vino al mundo, de tal manera que tras la revolución industrial "...la ostentación de objetos con alta consideración por su valor estético se convirtió en la afirmación de la posición social y sustituto del origen familiar." (SOTO CURIEL, 2007) El objeto se vuelve símbolo de un posición adquirida y que además puede modificarse, no como ocurría en el pasado en el que la posición que cada quien ocupaba en la sociedad estaba predeterminada por fuerzas o circunstancias superiores.

¹² Ya la implicación del concepto de necesidad es un tema de discusión amplio. Sin embargo en este documento es necesario que se entienda el concepto de función como lo plantea García Olvera, quien plantea necesidades por carencia y por urgencia, en donde reconoce las necesidades biológicas pero también reconoce aquellas que brotan de la naturaleza del ser humano ("la necesidad de ser mas")

La Revolución Industrial, marco un cambio, en el orden de producción y consumo de los objetos, el artesano que plasmaba en el objeto producido por él, la visión colectiva del entorno y sus estructuras sociales, es desplazado por procesos industriales incapaces de entender por si mismos la red de signos y símbolos particulares de una sociedad, la lógica de reproducción es entonces la del capital. La industrialización surge entonces como símbolo de progreso y modernidad.

Sin embargo, se abre un "hueco" en la cadena productiva: existía el capital para producir bienes y estaba también la fuerza de trabajo, sin embargo los objetos fabricados tenían que erigirse como símbolos para los consumidores. Aquí la pregunta es, si esto se trataba únicamente de una cuestión visual o iba mucho más allá, era necesario que los objetos expresaran el nuevo orden social. En ese momento se recurrió a los artistas para que mejoraran visualmente los productos, surgiendo así la búsqueda de la "estética industrial", en la que era necesario buscar las formas que se adaptaran a los procesos productivos, pero también a la expectativa del consumidor de la época¹³. Sin embargo con el tiempo se hizo manifiesto que este "hueco" era más complejo y que se necesitaba un profesional con un perfil distinto al del artista.

El diseño industrial nace como disciplina con la Bauhaus¹⁴ en 1919, precisamente buscando ese nuevo perfil, aunque la educación artística seguía siendo un eje central poco a poco se fueron insertando nuevos campos del conocimiento que fueron delineando al diseñador más que la artista.

Sin embargo vemos que el diseño industrial, surge por y para los medios industriales de reproducción masiva, para responder a esta nueva lógica de producción y consumo.

¹³ Surge, en los países industrializados la preocupación por el "buen gusto", que se vuelve una construcción colectiva, en donde algunos pocos dictaban lo que debía ser considerado como tal. Soto Curiel discute el tema ampliamente (SOTO CURIEL, 2007), sin embargo, me parece que si bien él lo analiza desde la relación entre la estética y el buen gusto, hay una coincidencia con la idea de los objetos que responden a superestructuras sociales.

¹⁴ Las primeras escuelas de diseño industrial que se fundan son la Bauhaus en Alemania y Vkhutemas en la Unión Soviética en donde como lo afirma Oscar Salinas "se define la postura racionalista en el tratamiento que se da a la forma de los productos industriales." **Origen especificado no válido.** Esto implicaba la búsqueda de la forma pura (sin adornos) como sinónimo de sobriedad y que se pretendía debía ser aceptado como correcto en todos los grupos culturales.

Retomando nuevamente a González Ochoa, éste hace una crítica a la Bauhaus cuando dice que “...en este movimiento, un pequeño grupo de diseñadores ha formado nuestra concepción de la modernidad de una manera tan determinante que parece ser la única posible o la normal”. (GONZALEZ OCHOA, 2007)

Así pues la tarea interpretativa que antes recaía en el artesano local, ahora caía en un grupo, que entonces reprodujo a través de los objetos, un discurso (el de la industrialización como sinónimo de modernidad y bienestar) que se institucionalizó, y que además se llevó al resto del mundo (las escuelas de diseño industrial nacieron precisamente bajo el modelo de la Bauhaus). El diseñador industrial se vuelve transmisor de valores que se pretende, sean aceptados universalmente.

