PALABRAS CLAVE:
DESMATERIALIZACIÓN,
SOSTENIBILIDAD,
CICLO DE VIDA,
ECONOMÍA CIRCULAR,
ECO-DISEÑO.

VOLVER A LO ESENCIAL

017

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2018.1.20>

DANIELA LONDOÑO RECIBIDO 17/08/2018

SEPÚLVEDA, NATALIA ACEPTADO 06/09/2018

ARROYAVE CUARTAS Y MARÍA APROBADO 22/10/2018

JOSÉ GARCÍA VALLEJO,

Universidad de San Buenaventura,
Medellín, Colombia.

Resumen: Se planteó un ejercicio bajo la idea de desmaterialización para entender como las actividades cotidianas podrían ser el medio para reducir la cantidad de materia, el tipo de material y la forma en que se usan los objetos, todo esto integrando los principios de la economía circular.

En el proceso, se analizaron temas como la sostenibilidad y la responsabilidad social frente a la creación de nuevos productos, lo cual permite concluir que el rol del diseñador juega un papel de alta responsabilidad en el desarrollo de objetos. Para este proyecto, se determinó una necesidad básica, la preparación de alimentos; A partir de esto se definió que el proceso debía contener una parte de investigación en fuentes y otra se realizaría a modo de exploración en un taller para preparar alimentos usando las manos como única herramienta. En la actividad se encuentran formas alternativas para pelar, mezclar, servir, entre otros, usando los residuos propios de los alimentos que se usaron en la elaboración. Al final se concluye que hay muchos objetos que pueden ser simplificados e incluso eliminados, los objetos inundan el entorno, por ello es necesario pensar ¿Cuántos de ellos verdaderamente necesitamos?

1. Introducción

El ejercicio de investigación formativa en el semillero busca un acercamiento reflexivo a las situaciones de diseño desde la perspectiva de responsabilidad humana, ambiental y social. Por lo tanto, el problema es como hacer más simple el diseño partiendo de las actividades cotidianas de los sujetos, las cuales retornan a lo esencial en los objetos.

Las reflexiones giran en torno a la sostenibilidad, las actividades humanas desde una mirada sistémica, los enfoques ambientales de *cradle to cradle*, ecodiseño, ISO 14004, ciclo de vida de producto, economía circular, entre otros.

2. OBJETIVOS

El objetivo general es comprender la complejidad de relaciones que generan los aspectos humanos, sociales y medio ambientales en el desarrollo de un proyecto. Los objetivos específicos son analizar situaciones cotidianas para generar diseños más simples y retornar a lo esencial desde la objetualidad y su acción.

3. Metodología

El enfoque metodológico que se implementó en el desarrollo del proyecto es de carácter cualitativo que se plantea en etapas que se describen a continuación y buscan identificar y comprender las diferentes formas en las que las personas realizan sus actividades cotidianas y que objetos utilizan para ello, todo esto enfocado específicamente en el contexto de cocina y la preparación de alimentos. Ya que para el desarrollo del proyecto se determinó una necesidad básica humana en relación con la alimentación, la preparación de alimentos. A partir de esto se definió que el proceso

debía contener una parte de investigación en fuentes y otra se realizaría a modo de exploración, por lo que se crea una ruptura en el proceso de diseño tradicional.

3.1 Etapa 1, indagación:

En este primer apartado se realiza investigación en fuentes, al ser una necesidad fundamental no se determinó un contexto cerrado. En el proceso, se analizaron temas como la sostenibilidad y la responsabilidad social frente al desarrollo de nuevos productos, para ello se tomaron como referentes libros de diferentes épocas que permitieron ampliar la perspectiva del ejercicio y sentaron las bases para concluir que el rol del diseñador juega un papel de alta responsabilidad en el desarrollo de objetos, pues si estos se desechan rápidamente con un ciclo de vida muy corto afecta de forma directa el medio ambiente.

