

* **Miguel Arango Marín**

Magíster en Estudios Humanísticos,
Universidad EAFIT
Profesor asociado, Facultad de Diseño Industrial,
Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia
miguel.arango@upb.edu.co
<https://orcid.org/0000-0003-4012-2056>

** **Juan David Jaramillo Flórez**

Socio de Reforma Laboratorio
Profesor asociado, Facultad de Diseño Industrial,
Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia
juandavidjaramilloflorez@gmail.com

*** **Ever Patiño Mazo**

Diseñador industrial de la Universidad
Pontificia Bolivariana
Profesor asociado, Facultad de Diseño Industrial,
Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia
ever.patino@upb.edu.co
<https://orcid.org/0000-0001-9307-8920>

FISURAS

MIGUEL ARANGO MARÍN*

JUAN DAVID JARAMILLO FLÓREZ**

EVER PATIÑO MAZO***

Fecha de recepción: 28 de octubre de 2019

Fecha de aceptación: 2 de julio de 2020

Sugerencia de citación: Sugerencia de citación: Arango Marín, Miguel, Jaramillo Flórez, Juan David y Patiño Mazo, Ever. «Fisuras y resquicios: puentes posibles entre la filosofía y el diseño contemporáneo». Revista *La Tadeo DeArte*, n. 7(7) (2021): 10-25.

<https://doi.org/10.21789/24223158.1683>

FISSURES AND GAPS: POSSIBLE BRIDGES BETWEEN
PHILOSOPHY AND CONTEMPORARY DESIGN

Y

RESQUICIOS:

PUNTES POSIBLES ENTRE LA FILOSOFÍA Y EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO

RESUMEN

EN LA ACTUALIDAD las instituciones sociales tradicionales, tales como la familia, la religión, el Estado y la ciudad, se han revelado como estructuras llenas de contradicciones y fisuras internas manifestadas en la exclusión, la represión y la segregación socio espacial que padecen millones de personas. Ante esta realidad incierta es difícil no buscar explicaciones que den cuenta de las razones para que el mundo se presente de esa forma.

Las respuestas a este fenómeno se han dado desde la filosofía, la sociología, la historia, entre otras disciplinas. Para este texto esperamos exponer cómo dicha realidad se puede comprender a partir de la interrelación de dos dimensiones de lo humano nombradas por Gilles Deleuze y Felix Guattari¹ como *lo liso* y *lo estriado*. *Lo liso* corresponde a la realidad conformada por lo caótico, por lo que no puede ser medido ni cuantificado, por aquello que se da sin regulaciones racionales y que existe espontáneamente en la incertidumbre del devenir cotidiano. *Lo estriado*, por su parte, hace referencia a la realidad regulada, planeada y racionalizada, que se constituye por medio de la cuantificación, el control y la consolidación de un mundo previsible.

Bajo esta premisa, y si tenemos en consideración que el diseño es una actividad que se ubica en el límite entre la reflexión y la producción material de objetos que intermedian en las prácticas humanas, consideramos que existe la posibilidad de establecer puentes entre las interpretaciones filosóficas, existenciales y políticas y el quehacer del diseño, respondiendo a través del lenguaje a nuestras propias inquietudes y aproximaciones conceptuales de nuestro quehacer como diseñadores.

Para hacer entonces explícita esta conexión nos valdremos de la experiencia vivida en el Laboratorio de Diseño Reforma (Medellín, Colombia) con el proyecto *Fisuras y resquicios*, en el que se desarrollaron objetos de uso diario elaborados por medio de la cerámica como técnica propicia para la exploración de texturas y formas dentro de un lenguaje visual que sintetiza lo provechoso de entender los resquicios y las fisuras sociales como espacios propicios para el desenvolvimiento de lo diverso y lo múltiple.