Bajo esta concepción de diseño, en 1959 la International Council of Societies of industrial Design¹⁵ (ICSID) define al diseñador industrial:

“An industrial designer is one who is qualified by training, technical knowledge, experience and visual sensibility to determine the materials, mechanisms, shape, colour, surface finishes and decoration of objects which are reproduced in quantity by industrial processes. The industrial designer may, at different times, be concerned with all or only some of these aspects of an industrially produced object.” (ICSID, About Us)

Se enfatiza que el diseñador resuelve problemas que requieren de conocimiento técnico así como “apreciación visual”, y se hace referencia a los campos de acción en los que puede intervenir el diseñador (empaquete, publicidad, exhibición y marketing). En otro punto alude también que el diseñador responde a productos de naturaleza comercial que serán reproducidos en serie y no a trabajos personales. En esta temprana definición vemos el interés por ligar al diseñador a los procesos de producción industrial que en la época marcaron el éxito comercial y separarlo de la actividad del artista. Sin embargo, el peso del

¹⁵ Existen varias definiciones de diseño industrial construidas por varios autores, sin embargo se toma la definición de la ICSID como referencia ya que es una de las agrupaciones de diseñadores industriales con mayor antigüedad y presencia internacional, además la evolución del término de diseño industrial que dibuja la ICSID a través de sus definiciones coincide con la visión de otros autores.

trabajo del diseñador se da en los aspectos de forma entendida como apariencia del objeto y algunos aspectos de funcionamiento (mecanismos y materiales).

Posteriormente Tomás Maldonado, propuso en 1969, también para la ICSID, la siguiente definición:

"Industrial design is a creative activity whose aims is to determine the formal qualities of objects produced by industry. These formal qualities are not only the external features but are principally those structural and functional relationships which convert a system to a coherent unity both from the point of view of the producer and the user. Industrial design extends to embrace all the aspects of human environment, which are conditioned by industrial production." (ICSID, About Us)

En esta definición, Maldonado hace nuevamente énfasis en que el diseñador se ocupa de los aspectos formales de los objetos producidos en serie, sin embargo es muy importante, la acotación que hace en torno al concepto de forma, considerando a esta no solo como aquello concerniente a la apariencia de los objetos, y empieza a definir al objeto en términos de relaciones que conforman un sistema. Por otro lado, también pone al diseño como una disciplina que tiende un puente entre el consumidor y el productor y reconoce que el ambiente humano está condicionado por la producción industrial.

Esta definición de diseño industrial resultó paradigmática para la disciplina y sentó la base de mucha de la construcción teórica, sin embargo, el medio productivo no ha permanecido estático y la globalización y las tecnologías emergentes han jugado un papel sobresaliente, y la ICSID da una nueva definición (2005) que parece romper con el planteamiento que había permanecido firme por casi medio siglo¹⁶:

¹⁶ Esto parece coincidir con una visión generalizada que Kees Dorst plantea como la búsqueda de un nuevo paradigma de diseño, para mayores referencias consultar: Dorst, K. (2008). *Design research: a revolution-waiting-to-happen*. *Design Studies*, 4-11.



“Design is a creative activity whose aim is to establish the multi-faceted qualities of objects, processes, services and their systems in whole life cycles. Therefore, design is the central factor of innovative humanisation of technologies and the crucial factor of cultural and economic exchange.” (ICSID, About Us)

La ICSID plantea una definición de diseño, ya no se diseño industrial, y deja atrás el énfasis que hasta ahora había tenido la producción en serie, para abrir el campo del diseñador no solo a los objetos sino a los procesos y servicios insertos en un sistema de ciclo de vida completo.

Por otra parte, se habla del diseño como factor clave del intercambio cultural y económico, lo que reconoce al diseño como parte de una relación entre aquello que se produce y el contexto en el que se produce, y reconoce que el intercambio de productos no tiene implicaciones solo económicas.

La ICSID habla de cualidades multifacéticas, lo que en primera instancia, lleva a reconocer que el diseño industrial no es únicamente un configurador de formas o productos que responden a una necesidad tal como se concebía en 1959.

