



Universidad Autónoma
del Estado de México

DESAFÍOS DEL DISEÑO SOCIAL EN CONDICIONES DE CONTINGENCIA

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano

María Gabriela Villar García

Ana Aurora Maldonado Reyes

Coordinadoras



Universidad Autónoma del Estado de México

Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales
Carlos Eduardo Barrera Díaz
Rector

Doctora en Ciencias de la Educación
Yolanda Eugenia Ballesteros Senties
Secretaria de Docencia

Doctora en Ciencias Sociales
Martha Patricia Zarza Delgado
Secretaría de Investigación y Estudios Avanzados

Doctor en Ciencias de la Educación
Marco Aurelio Cienfuegos Terrón
Secretario de Rectoría

Doctora en Humanidades
María de las Mercedes Portilla Luja
Secretaria de Difusión Cultural

Doctor en Ciencias del Agua
Francisco Zepeda Mondragón
Secretario de Extensión y Vinculación

Doctor en Educación
Octavio Crisóforo Bernal Ramos
Secretario de Finanzas

Doctora en Ciencias Económico Administrativas
Eréndira Fierro Moreno
Secretaria de Administración

Doctor en Ciencias Computacionales
José Raymundo Marcial Romero
Secretario de Planeación y Desarrollo Institucional

Doctora en Derecho
Luz María Consuelo Jaimes Legorreta
Abogada General

Doctor en Ciencias Sociales
Luis Raúl Ortiz Ramírez
Secretario Técnico de la Rectoría

Licenciada en Comunicación
Ginarely Valencia Alcántara
Directora General de Comunicación Universitaria

Doctora en Ciencias de la Educación
Sandra Chávez Marín
Directora General de Centros Universitarios y Unidades Académicas Profesionales

DESAFÍOS DEL DISEÑO SOCIAL EN CONDICIONES DE CONTINGENCIA

DIRECCIÓN DE PUBLICACIONES UNIVERSITARIAS
Editorial de la Universidad Autónoma del Estado de México

Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales
Carlos Eduardo Barrera Díaz
Rector

Doctora en Humanidades
María de las Mercedes Portilla Luja
Secretaria de Difusión Cultural

Doctor en Administración
Jorge Eduardo Robles Alvarez
Director de Publicaciones Universitarias

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Maestro en Valuación
Xavier Gaytán Zepeda
Director

Maestra en Diseño y Producción Multimedia
Flor de María Gómez Ordoñez
Subdirectora Académica

Maestro en Administración de Empresas
Alexander Rolando Morales Heinen
Subdirector Administrativo

DESAFÍOS DEL DISEÑO SOCIAL EN CONDICIONES DE CONTINGENCIA

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano

María Gabriela Villar García

Ana Aurora Maldonado Reyes

Coordinadoras



Universidad Autónoma
del Estado de México



Facultad de Arquitectura y Diseño
U A E M

"2022, Celebración de los 195 años de la Apertura de las Clases en el Instituto Literario"

Este libro fue positivamente dictaminado con el aval de dos revisores externos, conforme al Reglamento de la Función Editorial de la UAEM.

Primera edición, febrero 2022

Desafíos del diseño social en condiciones de contingencia

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano
María Gabriela Villar García
Ana Aurora Maldonado Reyes
Coordinadoras

Universidad Autónoma del Estado de México
Av. Instituto Literario 100 Ote., Col. Centro
Toluca, Estado de México
C.P. 50000
Tel: (52) 722 481 1800
<http://www.uaemex.mx>

Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas
(Reniecyt): 1800233



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons Atribución-
No Comercial-Sin Derivadas 4.0 Internacional. Los usuarios pueden descargar
esta publicación y compartirla con otros, pero no están autorizados a modificar su
contenido de ninguna manera ni a utilizarlo para fines comerciales. Disponible para
su descarga en acceso abierto en: <http://ri.uaemex.mx>

ISBN: 978-607-633-431-7

Hecho en México

Editor responsable: Jorge Eduardo Robles Alvarez
Coordinación editorial: Laura Teresa Gómez Vera y
Marcos Mejía López
Diseño y formación: Samuel Roberto Mote Hernández