TODAY, traditional social institutions, such as the family, religious groups, the State, and cities, have been revealed as structures full of contradictions and internal fissures manifested in the exclusion, repression and socio-spatial segregation suffered by millions of people. Given this uncertain reality, it is difficult not to look for explanations that account for the reasons behind this situation. The answers to this phenomenon have come from philosophy, sociology, and history, among other disciplines. Therefore, this work intends to expose how this reality can be understood from the interrelation of two dimensions of what is human named by Gilles Deleuze and Felix Guattari as the smooth and the striated. The smooth corresponds to the reality shaped by chaos—so it cannot be measured or quantified—, something that occurs without rational regulations and emerges spontaneously in the uncertainty of everyday life. The striated, in turn, refers to the regulated, planned and rationalized reality, which is constituted by means of the quantification, control and consolidation of a predictable world. Under this premise, and considering that design is an activity located at the border between reflection and the material production of objects that mediate human practices, we believe there is a possibility for establishing bridges between philosophical, existential and political interpretations and the work involved in the art of design, responding through language to our own concerns and conceptual approaches toward our work as designers. In order to make this connection explicit, we will use the experience lived in the Reforma Design Laboratory (Medellín, Colombia) with the project «*Fisuras y resquicios*» (Fissures and gaps), in which daily-use objects were developed by means of ceramics as a technique for enabling the exploration of textures and forms, as part of a visual language that synthesizes the usefulness of understanding social gaps and fissures as adequate spaces for the development of diversity and multiplicity.

ABSTRACT

¹ Se hace referencia a las ideas desarrolladas por estos dos autores en su texto *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, publicado por la editorial Pre-textos en el año 2004 en Valencia, España.

**ARTESANÍA, DISEÑO COLOMBIANO, DISEÑO
ONTOLÓGICO, FILOSOFÍA, LENGUAJE.**

**CRAFTS, COLOMBIAN
DESIGN, ONTOLOGICAL
DESIGN, PHILOSOPHY,
LANGUAGE.**

SOBRE LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA, ENTRE LO LISO Y LO ESTRIADO

EN SU TEXTO *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, el filósofo norteamericano Marshall Berman (1991), describe la experiencia de la modernidad como algo compartido por todos los seres humanos que vivieron, han vivido y vivimos nuestro proceso de desarrollo durante los siglos XVIII, XIX, XX y XXI. Lo relevante del planteamiento de Berman, más allá de esta definición cronológica, es la forma en que caracteriza dicha experiencia del pensamiento y las transformaciones de lo moderno como una especie de fuerza desmesurada, como una suerte de «vorágine» llena de fenómenos opuestos.

En efecto, con la modernidad se borran tradiciones y vínculos comunitarios, y, al mismo tiempo, se ganan libertades y se adquiere la experiencia de lo urbano; se pierden las raíces con el pasado y se obtienen posibilidades de un futuro abonado por el progreso técnico; se eliminan las cosmovisiones locales, pero se abren las puertas a un pensamiento democrático global; se abren los mercados y se aumentan las ganancias y el conocimiento, pero se desestructuran redes locales que no logran competir con mercados de gran calado, en fin, como bien lo explica este autor, una de las características determinantes del paradigma moderno es el hecho de haberse desarrollado a partir de grandes contradicciones.

En este contexto, Zygmunt Bauman (2007) despliega su crítica a la sociedad cuando da cuenta de las profundas fallas de la modernidad representadas en el capitalismo contemporáneo. Para explicar esto, muestra cómo las sólidas promesas de un proyecto colectivo, consistente de un Estado al servicio de sus ciudadanos y de desarrollo progresivo para el beneficio colectivo, fracasaron. Como remplazo, hoy se reivindican como ganancias liberadoras el individualismo, la no intervención estatal y un progreso vinculado necesariamente con el consumo que cada quien debe buscar por su propia cuenta.

Es aquí donde Bauman explicita la profundización del espíritu individualista como una contradicción esencial de este sistema. Esto es así, ya que, para él, esta forma de ser está ocasionando un alejamiento sin precedentes entre las personas, trayendo consigo unas rupturas sociales y culturales complejas y difíciles de subsanar tales como: un desdibujamiento de lo local en lo global, una pérdida de las tradiciones, una fragmentación de los procesos

comunitarios, una pérdida del sentido colectivo, una sobrevaloración del mercado y del consumo como únicos mediadores sociales y culturales.