El diseño, pues juega un papel fundamental como “materializador del contexto”¹⁷, el producto de diseño no tiene una sola lectura utilitaria, el objeto es signo y símbolo, de las estructuras sociales y económicas. En este mismo sentido es importante reconocer la relación intrínseca que existe entre los medios de producción - consumo y el diseño.

¹⁷ Con esto refiero que el diseñador plasma parte del contexto en un objeto material.

El Diseño Mexicano como soporte de la ESS como modelos alternativos de desarrollo.

El diseño industrial surgido en el contexto del sistema capitalista¹⁸, se ha convertido en un instrumento para mejorar el desempeño de un producto en el mercado, más allá de la satisfacción de necesidades para mejorar la calidad de vida de las masas (como se planteó en un primer momento) el diseño busca la mejora de los productos que le darán al mismo una mejor oportunidad en la competencia comercial, como menciona González Ochoa "...el discurso del diseño es el hombre consumidor y que los valores propios de este hombre son los valores mercantiles. La ideología de las disciplinas de diseño implica el modelo de una sociedad homogénea a imagen y semejanza del mercado" (GONZALEZ OCHOA, 2007).

En este punto cabe mencionar que hasta ahora, se ha dado una visión del diseño desde la perspectiva Europea, lo cual resulta natural, ya que el desarrollo de las disciplinas de diseño en países como los latinoamericanos se dio posteriormente, sin embargo es importante tomar las construcciones teóricas que se ha hecho en los llamados países de tercer mundo o periféricos (como los llamó Gui Bonsiepe, en "El Diseño de la Periferia"), porque coincidieron con el surgimiento de los discursos ambientales en el diseño y que son de utilidad para enmarcar este trabajo.

En 1971, Victor Papanek publica el libro "Design for the real world" donde cuestiona el papel del diseño en la sociedad de consumo que además de pobreza dejaba un entorno ambiental devastado, implicando que el papel del diseño era el de herramienta para superar las verdaderas necesidades de los seres humanos.

Bonsiepe por su parte plantea la necesidad de que el diseño en lo que él llama países periféricos, se independice, como un camino para la autonomía ideológica, económica y cultural.

Esta visión del diseño, lo pone en una perspectiva muy particular, Sulfikar Amir, refiere que "la ideología del diseño como solucionadora de problemas lleva a los diseñadores y escuelas

¹⁸ Si bien se reconoce la influencia que tuvieron las ideas socialistas en la Bauhaus, en la sección anterior se puso de manifiesto la relación del diseño con los sistemas de producción capitalistas.

de diseño a pensar como el diseño puede contribuir a ayudar a las sociedades del Tercer Mundo” (Sulfikar, 2004)

México, comienza a marcar su independencia, con el desarrollo de un aparato teórico propio, lo cual se cristaliza con el surgimiento del Modelo General de Diseño de la UAM – AZC, que se publica en 1977 y surge como respuesta a la dependencia tecnológica, económica e ideológica de nuestro país. “Este modelo surgió de un estudio del diseño y su ubicación en el contexto del diseño nacional.” (RODRIGUEZ MORALES, 1989).

La particularidad con respecto a otros modelos es que permite incorporar como parte del proceso de diseño, variables que van más allá de los requerimientos de la empresa o el cliente, gracias al planteamiento de caso, se plantea una perspectiva más amplia, que parte del estudio de una fracción de la realidad y no se inscribe únicamente al proceso productivo y de consumo.

En este punto, el diseño se ve cuestionado, desde dentro y desde fuera, tendría que ofrecer una respuesta conciliadora entre el sistema de producción – consumo que le había dado origen y los problemas que empezaban a manifestarse como una consecuencia de este.

Bajo este esquema, parece inminente que la disciplina debe replantearse y abandonar el que debemos reconocer como el discurso más generalizado y que ha seguido evolucionando de la mano del contexto económico y productivo:

Este posicionamiento del diseño, como herramienta neoliberal, orientado a la satisfacción de mercados ha traído como consecuencia que se opte por una búsqueda formal, esto es que se procuren cambios en la apariencia del objeto para hacerlos más competitivos en los mercados. Sin embargo, esto tampoco ocurre en nuestro país, donde el sector productivo dominante no demanda al diseño ni siquiera por cuestiones estético-formales, ya que los moldes y productos se importan y solo se maquilan en nuestro país. El sector productivo que demanda diseño es mínimo.

