

# DISEÑO E INNOVACIÓN: ENTRE EL CONSUMO ACTUAL Y LA INESTABILIDAD FUTURA

## ¿ES POSIBLE EL DISEÑO SUSTENTABLE?

Los diseñadores coinciden en general en que nuestra disciplina, como práctica social que participa de la prefiguración del entorno, está involucrada en el impacto que nuestras acciones generan/causan sobre la sociedad y que todavía es necesario trabajar con mucho compromiso para la construcción de un mundo sostenible. Para indagar acerca de los posibles modos de intervención, es necesario entender las formas en que el diseño participa hoy de la producción de la cultura material. Coincidimos con algunos teóricos del diseño (Victor Papanek, 1995; John Thackara, 2007; Victor Margolin, 2002) entre otros, quienes manifiestan que, más allá de muchas acciones bien intencionadas que lo alejan de su servilismo a la lógica del mercado hacia otros lugares, muy rara vez el diseño escapa al impetuoso avance de la cultura del consumo.

Podríamos pensar que diseñar es prefigurar, conceptualizar, dar forma a algo antes de que exista. Pero ese algo ¿es necesariamente un objeto, un producto concreto? Responde Victor Margolin (2002): “Una vez que el diseño se haya independizado del paradigma dominante según el cual su actividad consiste en dar forma a los objetos, será necesario establecer con exactitud cuál será la contribución de los diseñadores a un proyecto”. De este modo, replantearnos nuestra actividad implica cuestionar el modelo socioeconómico de productividad ilimitada y acumulación indiscriminada. Es un problema social, y político. De acuerdo con Raquel Pelta (2011b), “la respuesta, por tanto, pasa no solo por una redistribución de las riquezas sino, también, por una redefinición de lo que entendemos por bienestar y por una reflexión profunda sobre qué debemos producir, de qué manera, en qué cantidad, qué bienes y servicios son precisos y, sobre todo, cuál es el medio en qué queremos vivir.

Se trata de reflexionar acerca de qué estamos diseñando, pero también cómo estamos diseñando. Cómo gestionamos estos diseños, qué conciencia tenemos acerca de los intereses de los destinatarios de nuestros diseños, y si existe un compromiso responsable con los efectos sociales, económicos, políticos, culturales y ambientales que generan estos diseños, desde la perspectiva de su producción, su uso y desuso. En palabras de V. Papanek (1977):

La responsabilidad del diseñador (...) su buen juicio social y moral tiene que entrar en juego mucho antes de que empiece a diseñar, porque tiene que juzgar, apriorísticamente, si los productos que se le pide que diseñe o rediseñe merecen su atención o no. En otras palabras, si su diseño estará a favor o en contra del bien social.

## UNA HISTORIA DE MÁS DE CINCO DÉCADAS

Trataremos de recuperar algunos de los momentos que consideramos significativos en la historia del diseño, tomando el problema de la insustentabilidad como emergente de un modelo económico que se funda en el consumo. Podemos indicar que el manifiesto de Ken Garland, *First Things First*, firmado por veintidós diseñadores en 1964 en el contexto de los movimientos anticonsumo —en las últimas décadas revalorizado a partir de la profundización de la crisis del modelo— fue una primera señal acerca de la pregunta clave que empezaron a formularse algunos profesionales del diseño: ¿Qué mundo estamos ayudando a construir? Los diseñadores deseaban reconducir sus habilidades y lograr así que fueran empleadas de una manera más valiosa.

Es también durante la década del sesenta cuando podemos situar el inicio de los movimientos *ecocéntricos*, a partir de la denominada “revolución ecológica”. En 1968 se crea el Club de Roma, entidad que realizó un primer informe en el que planteaba la necesidad de poner límites al crecimiento (de la población, del desarrollo económico, del consumo) para reestablecer el equilibrio de los sistemas vivos. Empezaba a surgir el concepto de *sustentabilidad*.

En 1972 Arne Naess inicia el movimiento llamado *ecología profunda*, fundada en la idea de la interrelación entre los sistemas vivientes y la necesidad de que el hombre se autorrealice a partir de su identificación con la ecosfera. En aquellos años se publica la obra de Victor Papanek, *Design for the Real World (Diseñar para el mundo real)*, referencia fundacional para quienes abogan por un diseño responsable, ético y comprometido social y medioambientalmente. Papanek abrió una línea de pensamiento ecológico entre los diseñadores y planteó cuestiones que hoy nos siguen preocupando: las consecuencias del exceso de embalaje, la creciente obsolescencia tecnológica y el rol que podían desempeñar los diseñadores gracias a que, por su capacitación, a menudo asumen posiciones clave pues hablan lenguajes de diversas disciplinas y pueden ayudar tanto a nivel local como internacional.

La enorme vigencia y significación de los aportes de Papanek es cada vez más evidente. En 2014, a quince años del aniversario de su muerte, la historiadora del diseño Raquel Pelta comienza a dar impulso a la reedición de *Diseñar para el mundo real* en español. Y espera ofrecer también a los lectores un segundo libro, *Homenaje a Papanek*, en el que personalidades del mundo del diseño actual publicarán sus reflexiones en torno a las preguntas que planteara Papanek en los años setenta.