Bajo estas circunstancias, se pone en evidencia que en la actualidad las grandes instituciones sociales tradicionales tales como la familia, la religión, el Estado y la ciudad, se han revelado como estructuras llenas de contradicciones y fisuras internas manifestadas en la exclusión, la represión y la segregación socio espacial que padecen millones de personas. Este fenómeno puede explicarse al comprender que dichas estructuras que se pretenden sólidas, en realidad, se consolidan a partir de la interrelación de dos dimensiones de lo humano nombradas por Gilles Deleuze y Felix Guattari (2002) como *lo liso* y *lo estriado*. *Lo liso* corresponde a la realidad conformada por lo caótico, por lo que no puede ser medido ni cuantificado, por aquello que se da sin regulaciones racionales y que existe espontáneamente en la incertidumbre del devenir cotidiano. *Lo estriado*, por su parte, hace referencia a la realidad regulada, planeada y racionalizada, que se constituye por medio de la cuantificación, el control y le consolidación de un mundo previsible.

Al hacer entonces visible la tensión que surge de la inherente contradicción de *lo liso* y *lo estriado*, es que las profundas fisuras de las estructuras sociales se ponen en evidencia y podemos darnos cuenta de que somos parte de ellas. En efecto, cuando dicha tensión irrumpe en nuestra cotidianidad y nos enfrenta con que nuestras certezas están sustentadas en estructuras llenas de fisuras y resquicios, inmediatamente se nos pone en la difícil posición de enfrentarnos con lo que realmente somos, esto es: seres frágiles, arbitrarios, vulnerables, efímeros y, sobre todo, mortales.

Cuando esto ocurre, surgen dos perspectivas posibles. La primera es la no aceptación de las contradicciones sociales, en donde se terminaría sucumbiendo al resquebrajamiento de la vida grupal e individual. La segunda, un tanto más beneficiosa, aprovecharía esas fisuras y resquicios de las grandes estructuras como posibilidades de ampliación de la realidad social, es decir, como espacios fructíferos para explorar nuevos sentidos, nuevas formas de ser y nuevas formas de vida que se prenden de las fisuras, para no perder de vista que lo clandestino, lo múltiple y lo diverso hacen parte de esa realidad del devenir cotidiano.

RELACIONES ENTRE LA CONCEPTUALIZACIÓN FILOSÓFICA Y EL QUEHACER DEL DISEÑO

ASÍ PUES, al enfrentarnos como diseñadores a las complejas consecuencias de una realidad incierta, ambivalente y mutable como la que el pensamiento contemporáneo ha logrado dilucidar, se abren una serie de inquietudes, a saber: ¿cómo abordar estas cuestiones desde el diseño?, ¿es posible sintonizar estas reflexiones filosóficas con el quehacer creativo del diseño? De ser así, ¿cómo podrían tenderse puentes entre dichos conceptos filosóficos, complejos de aprehender, y la materialización de la puesta en práctica del diseño?

Para resolver estos interrogantes es necesario aclarar qué entendemos cuando hablamos del quehacer del diseño y, en términos más generales, a qué nos referimos cuando tocamos el tema del diseño. Históricamente, el diseño como profesión, comienza a surgir después de la transformación social, económica y tecnológica del siglo XVIII. Esta primera revolución industrial marcó un cambio importante en el desarrollo tecnológico: se pasó de los objetos producidos solamente en los talleres artesanales, a los objetos que debían ser pensados y diseñados para ser fabricados de manera masiva y dejar la mayor rentabilidad económica.

En ese entonces, esa actividad de proyectar objetos de uso cotidiano era ejercida, en su mayoría, por artesanos que se adaptaron a esa estrategia productiva, artistas y arquitectos que encontraron un nuevo nicho para desarrollar su creatividad. Pero no fue hasta un siglo después, en 1919, que Walter Gropius funda la Escuela Oficial de la Bauhaus en Weimar, Alemania. Allí el diseño se convierte en una disciplina que reúne la apreciación estética con los oficios productivos para desarrollar objetos de uso cotidiano que se inserten en las dinámicas de manufactura del entorno (Bürdek, 1994).