CONTENIDO

- 9** INTRODUCCIÓN
- 12** **CAPÍTULO 1** LA CONSTRUCCIÓN SOCIOCULTURAL DE LA MUJER MEXICANA COMO REPRESENTACIÓN
María Gabriela Villar-García
Adriana Luisa Esteve-González
- 27** **CAPÍTULO 2** CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD DESDE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL. CASO PUEBLO MÁGICO DE METEPEC
María del Pilar Alejandra Mora-Cantellano
María Gabriela Villar-García
Héctor P. Serrano Barquín
- 38** **CAPÍTULO 3** EXPERIENCIAS DE APORTACIONES SOCIALES DEL DISEÑO EN SITUACIONES DE RIESGO EN NUEVO LEÓN – IDENTIDAD CULTURAL
Ana María Torres Fragoso
- 53** **CAPÍTULO 4** LA GESTIÓN Y LA PUESTA EN VALOR DEL PATRIMONIO CULTURAL EN CONDICIONES DE CONTINGENCIA POR EL SARS-CoV-2
Luis Alfonso Hortelano Mínguez
Jinghua Hu
- 67** **CAPÍTULO 5** TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA Y PRODUCCIÓN SOCIAL DEL HÁBITAT. MUJERES EN LA CONSTRUCCIÓN EN TORREÓN, COAHUILA
Diana L. Salazar-Estrada
Alleck J. González-Calderón
Jaime A. Quiroa-Herrera
- 76** **CAPÍTULO 6** GÉNERO Y CONSUMO DEL JUGUETE COMERCIAL CONTEMPORÁNEO
Miguel Adolfo Ortiz Brizuela
Ana Margarita Ávila Ochoa
José Luis González Cabrero
- 87** **CAPÍTULO 7** VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES, MASCULINIDADES NOCIVAS + COVID-19
Graciela Vélez Bautista
- 99** **CAPÍTULO 8** VIDEOJUEGOS Y AUMENTO DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN PANDEMIA COVID-19
María Esperanza Zimbrón Nieto
- 112** **CAPÍTULO 9** EL USO DE JUGUETES POR NIÑAS Y NIÑOS Y SU RELACIÓN CON LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO
Daniela Guadalupe González Méndez
- 121** **CAPÍTULO 10** COVID-19 Y VIOLENCIA DE GÉNERO; UN ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO. CUENTA HASTA 10
Ana Iris Espinoza Núñez
María de las Mercedes Portilla Luja

- 130** **CAPÍTULO 11 DISEÑO COMO ACTO POLÍTICO**
Luis Rodríguez Morales
- 142** **CAPÍTULO 12 SISTEMAS O LA RECONVERSIÓN INTRÍNSECA DEL DISEÑO**
Aarón J. Caballero Quiroz
- 153** **CAPÍTULO 13 LAS EMOCIONES DE LA PANDEMIA Y LA INFLUENCIA DEL DISEÑO**
Deyanira Bedolla Pereda
- 168** **CAPÍTULO 14 DISEÑAR EL FUTURO DEL CONSUMO CULTURAL**
Ivonne Lonna Olvera
- 179** **CAPÍTULO 15 EL DISEÑADOR COMO PROMOTOR DE CAMBIO SOCIAL EN EL CONTEXTO DEL COVID-19**
Mariana Vanessa Martínez Balderas
- 189** **CAPÍTULO 16 EL CONSUMO CULTURAL EN CONTINGENCIA: ANÁLISIS DESDE LOS TRES MUNDOS Y LA REALIDAD SOCIAL**
María Trinidad Contreras González
Ana Aurora Maldonado Reyes
María de las Mercedes Portilla Luja
- 201** **CAPÍTULO 17 LA FOTOGRAFÍA EDITORIAL Y SU REINVENCIÓN ANTE EL COVID-19**
Alejandra Cabrera Covarrubias
Jorge Porcayo García
Carolina Serrano Barquín
- 212** **CAPÍTULO 18 CONSIDERACIONES TEÓRICAS PARA EL DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS ANTE EL CONSUMO CULTURAL DIGITAL**
Alejandra Magdalena Velázquez Palafox
María Gabriela Villar-García
María del Pilar Alejandra Mora-Cantellano
- 220** **CAPÍTULO 19 EL CONSUMO CULTURAL EN LA ERA DIGITAL, ESTUDIO DE CASO: TIKTOK DURANTE LA PANDEMIA COVID-19**
Mercedes Vilchis Carmona
Liliana Romero Guzmán
- 229** **CAPÍTULO 20 EL RECICLAJE ARQUITECTÓNICO COMO MARCO PARA EL CONSUMO CULTURAL DEL COHOUSING PARA PERSONAS MAYORES**
Héctor P. Serrano Barquín
Adrián Díaz Barrueta
Carolina Serrano Barquín
- 237** **CAPÍTULO 21 ESTRATEGIAS BASADAS EN TIC ANTE EL ESTADO DE EMERGENCIA EN LOS MUSEOS POR COVID-19**
Ana María Madrid Martínez