En 1974, se fundó en la Hochschule für Gestaltung (Escuela Superior de Diseño) de Offenbach el colectivo *Des-in*, al frente del que se encontraba Jochen Gros que, como respuesta a los problemas medioambientales descritos en el informe *The Limits to Growth*, proponía diseñar desde el reciclaje. *Des-in* reutilizó neumáticos, planchas de impresión *offset*, cajas para embarcar té, etc. Aunque esta manera de afrontar el problema medioambiental hoy pueda parecer algo ingenua abrió una vía que aún tiene continuidad.

Walter R. Stahel y Genéviève Reday, en el informe *The Potential for Substituting Manpower for Energy*, en 1976, expresaron la necesidad de una economía circular (de la cuna a la cuna) y plantearon cuál podría ser su impacto en la creación de empleo, la competitividad económica, el ahorro de recursos y la prevención de residuos: la solución realmente sostenible sería crear productos duraderos que se encontraran dentro del bucle del nacimiento hasta un nuevo nacimiento. Esta teoría será luego reinterpretada en *De la cuna a la cuna: Rediseñando la forma en que hacemos las cosas* de Michael Braungart y William McDonough (2002), que propusieron un cambio de enfoque: en vez de reducir los consumos de energía, que se tuvieran en cuenta, en el propio diseño y concepción de cualquier producto, estrategia o política, todas las fases de los productos involucrados (extracción, procesamiento, utilización, reutilización y reciclaje) de manera que ni siquiera fueran necesarios los gastos de energía; incluso que el balance de gastos y aportes fuera positivo. Los conceptos clave de la filosofía “de la cuna a la cuna” son intuitivos y enraizados en la imitación de la naturaleza o, de modo más preciso, en la conexión con ella:

Hay que rediseñar las cosas pensando en el uso presente y futuro de los materiales. Una parte de ellos retornará a la biosfera, otra parte se quedará necesariamente en la tecnosfera. Los nutrientes tecnológicos, como el plástico, el cristal o los metales se

tienen que reutilizar. Los nutrientes biológicos, como la madera, el algodón o el corcho son compostables y pueden volver a la tierra (Braungart y McDonough, 2005).

Los productos deben concebirse de manera inteligente y con la intención de que su final sea como el de un elemento natural que, cuando muere, inicia un nuevo ciclo de vida, pues en la naturaleza no se pierde nada, sino que todo se transforma y reutiliza.

Aunque en los 80 lo ambiental fue parte relevante de la agenda pública, en la práctica se relacionó con el rediseño técnico de los productos, sin que esto planteara **reconcebir** la sociedad ni la economía. Un retroceso respecto de los avances teóricos realizados décadas anteriores. Se popularizaron los partidos verdes como consecuencia de una mayor sensibilización ecológica del público, que se enteró del efecto invernadero, de la catástrofe de Chernobyl y otros desastres ecológicos, sumados a la difusión de las conclusiones del informe *Our Common Future* (Brundtland Report, 1987). Este informe publicado por la ONU es significativo en tanto estableció el concepto de *desarrollo sostenible* como aquel que: “satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de atender a sus propias necesidades”. Era la primera ocasión en que se empleaba el término *sostenibilidad* y aunque el documento demostraba una toma de conciencia de los problemas medioambientales causados por los seres humanos, transmitía una firme confianza en su resolución, que hoy, en un mundo en crisis y cada día más desigual, se encuentra más que cuestionado por su optimismo tecnocéntrico.

En los años noventa se desarrollan posiciones fundadas en la idea de la conexión inexorable entre la economía, lo sociocultural y su impacto medioambiental. Es decir, el concepto de que para alcanzar un desarrollo equilibrado es necesario cambiar estilos de vida que conduzcan a minimizar el gasto de recursos materiales y energía.

El *ecodiseño* se convirtió en una corriente seguida en muchos de los países europeos y en Australia, con la creación ese mismo año de la Eco Design Foundation en Sydney. Entre otros documentos, en 1992 *The Hannover Principles: Design for Sustainability* establecía un conjunto de máximas cuyo objetivo era animar a los profesionales del diseño a tener en cuenta la sostenibilidad en sus proyectos. El número de conferencias, congresos y grupos de trabajo sobre el tema fue en incremento y se iniciaron investigaciones con un enfoque sistémico en las universidades. Así, retomaron vigencia conceptos como el del ciclo de vida, el de “la cuna a la cuna” anteriormente mencionado.

La crítica al *ecodiseño* no se hizo esperar, fundamentada en que esquematiza los modelos ecológicos —dejando de lado que la naturaleza es un conjunto de sistemas dinámicos impredecibles y en constante evolución— y los trata como absolutos (Madge, 1997). Se podría decir, pues, que es un tratamiento tecnocéntrico del medio, que lo parcializa, que no tiene en cuenta el equilibrio y la interconexión de los sistemas naturales.

A final de la década empieza a vislumbrarse que el camino hacia un nuevo modelo de vida puede alcanzarse a través de la *innovación social*. Este eje conceptual de las propuestas contemporáneas en relación con diseño/sostenibilidad lo desarrollaremos más adelante en este artículo.