La crisis del modelo económico actual obliga a repensar el camino de una disciplina orientada a la industria en un país donde no hay propiamente una industria de desarrollo de productos.

La globalización de los mercados y la apropiación de modelos de consumo ajenos a nuestro contexto nos obliga ello, ya no solo por el bien social si no pensando en la propia supervivencia de la disciplina.

Es muy claro que el modelo neoliberal está agotado, nos lleva a crisis ambientales, sociales y aún económicas que son desde ya insostenibles. La desigualdad es una de las pocas cosas constantes en un país tan diverso como México. En su reporte, Gerardo Esquivel, hace énfasis en como en la decimocuarta economía del mundo (México) encontramos una enorme cantidad de pobres y la riqueza concentrada en unos cuantos.

Sin embargo me interesa enfatizar el tema de la producción y el consumo para poder establecer una relación con el diseño, Esquivel apunta:

“En palabras reales: un mexicano que trabaja una jornada formal completa y que percibe el salario mínimo sigue siendo pobre. Si con ese ingreso ha de mantener a un miembro más de su familia, a ambos se les considera pobres extremos. El salario no está ni cerca de ser suficiente para adquirir una canasta básica que les provea de los nutrientes mínimos indispensables para llevar una vida saludable.” (Esquivel,2015)

Si retomamos mi argumento del diseño como instrumento para estimular el mercado de consumo, parece criminal pretender seguir estimulando el consumo de objetos y productos, en un país donde la mayor parte de los TRABAJADORES no pueden satisfacer sus necesidades básicas. El diseño, como ya se dijo desde los 70's debe estar orientado a mejorar la calidad de vida de las personas, no al mercado. Sin embargo esto debe estar soportado por un modelo económico que se congruente con esta idea de desarrollo, de otra forma esta práctica de diseño quedaría relegada a lo que hasta ahora conocemos como diseño “social” (aquellos proyectos de diseño que se hace con buenas intenciones pero rara vez son sostenibles).

Por lo anterior es que los proyectos de ESS resultan un marco posible de orientación disciplinar. Se requiere una estructura económica que entienda el desarrollo no como acumulación de ganancia sino como un elemento de bienestar. En este sentido retomo a Guillén con su propuesta para un proyecto alternativo de desarrollo:

EJES CENTRALES DE UN PROYECTO ALTERNATIVO DE DESARROLLO

La consecución de una tasa de crecimiento del producto nacional alta y duradera, que permita elevar los niveles de empleo formal, así como reducir sustancialmente el desempleo, el subempleo y la migración internacional de la fuerza de trabajo

Revertir el proceso de concentración del ingreso y el deterioro de los ingresos reales, así como eliminar la pobreza

La satisfacción de las necesidades básicas de la población

La construcción de un sistema productivo y financiero más eficiente y articulado

Retomar el mercado interno como el centro dinámico de la economía, sin descuidar la competitividad externa y la importancia de exportar

Recuperar los espacios de soberanía política y económica perdidos con la reforma neoliberal

Hacer descansar el financiamiento del desarrollo en el ahorro interno, movilizar el excedente económico y reducir el peso del servicio de la deuda externa e interna

Tabla 1. Ejes centrales de un proyecto alternativo de desarrollo. Fuente: Guillén, A. (2007). Para superar el estancamiento económico en México: “ nudos críticos ” de un proyecto nacional de desarrollo. *Revista de Economía Política*, 27(4108), 575–594.

El autor reconoce como uno de los “nudos críticos” “Redistribuir el ingreso desde el comienzo, no sólo como resultado del crecimiento económico” (Guillén, 2007). Desde mi perspectiva esto solo es posible cuando los trabajadores están involucrados como actores activos y no solo incorporados como mano de obra dentro del proceso. Las experiencias documentadas y mostradas por las cooperativas como Pascual, Tradoc, etc., hacen evidente que para que lo que plantea Guillén ocurra, la economía debe construirse desde la base, evitando los procesos de acumulación.