SISTEMAS O LA RECONVERSIÓN INTRÍNSECA DEL DISEÑO

Aarón J. Caballero Quiroz

Introducción

Un ritmo pausado como el que sigue la procuración de la seguridad sanitaria por la pandemia ocasionada por COVID-19, obliga a preguntarse las diversas actividades que conforman no sólo a la economía de un sector, país o red de comercio, sino en especial por el ejercicio que cada uno realiza y que constituye la cotidianidad que cada cual organiza, a partir de ello, como individuos en sociedad que resuelven su vida y acaso que se la explican:

Por un lado, se nos pide secuestrarnos en unidades familiares, espacios de vivienda compartidos o domicilios individuales, privados de contacto social y relegados a esferas de relativo aislamiento; por otro lado, nos enfrentamos a un virus que cruza rápidamente las fronteras, ajeno a la idea misma del territorio nacional (Butler, 2020, p. 59).

Por tales razones, evaluar las posibilidades del Diseño antes y durante la pandemia, de cara a vislumbrar su pertinencia y tentativa intervención, ante una situación de franca atrofía social como la que se vive, se vuelve una situación urgente y apremiante.

El presente artículo recorre esquemáticamente, que no de forma exhaustiva, el escenario vivido por el Diseño a lo largo de estos cuatro meses de aislamiento, así como, la exploración de un aspecto del Diseño que previsiblemente es la esencia de éste, no como una solución práctica, sino como una teorización de la problemática que enfrenta el Diseño y acaso que arrastra desde finales del siglo pasado.

Una transformación anunciada

Desmontar, una a una, hasta el último tornillo de las piezas que conforman los objetos de la vida cotidiana de Davis Mitchell en la producción norteamericana “Demolición” de 2015, dirigida por el canadiense Jean-Marc Vallée, parece ser el único camino posible para encontrar algún sentido después del trágico fallecimiento de su esposa en un accidente automovilístico (esto tiene relación con el tema en párrafos posteriores).

Un accidente como el que representa la pandemia provocada por el SARS-CoV-2 (si por accidente se entiende un suceso eventual que altera el curso regular de las cosas), obliga hasta al más plantado y a la institución más sólida, a reconsiderar las maneras en que se desempeñaba hasta ese momento, dada la atrofia que dicha pandemia provocó, menos en las posibilidades operativas de resolver intercambios de informaciones, que por las maneras esenciales de llevar a cabo cualquier labor.

Desmontar los modos de conducirse, de operar y de trabajar, hasta ese momento, era el paso obligado a dar por todo tipo de actividad contemporánea porque sus prácticas fueron afectadas dada la rotunda esclerosis que padecieron y debido a que la mayoría de dichas actividades no se consideraron esenciales para vivir: “El que nada de cuanto solía considerarse importantísimo lo fuera de verdad” (Ramquist, 2020) obligó a tales medidas drásticas.

De lo anterior, es posible precisar dos aspectos sobre los que vale la pena reparar: por un lado, la forma estrecha en que las sociedades se tejen, no sólo al interior de sus naciones, sino a nivel global y por lo cual, cada persona, habitante de este mundo, se vio afectada de una forma u otra. Y, por otro, la pertinencia del Diseño que presuntamente contribuye a que dicho tejido se logre desde las aportaciones que hace para constituir la vida cotidiana, pero que, en situaciones de aislamiento, no pareció requerirse de tales servicios cuando de salvar la vida se trataba.

Por ejemplo, en un comunicado del 19 de marzo de este año, la agencia rusa de noticias Tass informaba que, a diferencia de supermercados u otro tipo de comercios esenciales para la vida cotidiana “IKEA cierra sus tiendas en todo el mundo” (Tass, 2020), lo que desconcierta, significativamente, debido a que una compañía como ésta cumple con uno de los principales motivos

que fundan al Diseño, al ser incluso su lema publicitario durante cinco años “Redecora tu vida”, de 1999 y hasta 2004 (Sánchez, 2019), y al punto de ser considerada por la Deutsche Welle (2019) la única compañía de diseño que cumple el sueño Bauhaus.¹

Lo anterior, debe ser revisado si lo que se quiere es reorganizar las dinámicas que paralizaron al mundo, entre las que es posible contar las que rigen al Diseño para contribuir a reducir la crisis social que acarrea. Un señalamiento como éste, con sus conceptualizaciones, no pretende minimizar cada una de las sensibles defunciones ocurridas a la fecha y la consecuente pérdida que representa para sus familias o seres cercanos. Sirva este reconocimiento como una forma sincera de condolencia y respeto a todos ellos.