Desde esa primera definición ha pasado casi otro siglo, plagado igualmente de cambios sociales, culturales, políticos y económicos. Klaus Krippendorff (2000) afirma al respecto, que el diseño ha atravesado diferentes etapas: la etapa de diseño de productos que acabamos de mencionar es seguida por la generación de bienes en el inicio del consumismo; por el desarrollo de interfaces, desde que se popularizó el computador personal; por la planeación y la gestión desde que el internet conectó el mundo; y, apenas recientemente, por el desarrollo de discursos. Esto quiere decir, que el diseño toma valor, no solamente por lo que propone materialmente, sino por lo que significa y comunica filosóficamente.

A partir de esa perspectiva, entendemos por diseño la práctica que le permite al ser humano darle forma a las diferentes clases de capital, incorporando significados y definiendo valores sociales para cambiar la percepción de la realidad, ya que el diseño puede transformar la noción de belleza para abrazar múltiples verdades: económicas, políticas, sociales ecológicas, éticas, técnicas, simbólicas, filosóficas y culturales (Fuad-Luke, 2009).

Con todo ello, consideramos que la construcción conceptual filosófica puede articularse con el quehacer creativo, puesto que, efectivamente, el diseño puede asumir, entre otros, un papel político. Esto en el sentido de que un artefacto puede retomar el lenguaje de la protesta como forma de resistencia, para confrontar deliberadamente e impulsar la reflexión sobre la moralidad, sensibilizar sobre valores y creencias y/o cuestionar las limitaciones de la producción en masa (Thorpe, 2008) (Markussen, 2013).

En tal sentido, y teniendo en cuenta lo dicho hasta aquí, consideramos que los puentes entre el plano de lo abstracto y lo material encuentran especial resonancia en el ejercicio creativo del diseño en la medida en que el diseñador es capaz de articular esos diversos discursos y saberes, y contextualizarlos en un escenario histórico-filosófico para presentar su visión del mundo, tomar partido y proponer otras formas de entretener lo que conoce, tanto en sentido teórico, como en un sentido práctico (Dias, 2008).

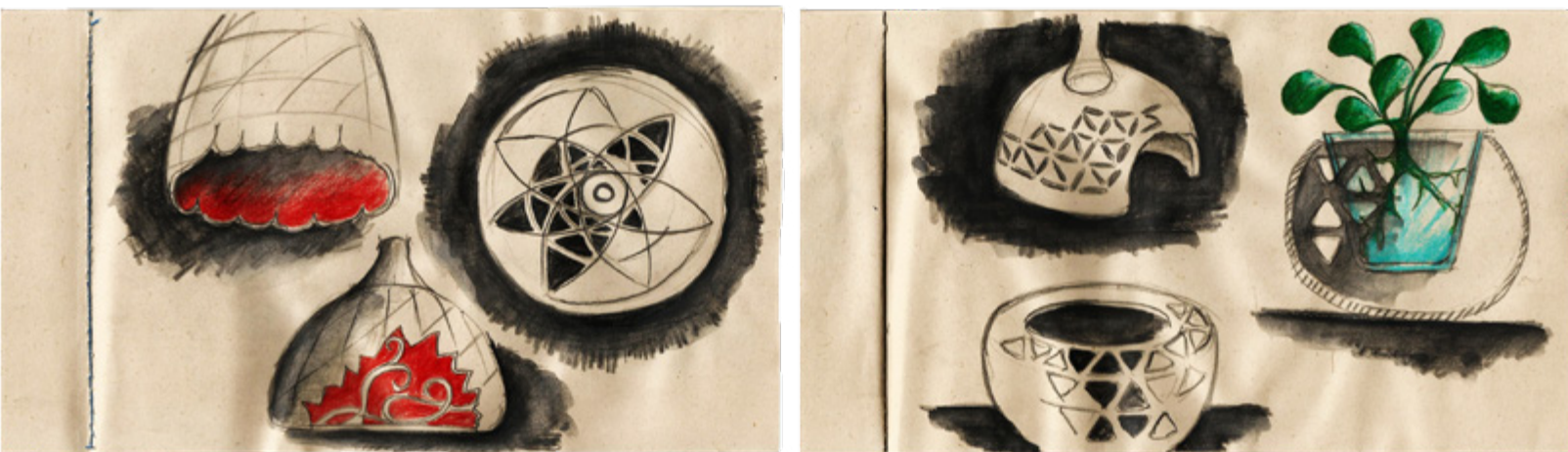
Desde este punto de vista y retomando las ideas de André Leroi-Gourhan (1971), en las que aclara la relación inmediata que existe entre la mano (la técnica) y el gesto (el lenguaje) podemos empezar a entender que existe una relación primaria entre los artefactos que constituyen nuestro universo material y las ideas que componen nuestros modelos de pensamiento. Ambos universos, el artificial y el intelectual, constituyen en sí mismos la idea de cultura, de la cual partimos para entendernos a nosotros mismos.

