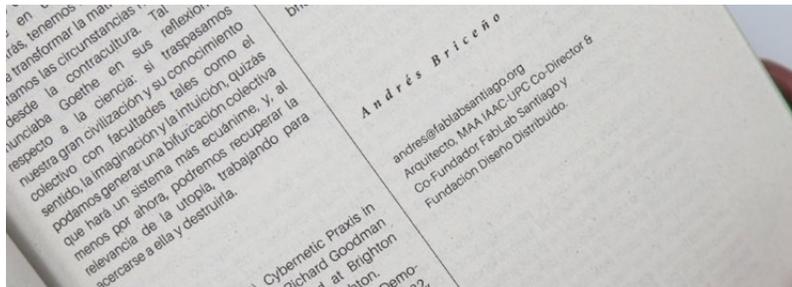


**Emerge.  
crítica  
diseño**

NOSOTROS PUBLICACIÓN EVENTOS MASTER CLASSES EMBAJADORES CONTACTO



## Diseño Distribuido.

### *Hacia un proceso de diseño holístico y político*

por **Andrés Briceño**

*“Hay verdades que si tú las rompes inmediatamente y las dejas salir, pierdes una oportunidad, gastas una chance. Esto es difícil de expresar. Casi se podría decir que las teorías revolucionarias y sus aplicaciones son siempre reaccionarias. Estamos en un tal misterio, que no hemos avanzado casi nada: estamos pensando con un idioma de pensamiento y con un espacio que no conocemos, estamos utilizando la inteligencia, pero no vemos cómo ella es”* Roberto Matta

Actualmente, nos encontramos deambulando en un período altamente inestable a nivel global, pero que desde el cual una circunstancia transversal clave emana, permitiendo potencialmente evolucionar[1] como

sociedad global desde lo local: una particular sensación de libertad generada por la incompreensión del status quo sobre hechos que en su latencia están generando esa libertad.

A lo largo de la historia universal, es posible identificar diversos momentos en los cuáles grupos ‘marginales’ de personas han hecho uso de invenciones tecnológicas operando desde fuera de las convenciones, deambulando entre lo previamente conocido y una sensación de libertad provocada por la autonomía ocasionada por las nuevas herramientas. Dicho eso, como en los tiempos de la creación de la imprenta, en dónde la comunidad gradualmente fue empoderándose por una nueva plataforma comunicacional, expandiendo las posibilidades y autonomía para la expresión social, Internet en nuestros días ha generado gradualmente el mismo empoderamiento, creando trincheras independientes a las convenciones y paulatinamente transformándola, iniciando su periplo particularmente en las comunicaciones y posteriormente en múltiples efectos a nivel educacional, financiero, tecnológico, entre otros efectos destacables.

El espacio “marginal” de independencia que hablamos, es un estado que se manifiesta particularmente cuando repercute a niveles socioculturales desde la auto-organización, por lo que todo el espectro de parámetros contingentes para el (re)pensar y el (re)hacer las definiciones de nuestro espacio existencial están transformándose debido a los factores emergentes de los que han dilucidado el poder de la independencia y autonomía. En pocas palabras, hay nuevos ingredientes para cocinar.

Este estado emancipador temporal, permite a los grupos de avanzada idear, reflexionar, probar, prototipar y testear nuevos modelos que en determinadas circunstancias enuncian nuevos enfoques holísticos, expandiendo el cuerpo de conocimiento existente, empujándolo, incrementándolo, eventualmente transformándolo en otras configuraciones de ser en sociedad. No importa cuán difíciles sean las crisis sociales, ambientales, políticas contemporáneas; la autonomía nos permite contar con una teórica mayor flexibilidad para operar dentro de estas complejidades, las que después de largas décadas en dónde se han ejercido acciones conducentes a despolitizarnos -por ejemplo a través de la presencia de una entidad abstracta que nos habla de un “mercado” que regula nuestras vidas-, pequeños grupos han sofisticado las posibilidades de la estructura de ordenamiento social, sobre la base de la creación de tecnologías que generen transformaciones socioculturales con potenciales consecuencias sistémicas y económicas. Hipotéticamente, esta difusa etapa de transformaciones crea escenarios que favorecen el acto creativo asociado a la esencia de la innovación -entendiéndose ésta como un recurso acuñado a nuestra historia universal y no al reduccionismo corporativo-, construyendo una era sumergida en la transición.