En realidad, los ajustes que deben realizarse a las dinámicas que configuran al mundo globalizado, no entran en crisis ante una situación de previsible contagio como la vivida en la actualidad, sino que su verdadera crisis, en concreto a la social, formaba parte de aquellas prácticas que en silencio y, a la espera de ser tomadas en cuenta, aguardaban ser el tema central de las discusiones que las aborden, caractericen y atiendan con la intención de asumirlas como el estado que con antelación vivía ya el Diseño.

Con señalamientos como los hechos hasta ahora no se está diciendo que las aportaciones que hace el Diseño deben erradicarse o que su labor deba reducirse, exclusivamente, a atender demandas higienistas como en su momento lo hizo, por ejemplo, la arquitectura de la modernidad en las primeras décadas del siglo XX debido a la epidemia de tuberculosis que sufría Europa,² de acuerdo con lo referido por Beatriz Colomina (2019).

Lo que se pretende subrayar con una presunta crisis vivida por el Diseño desde finales del siglo XX³ es que, una vieja y originaria renovación de sus prácticas se vuelve necesaria para reorientar una labor de la que se prescinde en la

¹ La agencia pública de medios de comunicación alemana, Deutsche Welle, realizó tres videos documentales en 2019 con motivo de la conmemoración de los 100 años de la Bauhaus, bajo el título *Bauhaus World*. Cada uno de los tres refería un subtítulo alusivo a diferentes tópicos bajo los que pensar dicha escuela. Así, el segundo de ellos, llevaba por subtítulo “*The Bauhaus Effect – How were the Bauhaus principles developed*” y en él se refería a IKEA como la compañía de diseño que, desde 1943, ha llegado a cumplir la principal aspiración bajo la que surge el diseño de llevar sus productos al ciudadano común y ofrecerlos a un precio accesible mediante un “diseño democrático”.

² El propio Adolf Loos, quien fuera uno de los arquitectos invitados a la primera convocatoria de los CIAM (Congresos de Arquitectura Moderna), queda fuertemente influido por este padecimiento por experimentarlo a través de su pareja sentimental, Bessie Brues, quien acudió en repetidas ocasiones para recibir tratamiento en centros de salud suizos, dedicados al tratamiento de la tuberculosis.

³ Deyanira Bedolla (2018) refiere ciertos indicios en las prácticas del Diseño que comienzan a anunciar una tendencia al cuestionamiento que se les hace a dichas prácticas hacia finales de 1960 y que, por un lado, se hacen desde disciplinas que no formaban parte de la práctica, como la Psicología, y por otro lado, se suman a la revolución informática que implica, entre otros, el uso corriente, y en consecuencia, el diseño de computadoras.

actual crisis humanística mundial. Para ello, se propone hacer un recorrido representativo por algunos ejemplos que reflejan lo referido y que, dada la emergencia del tema, aún no es posible agotar ni tampoco precisar soluciones.

Estado actual que guarda el diseño

En revistas dedicadas a seguir el rastro que va dejando el Diseño y la Arquitectura en su esfuerzo por atender problemáticas de la vida contemporánea y cotidiana, como *Domus*, *Arquine* o *Foroalfa*, por citar las más difundidas a nivel nacional e internacional, es de destacar el mutismo que hacen sobre una tentativa reconfiguración de sus prácticas, o todavía más, sobre lo prescindible que resultaron sus aportaciones en una emergencia que requiere labores esenciales para la preservación de la vida y la reorganización de sus nuevas formas.

A cambio de eso, el curso, en general, de sus publicaciones continúa como si nada estuviera reconvirtiendo al mundo entero, salvo por algunos artículos que refieren la recomposición de la industria del mueble, homenajes por el fallecimiento de algunos diseñadores, como hace *Domus* (2020) en su número más reciente o, como también lo refiere *Arquine* (2020) que apenas en su ejemplar de julio propone una revisión de los espacios públicos a propósito del tipo de actividad que se tiene vedada. O, bien, como los tres artículos que *Foroalfa* (2020) rescata en su buscador cuando se teclea "COVID-19" y de entre los que destaca uno que confiesa el *mea culpa* del Diseño Gráfico que, ante la crisis vivida, traza signos y formas, infografías, mapas o ilustraciones como autómatas sin ningún destinatario específico.⁴

A pesar de lo anterior, algunos brotes de luz entre tanta opacidad se han manifestado. Tal es el caso de las editoriales que David Chipperfield (2020) dedica a pensar en el paro de la profesión, tematizada en una serie de aspectos aún por revisar y todavía más, por atender.