Si entendemos que el mundo artificial en el cual habitamos constituye un grupo de artefactos que no solo nos ayudan a realizar diversas operaciones, sino que se instauran como agentes de posibilidad desde los que hemos establecido nuestra existencia, se logra quitar el velo que presenta la producción de artefactos como una tarea menor, ya que la ubica en la posibilidad de la construcción y determinación del mundo creado por el ser humano.

En ese sentido, los precursores del diseño ontológico, retomando las ideas Heidegger sobre el Ser, han reconocido que al diseñar las herramientas estamos diseñando formas de ser, y en ese sentido, nos diseñamos a nosotros mismos (Winograd y Flores, 1986). Si damos razón a esta proposición deberíamos aceptar que el diseño es mucho más profundo y transformador de lo que generalmente se cree, ya que diseñamos el mundo, mientras el mundo actúa sobre nosotros y nos diseña (Willis, 2006), y todo eso sucede a través del lenguaje.

Entendemos de esta manera que las ideas, y, en definitiva, el lenguaje, no está por encima de los objetos, elevadas en un plano inmaterial, sino que reside en las posibilidades que el mundo artificial ha proporcionado. El diseño contribuye a la producción de lenguajes, entre ellos el lenguaje visual, que crean el mundo en que las personas viven y experimentan (Winograd y Flores, 1986). De allí que en el presente texto no estamos pretendiendo establecer un puente, como si fuera nuestra hazaña, ya que el diseño ontológico ha comenzado su construcción — a pesar de que Willis (2006) menciona que le ha faltado abordar los problemas de una manera más contundente—, sino que estamos tratando de reconocer que en todo proceso de materialización de un artificio se encuentra un vínculo entre lo que se piensa y lo que se hace, entre la palabra y el gesto técnico, entre el lenguaje abstracto y el lenguaje visual.

Sin embargo, por los efectos que se han descrito con anterioridad, a través de los que el mundo contemporáneo ha llegado a una enorme individualidad en la que se han desestructurado las redes locales dando paso a una producción inconsciente del mundo artificial, es difícil reconocer en los artefactos las ideas con las que establecen un puente. Por ello, trataremos en lo que sigue de poner en evidencia los elementos que constituyen nuestro ejercicio de diseño presentando las reflexiones de las que parten.



[Figura 1. Algunos bocetos del proceso de diseño.]

Fuente: Dibujos de los autores.

UN POSIBLE PUENTE:

Fisuras y resquicios, un proyecto de diseño artesanal

Así PUES, buscando aportar a esta reflexión desde el quehacer artesanal articulado con el diseño, la propuesta que aquí se presenta busca poner de manifiesto la contradictoria construcción de la realidad social dada entre *lo liso* y *lo estriado* a partir del desarrollo de objetos de uso diario elaborados por medio de la cerámica como técnica apropiada para la exploración de texturas, formas y cromías que sinteticen material y estéticamente lo provechoso de entender los resquicios y las fisuras sociales como espacios propicios para el desenvolvimiento de lo diverso y lo múltiple.

Desde un punto de vista conceptual, *Fisuras y resquicios* retoma la ambivalencia de *lo liso* y *lo estriado* para proponer geometrías que se mueven visualmente dentro dos mundos estéticamente diferentes. En el proceso de diseño [Fig. 1], se buscó encontrar un lenguaje visual que permitiera identificar

claramente la realidad ordenada de la realidad caótica, pero, a su vez, que el observador la percibiera como una unidad, es decir, como una sola realidad.