Cuando se llevó a cabo la Cumbre de la Tierra de Río de Janeiro en 1992, los problemas ambientales del mundo ya habían alcanzado proporciones críticas. Los acuerdos de Río no contenían medidas de aplicación obligatoria y los ulteriores esfuerzos de instrumentación estuvieron muy por debajo de lo que originalmente se había anunciado. El aspecto positivo fue que la cumbre derivó en una emergente *cultura de la sustentabilidad*. Nos detenemos en el informe de esta Cumbre, porque identifica muchos problemas en los que pueden intervenir los diseñadores. Este amplio mandato se divide en seis categorías:

- Calidad de vida
- Uso eficiente de los recursos naturales
- Protección del ciudadano común
- Administración de los asentamientos humanos
- Uso de productos químicos y administración de los residuos domésticos e industriales
- Promoción del crecimiento económico sustentable a escala mundial

Queda claro que dentro de cada categoría hay una extensa lista de tareas a realizar. Aquellas que tienen una relevancia particular para el diseño, tal como lo conocemos hoy, incluyen la investigación y el desarrollo de fuentes de energía nuevas y reutilizables; el reciclado de residuos en ecosistemas mundiales; la modificación de los patrones de derroche en el consumo; la reducción del envasado excesivo de los productos; el desarrollo de tecnología para la asistencia médica a un costo accesible en zonas rurales; el diseño de sistemas de tránsito masivo ambientalmente seguros; la creación de una nueva estética para los productos elaborados con materiales reciclados; la invención de tecnología para reducir la producción de residuos industriales; la expansión del turismo ecológico y cultural como nuevas formas de consumo; el uso más eficiente de los productos forestales; la búsqueda de productos alternativos a aquellos que requieren la combustión de materiales fósiles; la creación de mejores previsiones respecto del impacto ambiental de los nuevos productos; la invención de nuevos mecanismos para controlar el uso de los recursos mundiales; el mejoramiento de los métodos de reciclado de residuos para la elaboración de nuevos productos y el fomento de actividades empresariales en los pueblos indígenas.

Diez años después, podemos citar la Cumbre Mundial sobre Desarrollo Sostenible celebrada en Johannesburgo en el año 2002, como otro de los grandes eventos mundiales en los que se focalizó, como una de las principales causas del deterioro ambiental del planeta, en las *modalidades insostenibles de consumo y producción*, particularmente en los países industrializados. En este sentido, Naciones Unidas hizo un llamamiento a revisar estos modelos insostenibles, recurriendo a modelos de consumo y de producción responsable.

Lo más probable es que no tengamos idea de la cantidad de agua que se consume en nuestras casas para conocer nuestra huella de agua. Y sabemos que, sin agua, la vida en este planeta no es posible.

La Conferencia sobre el Desarrollo Sostenible (Río+20) en Río de Janeiro en 2012 se centró en la economía ecológica en el contexto del desarrollo sostenible, y en la erradicación de la pobreza y el marco institucional para el desarrollo sostenible. En esa ocasión, Argentina propuso una serie de aportes vinculados al tema que nos ocupa:

No se trata de adoptar un nuevo concepto o transmutar el ya conocido de “desarrollo sostenible”, sino de lograr la realización de éste, en forma equitativa y equilibrada.

[...]

Los tres pilares del desarrollo sostenible, deben abordarse conjugando aspectos de crecimiento económico, desarrollo social y protección ambiental, de una forma equilibrada, global, interdependiente y solidaria.

El desarrollo económico es una condición necesaria, pero no suficiente. Es necesario que ese crecimiento sea inclusivo, sostenible y sustentable. La transformación de procesos productivos hacia procesos sostenibles debe ir acompañada de la creación de empleos decentes y de calidad en el marco de una transición justa, de manera de conectar el desarrollo económico, el desarrollo social y, en especial, la reducción de la pobreza.

[...]

La crisis ambiental actual se debe principalmente a la irresponsabilidad de los patrones dominantes históricos de producción y consumo en los países desarrollados. No se trata sólo de una crisis ecológica en términos de pérdida y degradación ambiental, sino de la crisis de un modelo económico, tecnológico y cultural que ha depredado la naturaleza, negado las culturas alternas y subvalorado la diversidad cultural, mientras que se han privilegiado modos de consumo no sustentables.

La “economía verde” no debe sustituir de ninguna manera al concepto fundacional de “desarrollo sustentable”, acordado en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente y Desarrollo (CNUMAD). Sólo podría considerársela como uno de los instrumentos o herramientas del desarrollo sostenible, en tanto integre de forma fehaciente y equilibrada a los tres pilares del mismo y esté dirigido a la erradicación de la pobreza (Argentina, 2011).

## DE ECODISEÑO A DISEÑO SOSTENIBLE

Las distintas formaciones conceptuales acerca de la relación *diseño/sostenibilidad* a través de las décadas revisadas evidencian una correspondencia entre estas y un estado de la cultura devenido del estado de situación de la economía y los movimientos sociales en el mundo: el pasaje de las posiciones duramente críticas de los 60 al diseño verde como estrategia de venta de los 80 es el más elocuente ejemplo. Distintos autores (Arne Naess; García Parra, 1989) han caracterizado estas posiciones que van, como algunos prefieren sintetizarlo, del “verde claro” al “verde oscuro” (García Parra, 2008). Así, podríamos vincular esta terminología:



¿El *ecodiseño* es, como proponen García Parra y otros autores, una estrategia posible de transición hacia el *diseño sustentable* o, por el contrario, terminaría convirtiéndose en una herramienta para prolongar la agonía de este sistema, que tarde o temprano llegará al agotamiento? Intencionalmente agregamos signos de interrogación a la idea de *ecología profunda* en relación con el *ecodiseño*. Nos preguntamos si el *ecodiseño* puede enmarcarse en lo que Arne Naess denominó *ecología profunda*. Este autor, fundador del movimiento del mismo nombre, distinguía dos visiones ambientales:

La «superficial», caracterizada por ser un enfoque antropocéntrico y tecnocéntrico, orientado a la lucha contra la degradación de la naturaleza, pero con el objetivo de lograr un bienestar basado en la riqueza, la buena salud y la riqueza de los habitantes de los países desarrollados. La «profunda», que sería una perspectiva ecocéntrica que cuestiona los valores de la sociedad y quiere llegar a la raíz de los problemas medioambientales. Se dice que es profunda porque propone diseñar materiales, productos, proyectos y sistemas en armonía y respeto por el medioambiente.

Como dijimos anteriormente, en los años 90 el *ecodiseño* tuvo enorme proyección, que se materializó en cooperaciones entre organismos internacionales y algunos países (entre otros, los Países Bajos), sobre todo en el desarrollo de metodologías para el análisis de ciclos de vida, la matriz MET y otras herramientas de medición del impacto ambiental. Los diseñadores más comprometidos fueron dejando el *diseño verde* y acercándose al *ecodiseño*, un término que se usó por primera vez para nombrar a *Ecodesign*, la publicación de la Ecological Design Association, fundada en Inglaterra en 1989. En esta dirección se encuentran, por ejemplo, las propuestas del grupo holandés Droog Design con piezas como la *rag chair* de Tejo Remy (1991) o, más recientemente, los diseños de los austríacos —dentro de la filosofía del *upcycling* (suprareciclaje)— y la convocatoria del Recycling Designpreis, una competición anual que premia la utilización de la basura, las “cosas desechadas” y cualquier material residual.

El *ecodiseño* propone que el diseño participe de la constitución de modelos de actividades productivas que conduzcan al desarrollo sustentable a través de la reducción del uso de materias primas

y energía, y el manejo de los desechos. Sin embargo, la crítica a este modelo es que funciona bajo el paradigma de la ciencia, o sea, es tecnocéntrico. En este punto entra en conflicto con la llamada “nueva ecología”, cuya expresión en diseño es el *diseño sustentable*, y que tiene una posición más radical fundada en la idea de conservar el equilibrio de los sistemas naturales, basándose en la teoría del caos y la teoría de la complejidad (Leff, 2005).



Figura 1. Rag chair. Tajo Remy. Materia prima: desecho de tela



Figura 2. Silla vermelha-Edra. Hermanos Campana. Materia prima: reutilización de sogas (aluminio, algodón y acero)



Figura 3. Placas textiles de denim. Antonella Mangialardi. Desarrolladas como soporte señalético para el edificio Raúl R. Alfonsín dentro de la beca doctoral CIC, “Técnicas sustentables aplicadas a la producción de placas utilizando desechos de la industria de la confección en la región NoBA”. Materia prima: desechos de los talleres confeccionistas de la ciudad de Pergamino.

Sin embargo, muchos diseñadores contemporáneos ven en el *ecodiseño* una respuesta posible a la sustentabilidad.

El *ecodiseño* es el eslabón clave hacia la sostenibilidad y el consumo responsable al incorporar nuevos conceptos como: la visión de producto-sistema, el concepto de ciclo de vida y la integración de todos los actores implicados en la mejora de los aspectos ambientales de los productos con la ampliación de las acciones parciales en términos ambientales con el tratamiento, el reciclaje y la producción neta, y en el camino de la integración de los aspectos económicos, como la ecoeficiencia, y económico-sociales, como el *ecodiseño sostenible* (Rieradevall i Pons, 2011).

Por lo tanto, “el diseñador debe conocer el ciclo de vida de lo que produce y tomar decisiones de diseño en relación con el impacto en cada fase del proceso”, como expresa la diseñadora Petz Scholtus (2001), con una mirada optimista que considera el *ecodiseño* como sinónimo del *diseño sustentable*.

Posiciones aún más “verde claro” proponen que es suficiente con “procurar que el diseño, mediante la creación e innovación de la comunicación de significados, ayude a informar y convencer al público de la importancia del desarrollo sustentable, de que todos los que habitamos el planeta nos involucremos en la causa (Pedraza Mena, 2013)”. Y así podemos llegar a posturas complacientes con el funcionamiento del mercado —no demasiado infrecuentes en los foros más populares de diseño— de apropiación del discurso ecologista para producir más dinero. De acuerdo con Clara Durán (2013):

Los diseñadores, creativos, publicistas, mercadólogos, etc., intervenimos para guiar a nuestros pequeños, medianos y grandes clientes en la convicción de que ser ecológico no generará pérdidas sino ganancias; que quizá usando un papel reciclado para sus empaques, agregarán valor a la imagen de su producto; que haciendo piezas publicitarias que promuevan el cuidado del ambiente también van a conseguir un aumento en sus *fans* y potenciales clientes; que tener un proceso productivo amigable con la naturaleza puede ser un punto a destacar en la promoción de sus productos o servicios.