Justo por eso la economía social aparece como una alternativa viable para la construcción de un nuevo proyecto de desarrollo:

“La economía social está comprensivamente preocupada por la constitución de la sociedad y la economía, incluyendo ONG, OSFL y empresas sociales, como sectores nicho entre el gobierno y los sectores de mercado [18,19]. Los nichos entre el mercado y el estado emergen como el trasfondo para la transición a una economía global y la difusión de la ideología neoliberal y la crisis financiera de los estados de bienestar [20-22]. En la economía social, el tercer sector es visto como un sector independiente, que complementa el papel del gobierno y el mercado [23,24].” (Kim & Lim, 2017)

Si bien bajo la perspectiva de Kim y Lim, la economía social complementa el papel del gobierno y el mercado, analizando su texto, me parece que lo que muestra es que la ESS puede ser de momento, una transición hacia un modelo más justo, para ir ganando cada vez más espacios. Funcionar en los valores de la ESS permite crear nuevos modelos económicos donde el ser humano esté al centro como eje del fenómeno económico.

“La empresa social es una organización típica en la economía social [25-29]. La empresa social tiene dos propósitos: cumplir el principio de maximización de beneficios y abordar los objetivos sociales y ambientales, lo que incluye la reinversión en la comunidad [26,30-32]. Estos dos propósitos están destinados a cumplirse simultáneamente, ya que ambos permiten obtener ganancias en una economía de mercado [31,33]. **La parte del beneficio distribuida a varios accionistas es la reinversión de la empresa para fines sociales y ambientales** [34]. La empresa social enfatiza que el objetivo principal de una empresa u organización es para fines sociales, como proporcionar servicios sociales para un grupo de bajos ingresos, crear oportunidades de empleo para mujeres y cuidar a personas sin hogar, delincuentes juveniles y personas discapacitadas [31]. 35,36]. Las empresas sociales llevan a cabo estas actividades utilizando la reinversión para la sociedad en lugar de solicitar subsidios del gobierno” (Kim & Lim, 2017)

Estos modelos superan su carácter utópico porque justo parten de la base de la democracia para la toma de decisiones, pero también para la redistribución de la “riqueza”, por lo que estamos ante un nuevo modo de entender nuestro papel en el sistema económico, donde la aspiración no es a tener más, sino a que todos tengamos... ¿cuánto? Lo necesario para vivir dignamente, lo cual supera el punto tres de la Tabla 1 donde el autor hace referencia a “cubrir las necesidades básicas de la población”.

Es muy claro que en un país sin desigualdad este debería ser el mínimo aceptable, sin embargo, más allá de eso, tendríamos que enfrentarnos con la pregunta de lo que entendemos por vivir bien, dignamente. Esto nos llevaría a superar los patrones de consumo impuestos por el sistema económico.

La ESS entonces propone desde sus actores una serie de valores que el diseño debe retomar para su praxis:

1. Ser consciente de las necesidades reales, no aquellas impuestas por el sistema, por lo que tiene valores morales, éticos y con principios.
2. Se asume como miembro de la colectividad, siendo incluyente y teniendo sentido de pertenencia.
3. El respeto como uno de sus principios básicos.
4. La participación democrática como base para la toma de decisiones.
5. Entiende el trabajo como fuente de dignificación de las personas y no como mercancía.
6. Generar recurso como medio de defensa de la fuente de trabajo y no en busca de ganancias.
7. Busca el bien vivir para todos y no la acumulación de ganancia de uno pocos.