En ese sentido, la reflexión implícita en el proceso de diseño, en las iteraciones entre lo que se piensa y se dibuja, apuntaba a lo que Escobar (2016) menciona como uno de los pilares conceptuales del diseño ontológico: el «observador» no está aislado del mundo que observa, sino que ayuda a crear el mundo a través del lenguaje, y el mundo creado lo transforma a él. Para este caso, eso significaba que el «observador» éramos nosotros transformando y siendo transformados, con la intención, además, de que el otro «observador», aquel que usaría los objetos, también ayudara, en la medida de lo posible, a transformar la realidad mientras que él mismo fuera transformado.

Por otro lado, y como se mencionó anteriormente, se seleccionó la cerámica para materializar las ideas preliminares [Fig. 2], puesto que es un material que una vez ha sido transformado y cocido posibilita un lenguaje ambivalente: es rígido y bastante durable; y, al mismo tiempo, es frágil y puede resquebrajarse con facilidad. Por tanto, ofrece una puerta de entrada especialmente elocuente sobre lo que quiere representar, esto es: la fragilidad de las estructuras sociales.



[**Figura 2.** Proceso de preparación de arcilla roja en barbotina, para ser posteriormente vertida en moldes de yeso.]

Fuente: Fotografía de los autores.

Por su parte, el proceso y las herramientas que fueron usadas para el proceso de elaboración [Fig. 3], nos permitieron entrar en contacto con la comprensión que propusimos de *lo liso* y *lo estriado*. Se seleccionaron procesos semi-industriales, como los moldes de yeso, y manuales, como el corte y el pulido, para poner en evidencia los diversos modos en que la tecnología se manifiesta y se vincula entre sí. Acá la tecnología la estaríamos entendiendo desde la mirada Leroi-Gourhan (1971), en términos simples y paleontológicos: como todo aquello que hemos exteriorizado para hacer(nos) en el mundo que nos rodea.

Es así, como el proceso de materialización de *Fisuras y Resquicios* es la explicitación del indisoluble vínculo entre las formas de hacer técnico. En otras palabras, en la elaboración de estas piezas se parte de una materia prima que viene de la tierra, y, con el objetivo de serializar el proceso, se transforma a partir de procesos y herramientas semi-industriales como son los moldes de yeso; luego, con herramientas simples de corte y pulido, se finaliza la forma conformada. Este proceso, que sigue una suerte de espiral entre niveles técnicos aparentemente separados, deja expuesto que en la práctica discursiva (dicha y materializada en el artefacto), estamos haciendo uso de unas tecnologías exteriorizadas que nos permiten constituir el mundo, y en nuestro caso, reflexionar en torno a la manera de hacer diseño y a las posibilidades que ofrece la construcción de puentes con otras disciplinas.



[Figura 3. Modelado por moldes de yeso que tiende a la serialidad con la utilización de procesos y herramientas semi-industriales. Y transformación por medio de técnicas manuales, como son los instrumentos básicos de corte y de pulido.]

Fuente: Fotografía de los autores.

A su vez, en el proceso de ideación y materialización nos pareció significativo el hecho de volcar la mirada del diseño a los procesos de producción artesanal, con sus técnicas particulares, no con un interés común de instrumentalización, sino más bien en una búsqueda por encontrar posibles respuestas a las incertidumbres de una realidad, que hoy día se puede ver literalmente fisurada y resquebrajada, frágil, mortal y finita. Es entonces, en estas maneras de hacer artesanales que no se pueden predecir, que son inciertas y contingentes, que se encuentran, sino respuestas finales a las reflexiones que hemos puesto sobre la mesa, al menos sí, una comprensión más explícita de que el mundo es en la medida que lo hacemos.