De abril a julio, y como editor invitado, el arquitecto británico expone tres inquietudes que, aunque incipientes en sus señalamientos, proponen una suerte de hoja de ruta a seguir en la revisión de algunos aspectos sociales que, en el caso específico del Diseño, han quedado desatendidos antes de la pandemia y que, con la crisis sanitaria vivida por las sociedades, tan sólo se exacerban.

⁴ Es necesario aclarar que la reacción que ha tenido el Diseño es la misma que han tenido diversas labores a lo largo de tres meses, pues el impacto que causa la modificación de golpe en el ritmo acelerado y sincronizado de la vida contemporánea desorienta, sobre todo, la postura que debe adoptarse en esa nueva situación, obligando a una primera revisión o recuento de lo sucedido antes siquiera de actuar.

La primera idea, por la que transita Chipperfield (2020), es el proyecto pendiente de cumplir por el Diseño (y la Arquitectura incluida, desde luego) y que éste prometió convertirlo en su principal objetivo de trabajo, si no único, desde sus orígenes hace 100 años en la Bauhaus.

La segunda de estas ideas se refiere a la normalidad en que lo anormal ha formado parte de la construcción de sociedades, en concreto la miseria, y la enervada excepcionalidad con que lo aparentemente cotidiano colma la labor del Diseño, como en el caso de la innovación.

La tercera y última idea derivada de estas editoriales, es el escrutinio al que está siendo sometida en los meses de aislamiento, la idea de comunidad que diseñadores, arquitectos y urbanistas tenían hasta antes de la pandemia y que al parecer no tocaba los nodos esenciales de ésta para que ocurriera, desde donde realmente se configura.

Las tres ideas anteriores quedan atravesadas además por la mercantilización del Diseño que tanto estudiosos como prácticos hacen de la actividad, consciente e inconscientemente, además del deterioro medioambiental y la particularización de los miembros de una comunidad por el consumo individualizado que todo ello implica.⁵

Sea como contribuciones pendientes de realizar para la promoción de sociedades, sea como injusticia normalizada como idea parcial y hasta equívoca de comunidad con que el Diseño trabaja, los asuntos pendientes de atender por éste distan de ser consecuencias de un contagio global, y siguen aguardando por respuestas específicas.

Una reconversión subyacente

En las editoriales que Chipperfield elabora, frecuentemente, acude al término Diseño para referirse lo mismo a actividades propias de la disciplina que a la Arquitectura y al Urbanismo, lo que entraña una representación del Diseño que

⁵ Sobre este último aspecto, en el artículo "Diseño de lo sentido: una incidencia social" (Caballero, 2019) abunda en ello refiriendo la manera en que los grupos de enfoque o grupos focales, especifican y clasifican una población sin considerarla comunidad en el sentido más social del término, en donde la gravedad de una consideración como esa, además de lo señalado, consiste en partir de suponerla consumidora o en posición de serla.

supone las otras dos como sistemas de socialización o más específicamente como sistemas que promueven la tendencia que de por sí las comunidades muestran a la conformación de sociedades.⁶

Tómese, por ejemplo, el caso del Urbanismo, el cual tiene sus orígenes como disciplina en las prácticas e intenciones pretendidas por arquitectos como Tony Garnier, Robert Owen y Hendrik Berlage a finales del siglo XIX (Benevolo, 2005), quienes tendían a la organización de flujos en las concentraciones fabriles, tanto para que sus trabajadores pudieran distribuirse higiénica, digna y eficientemente en relación con la producción, como para que dicha producción no encontrara oposición o retrasos en la obtención de resultados rentables. Pensarlo todo ello como un sistema es ante todo diseñar y no urbanizar.

Y la misma reflexión puede aplicarse al caso del Diseño, pues en el marco de lo que se pretende reflexionar, sí se habla de un Diseño Gráfico, Industrial e incluso Digital, por citar sólo los más frecuentes y cotidianos, en realidad se está haciendo alusión al objeto material en que se ejerce el Diseño y, semánticamente, a la cualidad que adquiere éste al momento del ejercicio que implica.

La materialidad presencial del Diseño

Teniendo en cuenta lo anterior y tras haber puesto en entredicho la esencialidad⁷ del Diseño, que incluso se remonta a antes de la pandemia, es evidente que no se pretende denostar la labor que realiza, acaso se propone cuestionar la suposición que se hace de representar la esencialidad de su actividad en la materialidad que implican sus procesos y el sentido que dicha materialidad tiene en medio de la parálisis que viven las sociedades contemporáneas, que no se reducen a las restricciones que imponen ciertas medidas sanitarias para garantizar la vida.