Teóricamente, este viaje se extenderá hasta que la convención que

promueve el status quo tome control de éstas alteraciones al orden establecido, monetizándoles, tomando posesión del nuevo flujo sistémico.

Actualmente es un hecho aceptado y de sentido común observar las consecuencias que los nuevos recursos comunicacionales, educacionales, interactivos, sensoriales, financieros, tecnologías de fabricación, entre otras dimensiones, se encuentran inmersas dentro de un proceso incierto, en dónde conocemos el punto de partida, pero aun no dilucidamos sus consecuencias sistémicas del todo. La transformación es cultural ante todo.

### **Diseño Distribuido**

Mies Van der Rohe, uno de los arquitectos más relevantes del siglo XX, definió la arquitectura utilizando una expresión coloquial, pero con una alta dosis de poder interpretativo: “*la arquitectura es colocar dos ladrillos, cuidadosamente*”[2]. La arquitectura define un cuerpo de conocimiento íntimamente vinculado con el significado de diseñar y, por cierto, si partimos desde la idea de crear algo desde dos elementos (bricks), la idea principal de ese ejercicio según Francesco Dal Co, no se soporta en el vínculo de ellos, sino en el cuidado (carefully) en cómo se ejecuta finalmente. (Dal Co, 2003)

Diseñar es un acto inherente al ser humano; originalmente diseñamos desde la precariedad que la propia supervivencia reclama, lo que considerando la colección de información almacenada generación tras generación, nos encontramos finalmente en una posición dónde la sobrevivencia fue superada por el deseo. Paso a paso, diseñar se transformó en un proceso estratégico en dónde la materia fue organizada por la información, eventualmente cuidadosamente (*carefully*), definiendo nuestro entorno construido, nuestro hábitat y en definitiva nuestro espacio existencial.

En las cosas construidas que nos rodean, definimos cierta certidumbre en el camino, lo cual nos permite hacer frente a lo cotidiano, y en ellas (las cosas) se concentra un valor atemporal que se hereda a través de un flujo generacional: la información que les define.

La concepción del diseño emerge paulatinamente, a través de un proceso de codificación sintetizado en, a través o desde la materia, alineándola, balanceándola y cuidadosamente implicándola en un hecho humano. A la larga, su eventual repercusión crea una comunión entre la belleza y la función, configurando un significado aceptado por las personas a través de la experiencia. Diseñar, es ante todo, una herramienta estratégica que crea valor sociocultural, que organiza la materia que nos rodea, comunica sus efectos a través de una función específica que transforma nuestra realidad, la extiende, la expande, la hace pública en definitiva. El acto de creación bajo éstas circunstancias, deviene siempre como una acción política que manifiesta una posición, pero obviamente dentro de zonas de

confort, la intensidad de su compromiso colectivo necesariamente se vincula a la pregunta que busca interpretar el diseñador.

*“Cada vez más, el diseño se ha alejado de la idea de “intelligent problem solving” (James Dyson), acercándose a lo pasajero, a la moda rápidamente obsoleta, al juego estético y formal, a la “boutiquization” de todo el universo de productos cotidianos. Por esta razón, el diseño hoy en día es identificado usualmente como un objeto costoso, exclusivo, no necesariamente práctico, divertido, formalista y colorido. “(Bonsiepe, 2006)*

Hoy en día, diseñar tiene potencialmente mayores opciones de generar transformaciones positivas dentro de nuestra compleja sociedad contemporánea, que a través de nuevas tecnologías de fabricación digital y la capacidad holística de Internet, crear un espacio de cohesión social, expandiendo las intrínsecas capacidades de los objetos hacia la expansión de sus propiedades, creando sistemas coordinados por ellos mismos. De esta forma, podríamos comenzar a utilizar la idea de contar con un enfoque sistémico a través del diseño, empleando el potencial de abstracción que la tecnología nos brinda para (re)pensar nuestro entorno, amplificando las capacidades de los objetos propagando sus potenciales efectos a una mayor diversidad social.

Una visión sistémica del diseño, conjuga la posibilidad de crear una organización social emergente, expandiendo el horizonte de los objetos a redes que operan implicadas con potencial interacción de la ciudadanía, y, finalmente, un proceso conducente a delinear cierta cohesión social. Teniendo en cuenta la distancia entre las personas después de un proceso intenso de despolitización que el status quo trazó, la idea de una sociedad integrada aún se cruza con un sentimiento de descrédito en la utopía, aislando a los grupos de avanzada a operar como outsiders y espacios contraculturales, cargándoles el peso de la lucha.