Retomando la idea del verde medio, García Parra propone que el *ecodiseño* presenta varias ventajas como etapa factible de transición hacia el *diseño sustentable*, porque a través de sus estrategias se podrían impulsar innovaciones en los productos basadas en nuevos criterios de evaluación de diseño: la selección de materiales, técnicas de producción, métodos para optimización del *packaging*, etc. El diseño sostenible o sustentable implica un reto que va más allá: reinventar la disciplina para que sus ejes principales ya no sean la producción y el consumo y de este modo se abarquen nuevas prioridades.

La sustentabilidad, la provisión de las necesidades de hoy preservando los recursos para las generaciones futuras, incluye no solo el manejo racional del ambiente, sino que implica “un proceso de desenvolvimiento social basado en la interacción constructiva y sinérgica de las dimensiones: ambiental, económica, productiva, socio-cultural y política (Gabaldón, 2006)”. “El *diseño sustentable* representa una ampliación sostenida del espectro teórico y práctico y, en cierta medida, una perspectiva cada vez más crítica de la ecología y el diseño”, dice Pauline Madge (1997), porque se basa en sistemas, sus objetivos son a largo plazo, y porque se sostiene en la reinención de los comportamientos sociales.

Una perspectiva profunda de *diseño sustentable*, que crea en la necesidad de esa “reinención social”, se construye sobre el concepto de complejidad ambiental:

La *complejidad ambiental* emerge como la construcción de una nueva racionalidad desde el potencial del ser de las cosas (la naturaleza, la cultura, la tecnología), de la hibridación de sus procesos materiales y simbólicos que abren la vía hacia un mundo interrelacionado e interdependiente que ya no tiene un eje central y un solo polo de atracción, sino que se constituye en la convivencia de singularidades, de diversidades culturales, de racionalidades diferenciadas (Leff, 2010).

A la complejidad ambiental corresponde un *saber ambiental* que la comprenda. Podríamos pensar que el diseño debería ser partícipe de este saber entramado en esta complejidad que desborda el campo del logos científico y abre un diálogo de saberes que confrontan distintas racionalidades e imaginarios culturales. El *saber ambiental* emerge fuera de la ciencia, asume la incertidumbre, la indeterminación, la irracionalidad, el caos y el riesgo como condición intrínseca de la vida. Pone en cuestión la lógica del desarrollo científico, su relación con lo real, su pretensión de control de lo real. Genera lo inédito en el encuentro con *lo otro*, en el enlazamiento de seres diferentes y la diversificación de sus identidades.

Leff (2006) sintetiza el concepto de *saber ambiental* en las siguientes expresiones:

Pensar lo *por pensar*.

Dar curso a lo inédito.

Cuestionar la ciencia y deconstruir la racionalidad moderna. Refundamentar el saber sobre el mundo en que vivimos, sostenidos en la incertidumbre, porque el *saber ambiental* se construye en el encuentro de saberes constituidos por matrices diferentes, distintas formas de apropiación del mundo y de la naturaleza.

## LA INNOVACIÓN SOCIAL COMO FUENTE DE SUSTENTABILIDAD

Nos proponemos a continuación analizar y apropiarnos de los conceptos y enfoques de algunos diseñadores significativos del campo del diseño para poder tratar la cuestión de la sustentabilidad desde una perspectiva social, que nos obliga considerar la dimensión humana de un mundo más consciente de las complejidades que enfrenta —y de las que enfrentará— conforme los recursos naturales no puedan renovarse y las condiciones que garantizan la vida como la conocemos se encuentre en riesgo para todos.

Pedro García (2013) sostiene:

Para que un diseño sea eco-sustentable debería de cumplir con todos estos requerimientos: su materia prima debe ser local, idealmente con cero energía destinada en fabricación o producción, mínimo transporte, que emplee mano de obra del lugar (que genere empleos y que no salga de un mágico contenedor), sea biodegradable, respete tradiciones locales, que muchos ganen con su elaboración (comercio justo), no contagie modas exóticas, fácil de reparar y mantener, sin ningún componente tóxico, y que sea útil (algo ya difícil de encontrar).

Este listado, de difícil cumplimentación, es sin embargo cumplido al 100 % por las personas que diseñan y hacen los chinchorros Pemones en el Amazonas, el miche andino en los páramos de Mérida, los tapices Wayuu en la Sierra de Perijá, las Alpargatas de Ocumare del Tuy, los platos de barro en los Guáimaras, la cestería Mikiritare en Bolívar, o los muebles de madera en Guadalupe, más todos los diseños hechos en piedras, conchas de mar y lanas, todos estos absolutamente sustentables por donde se los analice. Pero la gente no lo ve así, les llaman “artesanía”, casi con desprecio, siendo lo más sustentable logrado por el hombre.

Adherimos a la idea de resignificar esas “artesanías” como un proceso sustentable y que compromete la cultura de un grupo social, ya que es de suma importancia para cambiar los modos de percibir esas producciones. Aunque las particularidades locales (léase continentales, nacionales, regionales) evidencian diferencias ideológicas significativas, las propuestas más audaces y transformadoras respecto del papel del diseño en la construcción de sostenibilidad hoy están atravesadas por un eje conceptual en común: el cambio es posible a través de la *innovación social*. Conceptos humanistas como comunidad, cooperación, participación, colaboración, solidaridad, localismo, identidad recorren los textos recientes acerca de diseño sostenible e innovación social; sin embargo, muy disímiles son las posiciones subyacentes, sobre todo al contrastar los proyectos del mundo desarrollado con la realidad de los países del Tercer Mundo y de nuestra realidad regional.