⁶ Para partir de un punto específico que permita el esclarecimiento de lo que se está queriendo señalar al parangonar el Diseño, la Arquitectura y el Urbanismo, se vuelve necesario puntualizar que, por un lado, las sociedades hacen referencia a la organización de grandes poblaciones que se aglutinan y ordenan desde la dinámica que propone el establecimiento de una nación moderna, y por otro, que la característica principal de dicha nación moderna, además de la ineludible procuración de la igualdad entre sus pobladores, es que se organiza a partir del trabajo y de las diferentes variantes que provoca la producción de capital, que a su vez es originada por el esquema funcional que comporta la industrialización. Para mayores referencias consultar “El trabajo del diseño como principio libertario de la sociedad” (Caballero, 2019) en *Bases para un diseño social, innovador e incluyente*.

⁷ Ante los sucesos más recientes, mientras estas reflexiones eran elaboradas, se comprendió que la esencialidad no es un valor absoluto, a menos que se trate de salvar la vida y que fluctúa dependiendo de la situación vigente como en el caso reciente del llamado que hizo la SEP el 3 de agosto, tras declarar el inicio de nuevo ciclo escolar y considerar la labor de las editoriales como actividad esencial con la evidente intención de instrumentar con libros una declaratoria como esa.

Sea por la referencia implícita a los productos que genera, como por los procesos que se encaminan primordialmente a generarlos, la materialidad a la que se supedita el Diseño es en realidad la que resultó marginada por las condiciones remotas que debieron observarse por más de 100 días, lo mismo en algunos de los cursos dentro de las Licenciaturas de Diseño, como talleres de impresión, modelos y prototipos,⁸ que en las prácticas profesionales, si estas implican la producción física de diseños, como, por ejemplo, la impresión material de libros, la fabricación de autos o la ejecución de obras de construcción.

La parte práctica del Diseño que logró salvarse durante el encierro y que no implica necesariamente la materialización, así como la de cualquier otro tipo de actividad laboral que se comporte de igual forma, fue precisamente la elaboración de sistemas a la que se ha hecho alusión y que es, en realidad, la labor que lo define por ser la esencia⁹ del Diseño como ya se refería en los ejemplos del urbanismo, el Diseño Gráfico e Industrial.

La presencialidad en la que quedaba representado el Diseño, en tanto que producto, tendría que ser entendida ahora como el efecto de lo que en realidad hace el Diseño, entre otras razones porque fue ella quien provocó la atrofia de la actividad. Dicha presencialidad no tiene que ver con la insustituible necesidad de reconocer y ser reconocido a través del otro¹⁰ y que, desafortunadamente, también queda cancelada por completo incluso si, por la razón que fuere, se sale a la calle con el tapabocas bien colocado.

Aspectos del propio Diseño pendientes de ser reconsiderados

La importancia que en la actualidad se le da al producto, es decir, a la materialización del proceso de Diseño, tiene que ver en gran medida con los rendimientos que puede dar éste al ser producido de forma masiva y que éste a su vez sea consumido, de igual manera, en grandes volúmenes: “El superficial *styling* de la forma no hacía más que fomentar el consumo, mientras las modas se ocupan de acelerar la obsolescencia formal de los productos” (Medina, 2019, p. 28).

⁸ En el caso de la Licenciatura de Diseño de la UAM Cuajimalpa, la oferta de los talleres de Procesos y Tecnologías para la Producción de Modelos y Prototipos y Originales, y de Procesos y Tecnologías para la Reproducción Industrial, en los trimestres 20I y 20P, fueron suspendidas temporalmente por la exigencia presencial que comporta su impartición y los procesos de materialización que conllevan.

⁹ Y a este respecto vale la pena rescatar lo que Martin Heidegger señala en *La pregunta por la técnica y sobre la esencia de las cosas*, cuando comenta que el concepto de árbol es aquello en lo que coinciden todos los árboles conocidos en el mundo.

¹⁰ Esa es la razón por la que Chuck Noland, caracterizado por Tom Hanks en la historia de William Broyles Jr. *El Náufrago* (2000), estaba dispuesto a arriesgar su vida por un balón que sencillamente conservaba la impresión en sangre de su mano pero que aparentaba ser un rostro humano en el cual se reconocía y al que incluso dio un nombre por tal razón.

En su momento, la posibilidad de producir objetos de la vida cotidiana que, previo a la industrialización se generaban de forma artesanal, fue la garantía que incluso ofrecieron a sus respectivos gobiernos estatales, tanto al Bauhaus como la HfG Ulm, a cambio del financiamiento que las fundaría y mantendría en operación por 14 y 15 años, respectivamente.