Retomando estos principios, podemos entonces entender que la disciplina del diseño puede ser un soporte para la ESS:

1. El diseño entonces, debe entenderse como un conjunto de saberes orientados a alcanzar el bienestar comunitario y no una disciplina solo conformadora de los objetos del entorno artificial para el intercambio de mercancías.
2. Actualmente una de las formas del ejercicio está orientada a la Innovación Social, lo cual permite que los métodos y herramientas del diseño, que se han usado para el desarrollo de productos exitosos en el mercado, se orienten ahora para el desarrollo comunitario. Así pues surgen proyectos que se insertan en un nuevo marco de referencia distinto al capitalista. Esto respondiendo a las exigencias sociales pero también de las crisis ambientales. Esta práctica del diseño debe extenderse.
3. La discusión entonces pone a la disciplina ante un nuevo panorama en donde además la práctica tiene que democratizarse, por lo que el diseñador debe adoptar un nuevo papel ante los procesos de co-creación y reconocer las aportaciones de los beneficiarios ante los métodos de problem-solving.
4. El diseño de servicios antes que de productos no como estimulantes del mercado, sino como respuesta a las necesidades sociales.
5. El diseño de productos que den acceso a una vida digna como principio, capaces de adaptarse a las necesidades productivas de la ESS, que dejen de servir a los intereses

del mercado. Esto último implica la reconfiguración del discurso visual de los productos del diseño, que responda a un nuevo discurso ideológico.

Transitar de una economía de mercado a una Economía Social, va más allá de crear solo cooperativas, es una nueva forma de entender el intercambio ya no de mercancías si no de verdaderos satisfactores a las necesidades humanas.

Un sistema económico basado en los valores de la solidaridad y la democracia, antes que en la ganancia de un grupo hegemónico. Esto requiere un cambio del sistema de producción completo, como ocurrió durante la Revolución Industrial. Esta etapa, fue justo donde surgió el diseño industrial como disciplina, por lo que esta nueva transición requiere del resurgimiento de la misma.

Ezio Manzini apunta varios puntos a partir de los cuales podemos repensar la disciplina en este nuevo contexto:

“En términos de la función de diseño, se pueden hacer varias observaciones. El más básico es que en ambos casos, el primer paso de los expertos en diseño ha sido utilizar sus habilidades y competencias para reconocer las invenciones sociales existentes y transformarlas en soluciones más efectivas, atractivas, duraderas y potencialmente replicables. Esta observación puede ser generalizada.” (Manzini,2015)

Manzini entonces apunta al reconocimiento de los saberes generados desde la base de la pirámide por lo que el diseño se orienta a potenciar lo que ya existe a partir de los métodos disciplinares propios. Lo que nos da más un papel como “catalizadores” de procesos de base social. En este sentido reconocemos que se requieren modelos económicos alternos al capitalismo que permitan que estos proyectos sean sostenibles.

Con los cinco puntos descritos en la última sección de este trabajo, el diseño industrial puede dejar de ser parte del engranaje del sistema de producción y consumo capitalista, y migrar hacia nuevos principios y valores que le permitan participar en la construcción de una nueva realidad.