A diferencia de esas maneras de hacer el diseño, donde el proyectista se desprende de la producción y de los problemas técnicos y tecnológicos, el proyecto *Fisuras y resquicios* apostó por el contacto, la comprensión del proceso y la experimentación con el material. Con ello, fuimos conscientes de que el diseño, quizás, tiene que ver con la comprensión, de lo que ya se ha hablado con anterioridad, de cómo el mundo que pensamos y creamos, nos va constituyendo a nosotros mismos.

Como resultado [Fig. 4 y 5], desde una dimensión cognitiva y haciendo uso del lenguaje visual, la forma que estructura el proyecto es una geometría típica, ordenada y redondeada que denota seguridad y que es transformada por cortes irregulares que comunican improvisación, variación y novedad (Blijlevens, Hekkert y Thurgood, 2014).

[**Figura 4.** Proyecto Fisuras y resquicios del Laboratorio de Diseño Reforma.]
Fuente: Foto de Sandra Vélez.





[Figura 5. Todos los objetos del proyecto *Fisuras y resquicios* del Laboratorio de Diseño Reforma.]

Fuente: Foto de Sandra Vélez.

En segundo lugar, desde una dimensión perceptual, y como se puede ver en el detalle de la figura 6, los objetos logran una medida equilibrada entre la unidad y la variedad (Post, Blijlevens y Hekkert, 2013), es decir, entre el elemento unificador que es la forma esferoide, y los rombos que cambian de escala proponiendo una complejidad que no logra desbordarse.

Por último, desde una perspectiva simbólica enfocada en la dimensión social (Blijlevens y Hekkert, 2014), el proyecto sugiere sentimientos de conexión entre una persona que enfatiza su individualidad, y un colectivo que representa aquello de lo que se quiere hacer parte, que visibiliza las estructuras de poder y que comprende, como se ha dicho reiteradas veces, que la realidad social resulta de la interrelación entre *lo liso* y *lo estriado*.



[**Figura 6.** Detalle que evidencia el equilibrio entre la forma esferoide global y los relieves y calados de los rombos que equilibran la composición. Laboratorio de Diseño Reforma.]

Fuente: Foto de Sandra Vélez.

Con todo, se presentará a continuación la síntesis discursiva que carga de sentido cada una de las piezas del sistema de objetos que componen el proyecto. Como se verá, la integración entre los préstamos conceptuales del pensamiento filosófico y la resolución práctica del diseño dejan sin duda asuntos por resolver y preguntas sin contestar. Si bien esto es cierto, también lo es que la relevancia de lo propuesto reside en el procurar relaciones, buscar articulaciones y arriesgar repuestas desde un quehacer que se considera consistente y con voz propia para la enunciación creativa. Con esto en mente, podemos presentar a continuación las piezas que componen el sistema:

Objeto luz: puede ser definida como una pantalla cerámica de una lámpara de techo. Este objeto es quizás el más representativo de la propuesta, ya que es aquel que mostrará de manera más explícita y dramática las grandes fisuras de las estructuras sociales a las que hace referencia el sustento conceptual. Además, este objeto es aquel que pone de manifiesto cómo en los resquicios ofrecidos por el «fisuramiento» puede «prenderse» la vida al albergar la luz como un elemento simbólico de aquello que sigue existiendo, que sigue con vida [Fig. 7].

Objeto portador: aparentemente simple desde su función, esta pieza se puede definir en pocas palabras como un frutero o centro de mesa. Sin embargo, al suplir una función que podría decirse trivial, este objeto encuentra su potencialidad en su componente contemplativo, ya que la acción que cumple no distrae a quien lo observa y da pie a que la mirada se detenga en su configuración, en sus texturas, en el paso de algo *liso* a *lo estriado* y luego a lo fragmentado. Así, el *objeto portador*, no solo porta alimentos, sino también una buena parte del contenido del proyecto [Fig. 8].

Objeto vida: por último, se encuentra el *objeto vida* como esa pieza que completa el sistema objetual de la propuesta. Esta pieza es una maceta que aloja una planta. En el fondo, con este último objeto lo que se busca es hacer evidente que en *las fisuras* y *los resquicios* la vida no solo se «prende», sino que además «echa raíces» y crece. De allí la importancia de que las raíces de la planta acogida por el objeto sean visibles desde las fisuras aportadas por la morfología de la pieza [Fig. 9].