Lo anterior, subrayaba la importancia del taller que, además de fomentar *in situ* la cooperación y la colaboración en comunidad, permitía ensayar la conformación de objetos mediante procesos mecánicos inspirados en la industria y con la intención de automatizarlos, para, a su vez, instrumentar una pretendida mecanización de la vida,¹¹ lo que terminó por asumir al taller como el centro gravitatorio de la labor que realiza el Diseño.

Sin embargo, posturas como las de Otl Aicher y Tomás Maldonado que ensayaron la verdadera sustancia del Diseño (durante la configuración de la HfG Ulm y aún después de cerrar sus puertas), lo referían como un “proyecto” en que el mundo queda representado y en donde los objetos son considerados tan sólo terminales o nodos del tramado en que el Diseño, a su vez, traduce dicho mundo.

Posturas como estas, quedaron pendientes de ser consideradas dada la emergencia que implicó el rescate material, económico y social de una Alemania dividida y depauperada por la Segunda Guerra Mundial al momento en que el Diseño surgía por primera vez como la profesión que, a grandes rasgos, se sigue practicando en la actualidad.

En su libro *El mundo como proyecto* (Aicher, 1991), el fundador de la HfG Ulm considera que el mundo no se basa en sus objetos, sino en el “proyecto” (*entwurf*) bajo el que se configura y opera, refiriéndose a que éste es, en realidad, un entramado de dinámicas y que, en todo caso, quedan instrumentadas por los objetos.

Por su cuenta, Tomás Maldonado (1998) entiende también que el Diseño se resuelve más allá de los objetos para significarse en las relaciones estructurales que éstos pueden generar, por lo que el establecimiento de sistemas, bajo los que el mundo pueda constituirse y dinamizarse, serán la verdadera superficie en que dicho mundo se desplante, y acaso se soporte, si se tratara de un momento de crisis como el que vive el mundo en la actualidad.

Por último, y como evidencia de lo que ocurre desde hace tiempo, como inquietud e intuición de que aún falta desarrollar el potencial del Diseño, en la publicación de Emilo Ambaz (1972) “Italy: the new domestic landscape achievements and problems of Italian design” que, a su vez, deriva de la exposición que el MoMA realizó de mayo a septiembre de 1972 bajo el título *Kar-a-sutra: Italy, the new*

¹¹ Como Sigfried Giedion ya lo advertía en 1948 reflexionando al respecto dentro de su libro *La mecanización toma el mando*.

domestic landscape, curada por Mario Bellini, se transita por los planteamientos que inquietan al ejercicio de la profesión en aquel entonces, iniciando por la modulación que debiera observar el Diseño y que en realidad es el guiño que la actividad hace a la proposición de sistemas que, a su tiempo, se enlazaran modularmente a complejos sistemas que configuran la vida cotidiana.

En ese mismo sentido, el documento en cuestión (Ambaz, 1972) muestra en su última sección, una serie de collages que, junto con las advertencias que los acompañan, grafican el mundo que en realidad concibe el Diseño: un entramado materialmente inexistente pero que desde la dinámica que desata, constituye un ambiente que se configura, a partir de la información que manifiestan en sus nodos para crear, así, el gran sistema que debiera formar el mundo.

Conclusiones

La concepción de sistemas y los modelos que implican, a diferentes escalas y desde luego con la proposición de instrumentos bajo los que operar, tales como: sistemas de información, objetos y edificaciones, es la vocación del Diseño pendiente de ser explorada con la intención de entamar un mundo de manera práctica y que auténticamente resuelva su cotidianidad.

Abordado el mundo de esa forma, los fallos podrían ser advertidos y atendidos, eficientemente, tanto para el caso de lo que se está requiriendo a nivel social a raíz de la crisis vivida a nivel mundial, como desde luego, para el caso de lo que convoca a estas reflexiones en el ejercicio del Diseño, aunque también en cualquier tipo de función cotidiana, sea de la naturaleza que sea.

En el caso del Diseño no se está afirmando que la actividad asista a su extinción total, tan sólo se está especulando con una posible variante que experimentaría, fundada en los antecedentes que lo originaron.

Con un planteamiento como el que se ofrece, el Diseño probablemente no manifestará una radical transformación, de manera sencilla se ajustará a algunas de sus lógicas y afinará sus conceptos, así como los instrumentos con los que opera, de acuerdo precisamente a los orígenes que le dieron luz hace apenas 100 años, pero que precisamente a un siglo de haberse configurado es momento de realizar una evaluación comprometida y situada.

Referencias

Aicher, O. (1998). *El mundo como proyecto*, Barcelona: Gustavo Gili.

Ambaz, E. (1972). *Italy: the new domestic landscape achievements and problems of Italian design*. The Museum of Modern Art, Italia.