Trabajos citados

- CAPRA, F. (2003). *LAS CONEXIONES OCULTAS*. BARCELONA: ANAGRAMA.
- LEFF, E. (1994). *ECOLOGÍA Y CAPITAL: RACIONALIDAD AMBIENTAL, DEMOCRACIA PARTICIPATIVA Y DESARROLLO SUSTENTABLE*. MÉXICO: SIGLO XXI.
- Choi, N., & Majumdar, S. (2015). Social innovation: Towards a Conceptualisation. En S. Majumdar, S. G., & N. M., *Technology and Innovation for Social Change* (págs. 7-34). Mumbai: Springer.
- Comisión Europea. (2008). *Smart Specialisation Platform*. Obtenido de Guía de la Innovación Social: http://s3platform.jrc.ec.europa.eu/-/guide-to-social-innovation?redirect=http%3A%2F%2Fs3platform.jrc.ec.europa.eu%2Fsearch%3Fp_p_id%3D3%26p_p_lifecycle%3D0%26p_p_state%3Dmaximized%26p_p_mode%3Dview%26_3_gropld%3D0%26_3_keywords%3DSocial%2BInnovation%26_3
- LOVELOCK, J. (1991). *HEALING GAIA*. NUEVA YORK: HARMONY BOOKS.
- DATSCHEFSKI, E. (2002). *EL RE-DISEÑO DE PRODUCTOS SUSTENTABLES EL REGRESO A LOS CICLOS NATURALES*. MÉXICO, D.F.: MCGRAWHILL INTERAMERICANA EDITORES.
- FRY, T. (2009). *DESIGN FUTURING*. NEW YORK: BERG.
- García, B. (2005). *Ecodiseño: Nueva herramienta para la sustentabilidad*. CDMX: Designio.
- Gutiérrez, M., Antuñano, J., Dussel, E., Danel, F., Toca, A., de Carmona, M., . . . Et.Al. (1993). *Contra un Diseño Dependiente, un modelo para la autodeterminación nacional*. México, D.F.: UAM - AZC.
- Howaldt, J., & Hochgerner. (2018). Desperately Seeking: A Shared Understanding of Social Innovation. En J. Howaldt, C. Kaletka, A. Schröder, & M. Zirngiebl, *Atlas of Social Innovation: New Practices for a Better Future* (págs. 18-21). Sozialforschungsstelle: TU Dortmund University: Dortmund.
- Klein, J.-L. (2015). Introducción: social innovation at the crossroads between science, economy and society. En F. Moulaert, D. MacCallum, A. Mehmood, & A. Hamdouch, *The International Handbook on Social Innovation* (págs. 9-12). Cheltenham: Edward Elgar.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs*. Massachusetts: MIT.
- Moulaert, F., Callum, D. M., & Hillier, J. (2015). Social Innovation: intuition, precept, concept, theory and practice. En F. Moulaert, D. MacCallum, A. Mehmood, & A. Hamdouch, *The International Handbook on Social Innovation* (págs. 13-24). Cheltenham: Edward Elgar.
- Mulgan, G. (2015). The study of social innovation. Theory, practice and progress. En A. Nicholls, J. Simon, & M. Gabriel, *New Frontiers in Social Innovation Research*. New York: Palgrave Macmillan.
- Nicholls, A., Simon, J., & Gabriel, M. (2015). Introduction: Dimensions of Social Innovation. En A. Nicholls, J. Simon, & M. Gabriel, *New Frontiers in Social Innovation* (págs. 1-26). Londres: Palgrave Macmillan.
- PAPANEK, V. (1985). *DESIGN FOR THE REAL WORLD*. CHICAGO: ACADEMY CHICAGO PUBLISHER.
- Zurita, A. (2017). El abandono del neoliberalismo en América Latina a principios del siglo XXI y el flujo de corriente neoestructuralistas y neoextractivistas. Obtenido de www.ieee.es
- Di Prete, B., & Mazzarello, M. (2017). Towards a new "urban sensitivity". The role of design as support to social innovation. *The Design Journal*, 20(sup1), S3589–S3600. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352862>

GONZALEZ OCHOA, C. (2007). *El Significado del Diseño y la Construcción del Entorno*. México, D.F.: Editorial Designio.

ICSID. (n.d.). About Us. Retrieved 2009 June 01 from History: <http://www.icsid.org/about/about/articles33.htm>

ICSID. (n.d.). About Us. Retrieved 2009 May 01 from Definition of Design: <http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>

Rodríguez, L. (1989). *Para una Teoría del Diseño*. México, D.F.: UAM, Azc. - Tilde.

Soto, C. (2007). ENIGMÁTICA IDEA DEL BUEN GUSTO. *MM1*, 9-23.

Sulfikar, A. (2004). Rethinking Design Policy in the Third World. *Design Issues*, 68-75.

Esquivel, G. (2015). *Desigualdad Extrema en México: Concentración del Poder Económico y Político*, 44. Retrieved from http://www.cambialasreglas.org/pdf/desigualdadextrema_informe.pdf%0Awww.oxfamexico.org

Guillén, A. (2007). Para superar el estancamiento económico en México: " nudos críticos " de un proyecto nacional de desarrollo. *Revista de Economía Política*, 27(4108), 575-594.

Kim, D., & Lim, U. (2017). Social enterprise as a catalyst for sustainable local and regional development. *Sustainability* (Switzerland), 9(8), 1-15. <https://doi.org/10.3390/su9081427>

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs*. Massachusetts: MIT.