3.2 Etapa 2, identificación del problema:

En esta etapa se da una ruptura del proceso de diseño tradicional, se parte de la exploración del contexto, para identificar como los humanos realizan las actividades hoy y como se hacía en la antigüedad, cuando no había objetualidad presente, con la intencionalidad de retornar a lo esencial. Todo esto se da a partir del análisis de comportamiento humano con el uso de fotografías y videos disponibles, experiencias propias de los sujetos y la determinación de variables básicas de la actividad de preparar alimentos. Posteriormente se genera un espacio de reflexión sobre la objetualidad en las actividades cotidianas y se determinan que los objetos actuales han complejizado la actividad, se identifica que estos han inundado el contexto y se hace necesario volver a lo esencial en el diseño.

3.3 Etapa 3, taller de exploración:

Se plantea la actividad de preparar alimentos sin el uso de herramientas o utensilios. Se da la preparación de un alimento de mediana complejidad (arroz mixto), usando las manos como herramientas. En la actividad se encuentran formas alternativas para pelar, mezclar, servir, entre otros, usando los residuos propios de los alimentos que se usaron en la elaboración.

Figura 1. Desarrollo de la actividad: Cocinar sin utensilios. Fuente: Coordinación del semillero, 2018.

Posteriormente se genera un espacio de reflexión sobre la objetualidad en las actividades cotidianas, se determinan que los objetos actuales han complejizado la actividad. Por lo tanto, se identifican diferentes actividades asociadas a la preparación de alimentos, con las cuales se propone una reflexión con respecto a la capacidad humana (cada uno de los estudiantes) de crear nuevos objetos para resolver la situación.

3.4 Etapa 4, taller de creación y propuestas:

Para finalizar se propone una reflexión en torno a la información revisada durante el desarrollo del semillero, de modo que se da un Taller de creación de conceptos para el desarrollo de nuevos productos, donde se define que el objetivo del ejercicio es el retorno a lo esencial como premisa, dando paso a la Definición de necesidades implícitas en la actividad de preparar alimentos. Posteriormente el proceso a seguir fue el siguiente: Determinación de ideas para resolver la actividad de preparar alimentos con la menor cantidad de materialidad; Elaboración de bocetos como propuesta para la resolución de las situaciones identificadas; Producción de maquetas tridimensionales; Comunicación al equipo

de las ideas propuestas; Desarrollo de proyecto a partir de las ideas planteadas en el taller de creación; Discusión y ajuste de ideas para la presentación a un concurso internacional; Definición de detalles y desarrollo de modelados virtuales para el ajuste; Desarrollo de modelo físico para la evaluación con usuario; Y por último, ajustes y definición del objeto.

Durante el desarrollo del taller, se debieron cambiar los preconceptos y empezar a generar nuevas formas sin dejar de lado la preocupación por la ergonomía, el tipo de usuario al que estaban dirigidos y el contexto en el que iban a ser usados, todo esto con el enfoque de volver a lo esencial. De tal manera se presentan como resultado del concurso, el diseño de tres productos, cada uno enfocado en aspectos diferentes pero que retoman lo esencial. El primero es JANTAN, un rayador y pelador que se adapta a todo tipo de usuarios, seguido por SIKI, un contenedor plegable de comida para escuelas públicas en áreas vulnerables, en donde el grado de desnutrición en niños es alto y por ultimo MASSE, un recipiente para amasar formado desde el totumo, la forma de este se modifica en el crecimiento, tomando como referencia las deformaciones que se aplican en sandías o calabazas.

Al realizar la retroalimentación de este ejercicio se concluye que hay muchos objetos que pueden ser simplificados e incluso eliminados.

Figura 3 y 4. Proceso de ideación y maquetación inicial. Fuente: Coordinación del semillero, 2018.