Innovación social implica lo que Victor Margolin (2002) denomina *reinventar el diseño*. El autor señala que nos encontramos en un desplazamiento hacia una sociedad de “posproductos”, caracterizada por una administración social más explícita de las relaciones hombre-medioambiente, que recupera este sentido histórico de la significación del diseño como planeación: el diseño como medio para ordenar el mundo, más que actividad consistente en dar forma a las mercancías. Señala con énfasis que los diseñadores no han denunciado suficientemente, ni con la fuerza necesaria, el papel poco relevante que les deja la cultura capitalista hegemónica, y que limita su aporte profesional a completar otras actividades productivas. El cambio de objetivo para los diseñadores requiere enfocar el desarrollo económico y social desde una perspectiva global, y atender las graves inequidades que existen entre las personas que viven en los países industrializados y aquellas que pertenecen al mundo en vías de desarrollo. Si existe la determinación entre los diseñadores, seguramente es posible reinventar el diseño.

En el mismo sentido hacia una sociedad de de posproductos, Ezio Manzini (2008) —uno de los diseñadores más relevantes de los últimos treinta años en la investigación sobre innovación social y sostenibilidad— plantea que repensar el diseño es repensar el concepto de calidad de vida, de *bienestar*. Bienestar, ya no sustentado en la posesión de objetos (productos), sino en *experiencias significativas*.

El diseñador en este nuevo rol sería un facilitador en la creación de condiciones para que la creatividad emerja *a través de sistemas y procesos* más que a partir de la creación de objetos. Y si la



estética materializa los valores de una sociedad, deduce que, para alcanzar una sociedad sustentable, “hay que darle forma”. Los diseñadores tenemos la responsabilidad de dar forma a una sociedad sustentable. Ofrecer alternativas, es decir, nuevos estilos de vida acordes con el concepto de “calidad social de vida”.

Con esta misma orientación John Thackara publicó en el 2005 una obra de fuerte influencia en los discursos posteriores sobre la sustentabilidad, *In the Bubble: Designing in a Complex World (En la burbuja: Diseñar en un mundo complejo, 2007)*. Desde una perspectiva de aceptación del modelo capitalista, Thackara propone ideas “sencillas” para salir de una situación a la que llegamos y que debemos empezar a abandonar. Un camino posible para empezar a reconvertir estos procesos consiste en recuperar las prácticas sociales premodernas y anteriores a la Revolución Industrial, como premisa para afrontar los problemas concretos de las comunidades. Estas prácticas están cobrando cada vez más relevancia en las últimas décadas en todo el mundo, y las personas se agrupan para resolver sus problemas inmediatos organizando el trabajo colectivo, a partir de la fuerza social.

Thackara plantea que un ochenta por ciento del impacto ambiental de los productos, servicios e infraestructuras que nos rodean se define en su etapa del diseño. Entonces el diseño cobra un protagonismo ineludible y tiene mucho que hacer. Las decisiones que toman los diseñadores dan forma a los procesos ocultos tras los productos que usamos, los materiales y la energía que se requieren para fabricarlos, la manera en que operamos con ellos en nuestra vida cotidiana, y qué les ocurre una vez que ya no los necesitamos. Formula el concepto de *diseño consciente*, un modo de diseñar apoyado en la idea de que la ética y la responsabilidad pueden informar las decisiones de diseño sin constreñir la *innovación social* y el desarrollo tecnológico que necesitamos llevar a cabo. El *diseño consciente* implica pensar en las consecuencias de las acciones de diseño antes de ponerlas en marcha prestando especial atención a los sistemas naturales, industriales y culturales que se encuentran en el contexto donde dichas acciones tienen lugar.

*We Think*, de Charles Leadbeater (2008), es otro de los textos contemporáneos en los que se promueve la participación en lugar del consumo o la producción, como idea clave de la organización de la sociedad futura. En “The Beach Ethic” (2007), describe la playa como metonimia del espacio social, donde encontramos un modelo de equilibrio —fundado en la participación y colaboración— para una sociedad sostenible:

(en la playa) nadie está a cargo, las playas son modelo del espacio cívico: tolerante, juguetón, autoregulado, democrático en espíritu, ligeramente carnavalesco. Subyace en la playa una idea simple: es un bien común donde la gente se puede autoorganizar en juego (...). No existe un reglamento de zonificación, cercas ni líneas blancas que le digan a dónde ir.

Otro de los términos acuñados para el diseño por Leadbeater es *Pro-Am*. Una contracción de *profesional-amateur* que nos coloca ante una nueva posición del diseñador en relación con el usuario. Estamos ante la revolución Pro-Am: aficionados entusiastas que realizan actividades a nivel profesional y que tendrán un papel cada vez más importante en nuestra sociedad y economía, afirma Leadbeater. Para Pro-Am el placer no es consumismo pasivo, sino activo y participativo, que involucra el despliegue de conocimiento y habilidades a menudo construidas a través de la vida y la experiencia cotidianas. En el siglo XX los aficionados y sus organizaciones fueron despreciados y marginados por los profesionales, por las personas que “sabían lo que estaban haciendo y que tenían certificados para probarlo”. Pro-Am Revolution argumenta que esto se está invirtiendo. Somos testigos de la autoorganización de abajo hacia arriba.