Arquine (2020). *Arquine.com*, No. 29, México, Arquine, Disponible en: <https://www.arquine.com/revista/revista-no-92/>, [Consultado 3-08-2020].

Bedolla, D. (2018). *Emociones y Diseño. Sensaciones, percepciones y deseos*. México: Designio.

Benevolo, L. (2005). *Historia de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili.

Butler, J. (2020). El capitalismo tiene sus límites. En *Sopa de Wuhan, Pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemias*, Argentina: ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio).

Caballero, A. (2019). "Diseño de lo sentido: una incidencia social". En *Academia XXI. Revista Semestral de Investigación*, Vol. 10, No. 19, Facultad de Arquitectura UNAM, México. Disponible en: <http://132.248.43.175/?p=7473>

Caballero, A. (2019). El trabajo del diseño como principio libertario de la sociedad. En *Bases para un diseño social, innovador e incluyente*, México: Universidad Autónoma del Estado de México.

Chipperfield, D. (2020). *domusweb.it*, No. 1045, Italia, Domus, disponible en: <https://www.domusweb.it/en/speciali/guest-editor/david-chipperfield/2020/04/01/domus-1045-david-chipperfield-in-praise-of-beauty-in-the-face-of-crisis.html> [Consultado 8-08-2020].

Chipperfield, D. (2020). *domusweb.it*, No. 1046, Italia, Domus, Disponible en: <https://www.domusweb.it/it/speciali/guest-editor/david-chipperfield/2020/05/04/domus-1046-david-chipperfield-rifugiocasa.html> [Consultado 8-08-2020].

Chipperfield, D. (2020). *domusweb.it*, No. 1047, Italia, Domus. Disponible en: <https://www.domusweb.it/it/speciali/guest-editor/david-chipperfield/2020/06/03/domus-1047-david-chipperfield-la-ricerca-della-comunit.html> [Consultado 8-08-2020].

Colomina, B. (2019). *X-ray arquitectura*. Zurich: Lars Müller Publisher.

Deutsche Welle (productor) Ranke, L. (2020). "bauhaus World", Alemania, Deutsche Welle.

Giedion, S. (1969). *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Halfon, L., Kimmel, S., Luckinbill, T., et al. (productores) y Vallée, J. (director), (2015). *Demolición*, Estados Unidos, Sidney Kimmel Entertainment, Mr. Mudd, Black Label Media.
- Maldonado, T. (1993). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Medina, J. (2019). El mundo como artefacto. Tomás Maldonado en el foco del diseño ambiental (1966-1972). En *Revista de Arquitectura*, Vol. 19, Servicio de Publicaciones, España: Universidad de Navarra.
- Navia, M. (2020). *Foroalfa.com*, Argentina, Foroalfa. Disponible en: <https://foroalfa.org/articulos/el-silencio-del-diseno-grafico-durante-la-pandemia> [Consultado 3-08-2020].
- Procuraduría Federal de la Defensa del Trabajo (2020). *Gobierno de México*, México, Gobierno de México, Disponible en: <https://www.gob.mx/profedet/articulos/presentan-la-nueva-normalidad-la-estrategia-de-reapertura-de-las-actividades-sociales-educativas-y-economicas>. [Consultado 9-08-2020].
- Quiroga, R. (2020). *El economista.com.mx*, México, Socio. Asociación de Internet.mx. Disponible en: <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/Librerias-y-editoriales-entre-las-actividades-esenciales-a-partir-de-este-martes-20200804-0041.html> [Consultado 9-08-2020].
- Ramquist, K., Carmen Montes Cano (trad.) (2020). Hemos perdido a un amigo y todo sigue igual. En *Revista de la Universidad de México*, No. 845, Universidad Nacional Autónoma de México, México. Disponible en: <https://www.revistadelauniversidad.mx/articulos/9d1e013d-0365-4604-bdaf-b00908f5c358/hemos-perdido-a-un-amigo-y-todo-sigue-igual>
- Redacción TASS (2020). *Russian News Agency*. Rusia, TASS, Disponible en: <https://tass.com/economy/1132709> [Consultado 5-08-2020].
- Sánchez, D. (2019). "La publicidad de Ikea, 1996-2012. Estudio de sus estrategias de comunicación en relación con los cambios sociales". En *El repositorio de la producción académica en abierto UCM*, Madrid, España, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/51696/> [Consultado 10-08-2020].
- Wien Geschichte Wiki (2019). *Eschichtewiki.wien.gv.at*, Austria, Archiv Wien, Stadt Wien. Disponible en: https://www.geschichtewiki.wien.gv.at/Bessie_Bruce [Consultado 7-08-2020].