Si la despolitización estructural sostenida en la era industrial, ha sido un eje constante de configuración en la ecuación que define la sociedad occidental, y por lo demás, una acción silenciosa y consistente para mantener a las masas alejadas de la agenda del poder, el desarrollo tecnológico y la libertad marginal generada por el potencial de las redes tecnológicas, definen el reino sobre el cuál sofisticar el lenguaje, traspasar los límites del control burocrático e intentar romper las esferas que establecen los límites del cuerpo de conocimiento imperante a través de un diseño descentralizado, reconectado, el espesor de lo humano por sobre lo económico en el desenlace final. Si es viable suponer un constructo que opere con una energía distribuida ¿qué sociedad creemos posible al potencialmente estar todos conectados? Las circunstancias nos hacen pensar que ésta es la visión utópica de nuestra era: diseñar sistemas.

Hipotéticamente entonces, podríamos inferir que el proceso operacional

del diseño podría leerse o influenciarse por la cibernética y las ciencias de la computación, contribuyendo a traspasar un lenguaje y fortalecimiento de la comprensión del fenómeno distribuido ampliando el potencial de diversos artilugios que han emergido desde personas comunes, iniciados, grupos pequeños y autónomos de investigación sin mayores presupuestos o grupos de avanzada que no tienen una línea editorial generada por grandes corporaciones. Quizás, esto es un proceso de transgresión que nos habla de una eventual nueva era contracultural basada en la creación tecnológica descentralizada, en donde diseñar, es un ejercicio hermenéutico, colectivo, multidisciplinario y con alcances políticos.

*“En una teoría de tal universalización (cibernética), los modelos conceptuales expuestos forzarían a reconsiderar las perspectivas disciplinarias, como Gordon Pask advirtió, que cuando la cibernética ‘considera a la economía no como un economista, la biología no como un biólogo, un motor no como un ingeniero’. En cada uno de estos casos, el tema sigue siendo el mismo, a saber, cómo los sistemas se regulan a sí mismos, se reproducen, evolucionan y aprenden.’ Considerando una visión interdisciplinaria, Pask argumenta en definitiva, que el punto más alto de la cibernética está orientada a preguntarse cómo ellos (los sistemas) se organizan a sí mismos” (Dubberly, Pangaro, 2015)*

Distribuir es aún un concepto abstracto que refiere a un mecanismo por el cual la cobertura de un valor no está necesariamente condicionada a una magnitud jerárquica para ello, sino más bien, ésta se vincula a una organización que a través de su dispersión y canales de comunicación, permiten un flujo auto-organizado que garantiza la cobertura del valor generado. Hoy en día, la construcción de un efecto distribuido contiene oportunidades innovadoras sobre la base de combinar: (a) el estado de libertad otorgado por las circunstancias tecnológicas (redes) y, (b) la adquisición de autonomía y empoderamiento colectivo que éstas (las redes) generan orgánicamente en la comunidad, amplificando las posibilidades para dar respuesta a preguntas provenientes del interior de la comunidad, no del mercado. Éstos parámetros de la ecuación, emergen como un aliciente para configurar mecanismos socio-culturales que creen una regeneración del tejido social desde la auto-organización, la auto-regulación, la interacción, o utilizando la premisa teórica de Stafford Beer: un modelo de sistemas viable.

Si hoy en día pretendemos distribuir bicicletas por ejemplo, tenemos dos grandes alternativas relevantes: (a) diseñar una tecnología condicionada y focalizada a un objeto particular (bicicleta) y distribuirla a través del modelo económico convencional (oferta y demanda) limitando el acceso a quién reúne los requerimientos para ser sujeto del crédito, y por otra parte, (b) diseñar un sistema de bicicletas auto-organizada contenida por parámetros operativos que garanticen la accesibilidad a un mayor rango de personas, reduciendo el costo final y cediendo la propiedad del objeto particular, esto es, centrar el diseño en el sistema y no sólo en una parte

del mismo. Diseñar en éstos términos hoy, compromete un potencial de dispersión de la esencia del rol estratégico de los objetos, y consecuentemente, demanda una comunicación con diversas disciplinas que hace algunas décadas atrás estaba limitada al universo de las ciencias de la computación, biología, física o neurociencias, abriendo canales eventuales para diseñar procesos-artefactos con mayor rigor y precisión, tocando perspectivas científicas sin perder la capacidad de generar significado; esto es, generar experiencias significativas a través de los objetos que nos rodean, independiente de su escala y complejidad.