## ALTERNATIVAS PARA PENSAR UN CAMBIO POSIBLE

Algunas propuestas desde el ámbito del diseño han estado ofreciendo modos posibles de abordar el diseño sustentable y vamos a intentar presentarlas, muy sintéticamente, en un cuadro. A sabiendas de que se trata de un recorte parcial, y que todavía, y un poco a nuestro pesar, responde a una tendencia que observamos en otros países y que comienza a legitimarse en Latinoamérica. Somos conscientes de que tenemos que redefinirnos desde nuestra propia idiosincrasia, con principios que emanen de nuestros propios intereses, para mejorar las condiciones de vida de nuestra propia sociedad.

Movimiento	Principales referentes	Contexto de origen	Principios básicos
<b>SOSTENISMO</b> (Un nombre derivado del verbo sostener; un movimiento cultural mundial del siglo XXI)	Michiel Schwarz, Diana Krabbendam	EE. UU. desde 2011	<b>Proporción:</b> propone un cambio en las categorías de tamaño y velocidad, acordes con la escala humana. <b>Conectividad:</b> la metáfora es la web. La cultura de la conectividad: redes, la colaboración y el intercambio abierto. <b>Localismo:</b> "local" ya no es solo un marcador geográfico, sino que se ha convertido en una cualidad, un valor en sí mismo. Hoy en día, global y local ya no están en la oposición. <b>Compartir:</b> Compartir se está convirtiendo en uno de los "principios" esenciales para hacer negocios y para la interacción social.
<b>DISEÑO LENTO</b> (SLOW DESIGN)	Anne Cline, Ezio Manzini	EE. UU. y Europa desde 2003	Ralentizar los metabolismos de uso humano, económico y de recursos. Celebrar la lentitud, la diversidad y el pluralismo. Fomentar una visión a largo plazo. Diseñar tratando con el "presente continuo". Diseñar contra la rapidez (velocidad) del actual paradigma del diseño consumista.
<b>SOSTENIBLE Y COTIDIANO</b>	Ezio Manzini, François Jégou	SDS es una consultora especializada en la construcción de escenarios y la investigación de usuario en el campo del desarrollo sostenible. Su director es François Jégou. Junto con el departamento de DIS-INDACO del Politécnico di Milano, SDS es el iniciador y promotor del proyecto Sustainable Everyday.	Se hace especial referencia al medio ambiente urbano (ya sean ciudades históricas o los <i>up-and-coming</i> , nuevas urbanizaciones). Tiene que ver con el futuro de nuestra vida doméstica desde una perspectiva en la que el foco no está en la tecnología y cómo se adecuaría a nuevas funciones tradicionales, sino más bien en "estrategias de vida", que se están convirtiendo en posibles y, al menos para algunos, deseables. Formas emergentes de vida que surgen más de la innovación social y sistémica que del desarrollo tecnológico.
<b>DESIS/LAB – DESIS RED</b> (Esta red tomó el nombre de DESIS: Diseño para la Innovación Social hacia la Sostenibilidad). DESIS pública y colaborativa es una iniciativa que reúne a las agencias gubernamentales y la red DESIS Labs, laboratorios de investigación académica, acerca de la relación entre innovación en diseño, sociedad y políticas públicas.	Son grupos de profesores, investigadores y estudiantes que orientan el diseño y las actividades de investigación hacia la innovación social. Funcionan a escala local con socios locales y, en colaboración con otros Desis Labs; también pueden participar en los proyectos y programas a gran escala regional y mundial.	Se origina en tres principales actividades a nivel internacional en el período 2006-2008. En el período 2009-2011, la red DESIS se extendió en varias regiones del mundo. Con sede en las escuelas de diseño, y en otras universidades orientadas al diseño. Actualmente, hay redes regionales Desis en África, Brasil, China, Europa y Estados Unidos. Y en formación en Australia, Colombia, India, Japón y Oriente Medio.	Su objetivo general es utilizar el pensamiento y el conocimiento del diseño para co-crear, con socios locales, regionales y globales, escenarios de relevancia social, soluciones y programas de comunicación. Se funda en un enlace original entre los nuevos comportamientos y nuevas tecnologías, que está produciendo formas inéditas de organización en los ámbitos de la vida económica, política y cotidiana. Estas innovaciones sociales generan son codiseñadas con participación de los usuarios finales: el conocimiento del usuario y la creatividad en su concepción, el tiempo, la energía y la experiencia del mismo. Estos nuevos fenómenos necesitan expandirse y durar, por lo que su valor debe ser reconocido y apoyado. Necesitan una acción pública dirigida: una nueva generación de servicios públicos capaces de facilitar su funcionamiento, para que sean más eficaces y para promover su difusión en otros contextos.

Consideramos que estos ejemplos trazan, posiblemente, el horizonte hacia donde deben dirigirse las distintas especialidades del diseño en la actualidad y con el criterio con que deben trabajar los futuros egresados de estas carreras. Especialmente la Universidad debe pensar sus trayectos formativos con programas que se encaminen a ofrecer, a estos potenciales profesionales del diseño, una mirada crítica e innovadora para abordar los problemas medioambientales y sociales que sirvan de manera concreta para que, diseñar el porvenir, sea un objetivo central —no solo desde el punto de vista laboral— sino como perspectiva de una vida mejor para el conjunto de la sociedad. Sin perder de vista que todavía deberemos avanzar en la configuración de una manera diferente de generar diseño, pero que fundamentalmente ofrezca soluciones para los problemas concretos de nuestra región y cuidando nuestros recursos materiales y humanos. En definitiva, no se trata de copiar las experiencias sintetizadas en el cuadro, sino de tomarlas como inspiración para producir nuestras propias experiencias, en nuestros contextos territoriales, políticos, económicos y sociales.