4. Resultados alcanzados

En primera instancia se da una Producción de saber y conocimiento, enfocado en la discusión y reflexión que se da de manera clara y coherente acerca del punto de vista del autor Víctor Papanek, la cual se ve reflejada sobre los resultados obtenidos y las implicaciones sociales de los mismos. De tal manera se presentan como resultado el diseño de tres productos, cada uno enfocado en aspectos diferentes pero que retoman lo esencial.

En primer lugar, se encuentra MASSE; su concepto radica en las modificaciones formales que se le pueden dar al Totumo desde su crecimiento con una preforma, tomando como referencia las deformaciones que se producen en sandías o calabazas.

En segundo lugar, esta SIKI; el cual es un objeto diseñado para transportar comida a escuelas públicas en áreas vulnerables donde hay alto grado de desnutrición e inanición en los niños. Siki es un contenedor de cartón, tiene una delgada capa en cera vegetal que protege la comida dentro de ella, por lo que puede ser degradado fácilmente posterior al uso. Además, su estructura se da a partir de pliegues, por lo que permite ser aplanado y apilado antes de su uso y después de este.

Y por último JANTAN; un rallador y pelador que tiene características diferentes, permitiendo adaptarse a todo lo tipos de usuarios como lo son personas con discapacidad, niños o un adultos mayores, sin presentar ningún peligro. El material en el que está diseñado permite el uso de diferentes densidades en todo el objeto, que le permite dar una estructura flexible y a su vez tener texturas rígidas que permiten pelar frutas y vegetales.

Al realizar la retroalimentación de este ejercicio se concluye que hay muchos objetos que pueden ser simplificados e incluso eliminados, la sociedad actual se encuentra envuelta en un mundo de necesidades inexistentes para las cuales es importante tomar conciencia, los objetos inundan el entorno, por ello es necesario pensar ¿Cuántos de ellos verdaderamente necesitamos?

5. Conclusiones

1. Este ejercicio permitió ver que las aproximaciones del diseño no siempre responden al esquema general aprendido en la academia, si no que la investigación exploratoria permite

1. construir nuevas formas de aproximación a las situaciones generando nuevos conocimientos para el desarrollo de productos.
2. La colaboración hace que una idea se pueda transformar en algo que realmente requiera la comunidad para mejorar la condición de vida.
3. El producto puede tener cualquier forma, la profundización en el tema de materiales permite resolver el diseño de una forma más equilibrada con recursos naturales renovables.
4. A pesar de que las reflexiones parten de un tema, en este caso reducir la materialidad en los objetos, estas nos llevan a la creación de nuevas formas de uso y nos permiten cambiar los paradigmas que tienen los objetos.

6. Referencias

- McDonough, W., & Braungart, M. (2002). Cradle to cradle (de la cuna a la cuna): rediseñando la forma en que hacemos las cosas. Barcelona: McGraw Hill.
- Papanek, V. (2014). Diseñar para el Mundo Real. Ecología Humana y Cambio Social (Segunda edición ed.). Barcelona: Pollen Edicions.
- ISO. (2016). ISO 14004: Environmental management systems - General Guidelines on implementation (Third Edition ed.). Geneva: Switzerland.

Sobre los autores

Daniela Londoño Sepúlveda, es estudiante de Diseño Industrial de la Universidad de San Buenaventura Medellín. Pertenece al semillero objetos desde el 2016, participando en el concurso de la OEA para el rediseño de empaques a partir de la economía circular. Igualmente, participó en el séptimo simposio internacional de diseño sostenible.

Natalia Arroyave Cuartas, es estudiante de Diseño industrial de la Universidad de San buenaventura Medellín. Pertenece al semillero objetos desde el año 2016, durante este

|

mismo año recibe el reconocimiento al primer lugar en el concurso de la OEA para rediseño de empaque basado en economía circular.

María José García Vallejo, es estudiante de Diseño Industrial de la universidad San Buenaventura Medellín. Pertenece al semillero objetos desde el 2017.