IDEAS FINALES

PARA CERRAR, queremos insistir en que nuestro ejercicio de develar el puente entre lo abstracto, que yace en lo reflexivo, y lo material, tras la técnica, encuentra efectivamente especial resonancia en el ejercicio creativo del diseño debido a que establece una doble vía de afectaciones. En primer lugar, una afectación que parte de la idea y llega a materializarse y que, a pesar de los vacíos inherentes que van quedando en este tránsito, brinda la posibilidad del entendimiento y la aplicación de los conceptos en el plano del mundo fáctico, esto es: de la realidad cotidiana.

[**Figura 7.** Objeto luz. Laboratorio de Diseño Reforma.]

Fuente: Foto de Sandra Vélez.





[**Figura 8.** Objeto portador. Laboratorio de Diseño Reforma.]

Fuente: Foto de Sandra Vélez.



[**Figura 9.** Objeto vida Laboratorio de Diseño Reforma.]

Fuente: Foto de Sandra Vélez.

En segundo lugar, una afectación de retorno de lo materializado y «manchado» de lo mundano propio a la vida de lo concreto hacia el mundo de las ideas, este nuevo tránsito hace que nuestro devenir como diseñadores no pueda considerarse estable. Por el contrario, somos conscientes de que en las trayectorias de los objetos que producimos reside una transformación de las ideas propias que nos determinan como diseñadores.

REFERENCIAS

- Bauman, Zygmunt. *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. México D.F.: Tusquets, 2007.
- Berman, Marshall. *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Bogotá: siglo veintiuno editores: 1991.
- Blijlevens, Janneke y Hekkert, Paul. «Influence of Social Connectedness and Autonomy on Aesthetic Pleasure for Product Designs». En *Proceedings of the 23rd Biennial Congress of the International Association of Empirical Aesthetics (IAEA)*, 2014, editado por Aaron Kozbelt, Pablo Tinio y Paul Locher, New York: IAEA.
- Deleuze, Guilles. *Conversaciones 1972-1990*. Valencia: Pre-Textos, 2006.
- Deleuze, Guilles y Guattari, Felix. *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos, 2002.
- Dias, Sérgio. «Design e emergência, Concepção de projeto no design contemporâneo». (Dissertação de Mestrado, Mestrado em Design, Universidade Anhembi Morumbi, 2008), https://www.academia.edu/1403802/Design_e_emerg%C3%Aancia_concep%C3%A7%C3%A3o_de_projeto_no_design_contempor%C3%A2neo?auto=download
- Escobar, Arturo. *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca, 2016.
- Fuad-Luke, Alastair. *Design Activism: beautiful strangeness for a sustainable world*. London: Earthscan, 2009.
- Krippendorff, Klaus. «Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural». *Estudos em design*, n. 8(3) (2000): 87-98.
- Leroi-Gourhan, André. *El gesto y la palabra*. Caracas: Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela, 1971.
- Markussen, Thomas. «The disruptive aesthetics of design activism: enacting design between art and politics». *Design Issues*, n. 29(1) (2013): 38-50. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00195
- Post, Ruben, Blijlevens, Janneke y Hekkert, Paul. «Unity-in-variety in product design aesthetics», En *Proceedings of TeaP*, 2013. Pabst science publishers, pp.217.
- Thorpe, Ann. «Design as activism: A conceptual tool». En *Changing the Change conference*, 2008, Turin, Allemandi.
- Thurgood, Clementine, Hekkert, Paul y Blijlevens, Janneke. The joint effect of typicality and novelty on aesthetic pleasure for product designs: Influences of safety and risk. En *Proceedings of the 23rd Biennial Congress of the International Association of Empirical Aesthetics (IAEA)*, editado por Aaron Kozbelt, Pablo Tinio y Paul Locher, New York: IAEA, 2014.
- Willis, Anne-Marie. Ontological designing. En *Design philosophy papers*, 4(2) (2006), 69-92. <https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>
- Winograd, Terry y Flores, Fernando. *Hacia la comprensión de la informática y la cognición*. Barcelona: Editorial Hispano Europea, 1989.