## REFERENCIAS

- Argentina (2011). *Aportes para ser incluidos en el documento de compilación que servirá de base para la preparación del documento de la conferencia de desarrollo sostenible (rio + 20)*.
- Braungart, M. y McDonough, W. (2005). *De la cuna a la cuna: Rediseñando la forma en que hacemos las cosas*. Madrid: McGraw-Hill.
- Durán, C. (2013). "Ecología productiva y el diseño de lo sustentablemente lucrativo". Recuperado de <https://foroalfa.org/articulos/ecologia-productiva-y-el-diseno-de-lo-sustentablemente-lucrativo>.
- Fernández, R. (2012). *Mundo diseñado. Para una teoría crítica del proyecto total*. Buenos aires: Ediciones UNL.
- Gabaldón, A. (2006) *Desarrollo Sustentable. La Salida de América Latina*. Caracas: Editorial Grijalbo.
- Galeano, E. (2004/2009). *Úselo y tírelo*. Buenos Aires: Grupo Editorial Planeta.
- García, P. (2013) "Eco del diseño". Recuperado de <http://foroalfa.org/articulos/eco-del-diseno>.
- García Parra, B. (2008) *Ecodiseño. Nueva herramienta para la sustentabilidad*. México: Designio.
- Gonçalves Porto, C. W. (2001). *Geo-grafías. Movimientos sociales, nuevas territorialidades y sustentabilidad*. México: Siglo XXI.
- Leadbeater, C. (2007). "The Beach Ethic". En D. García, Ferran, B. y Brickwood, C. (eds.), *(Un)common Ground: Creative Encounters across Sectors and Disciplines*. Ámsterdam: BIS Publishers.
- Leadbeater, C. (2008). *We-Think. Mass Innovation Not Mass Production*. Londres: Profile Books.
- Leff, E. (2004). *Racionalidad ambiental. La reapropiación social de la naturaleza*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Leff, E. (2005). "La Geopolítica de la Biodiversidad y el Desarrollo Sustentable: economización del mundo, racionalidad ambiental y reapropiación social de la naturaleza". En: *Seminário Internacional REG GEN: Alternativas Globalização*, Río de Janeiro, Brasil UNESCO. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/reggen/pp12.pdf>.
- Leff, E. (2007). *Saber ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad, poder*. México: Siglo XXI.
- Leff, E. (2010). *Discursos sustentables*. México: Siglo XXI.
- Madge, P. "Ecological Design: A New Critique". *Design Issues* 13(2), pp. 44-54.
- Maldonado, T. (1999). *Hacia una racionalidad ecológica*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Manzini, E. (2008). *La innovación social y el diseño para la sostenibilidad*. Milano: Polidesign.
- Margolin, V. (2002). "Diseño para un mundo sustentable". En: *Las políticas de lo artificial*. México: Designio.
- Morin, E. (2005). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Madrid: Hermann Blume Ediciones.
- Pedraza Mena, R. (2013). "Diseño gráfico y sustentabilidad". Recuperado de <http://foroalfa.org/articulos/diseno-grafico-y-sustentabilidad>.
- Pelta, R. (2011a). *De verde a sostenible. Monográfica.org. Revista temática de diseño*, n.º 01. Recuperado de <http://www.monografica.org/01/Art%C3%ADculo/1236>.
- Pelta, R. (2011b). "Nuestro futuro común". *Monográfica.org. Revista temática de diseño*, n.º 01. Recuperado de [www.monografica.org/01/Opini%C3%B3n/1569](http://www.monografica.org/01/Opini%C3%B3n/1569).

- Petz, S. (2001). "Debemos dejar de comprar cosas para el momento" (entrevista). *Monográfica.org. Revista temática de diseño*, n.º 01. Recuperado de <http://www.monografica.org/01/Entrevista/1142>.
- Rieradevall i Pons, J. (2011). "Ecodiseño en el marco del consumo sostenible". *Monográfica.org. Revista temática de diseño*, n.º 01. Recuperado de <http://www.monografica.org/01/Art%C3%ADculo/1867>.
- Thackara, J. (2007). *En la burbuja. Diseñando en un mundo complejo* (Introducción). *Ramona*, 79 (abril de 2008).

*María de las Mercedes Filpe tiene una maestría en Diseño orientado a la Gestión Estratégica de la Innovación en la Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (UNNOBA) y es diseñadora en Comunicación Visual (UNLP). Es directora del Instituto de Diseño e Investigación (IDI) de la UNNOBA, donde ejerce como profesora titular ordinaria en Talleres de Diseño, Área Comunicación y Tesina de grado. Además es docente en universidades nacionales (UNNOBA, UNLP), investigadora categoría 2 del programa de incentivos, con especial interés en temas de sustentabilidad y diseño en entornos de enseñanza-aprendizaje. Es directora del Centro de Edición y Diseño (CEDI) de la UNNOBA.*