“El enfoque científico aborda la realidad desde la perspectiva cognitiva, de lo que se puede conocer, mientras los enfoques de las disciplinas del diseño abordan la realidad desde perspectivas de lo ‘proyectabilidad’, de lo que podemos diseñar. Éstas, son perspectivas diferentes, y es esperado que en un futuro éstas se transmuten como perspectivas complementarias. Hasta ahora, el diseño ha intentado construir puentes en el campo de la ciencia, pero no al revés. Podríamos especular que en el futuro el diseño se convierta en una disciplina básica para todas las áreas científicas. Relacionar las actividades del diseño con las ciencias no debe malinterpretarse como una pretensión de transformar el diseño en una ciencia. Sería una tontería ‘diseñar’ un cenicero utilizando el conocimiento científico. Pero no sería algo torpe -e incluso obligatorio- aprovechar el conocimiento científico cuando se diseña una caja de leche con una huella ecológica mínima. Ya no es posible limitar la noción del diseño a disciplinas de diseño, tales como arquitectura, diseño industrial o diseño comunicacional porque los científicos también están diseñando. Cuando un grupo de científicos del mundo agrícola desarrollan un nuevo caramelo de las vainas del algarrobo que contienen vitaminas relevantes para los escolares, tenemos un ejemplo claro de una actividad del diseño” (Bonsiepe, 2006)

### **Desafío por la Integración**

*“Las revoluciones, violentas y no violentas hacen explotar las sociedades, porque en forma deliberada desquician el sistema heredado, sobrepasando sus límites fisiológicos. Ocurre entonces que es necesario definir el sistema nuevamente, y la nueva definición tiene que atenerse a los criterios de viabilidad cibernéticos” (Beer, 1973)*

Cuánto más evoluciona la tecnología, más cambian las circunstancias para diseñar, sin embargo, el modelo económico ortodoxo ha generado condiciones sistémicas y ambientales que obstaculizan la potencialidad particular de este fenómeno. El modelo económico convencional comienza con la bifurcación proveniente de la economía aristotélica (arte de vivir y de vivir bien) direccionando su camino hacia la subordinación de la lógica del valor de uso a la lógica del valor de cambio y desde ese nuevo paradigma generar un recurso que permitiese la justificación del status quo, *“para justificar la adquisición de riqueza y poder, surgió la disciplina de la nueva economía (la antigua cremástica). Según esta, se suponía que la pobreza estaba determinada por la ley natural, y mediante*

*tal razonamiento –con una obvia laguna lógica- se asumía que cuando el poderoso acumula riqueza todo el mundo se beneficia” (Max-Neef, Smith, 2014).*

Este particular enfoque, evidencia la verdadera esencia del modelo reinante, que impulsa la competencia, entornos eficientes-operativos, pero, sobre todo, elimina gradualmente la natural condición empática del ser humano a través de la pérdida del sentido colectivo. En otras palabras, el modelo suprime nuestro enfoque político y colectivo por uno individual de triunfadores y perdedores, fundamentalmente porque es la mejor posición para controlar un conflicto indisoluble: la relación entre el pueblo y el poder.

Nos encontramos aparentemente todos ‘conectados’ a través de las invenciones tecnológicas contemporáneas, sin embargo, es un hecho evidente que la condición cultural imperante nos empuja a aislarnos, a enfocar nuestra energía dentro de ambiciones particulares, cayendo en el aturdimiento del olvido de la polis; no conocemos mayormente a nuestros vecinos, utilizamos diversos artefactos y aplicaciones que construyen ilusiones de participación, pero al final del día, aún no nos vemos entre nosotros con transparencia, honestidad y literalmente, en tiempo real.

Nuestra época está marcada notoriamente por un estado de cambio, de transición, pero dónde en comparación a unas décadas atrás, tenemos mayores oportunidades de transformar la matriz sistémica, si enfrentamos las circunstancias nuevamente desde la contracultura. Tal como enunciaba Goethe en sus reflexiones respecto a la ciencia: si traspasamos nuestra gran civilización y su conocimiento colectivo con facultades tales como el sentido, la imaginación y la intuición, quizás podamos generar una bifurcación colectiva que hará un sistema más ecuánime, y, al menos por ahora, podremos recuperar la relevancia de la utopía, trabajando para acercarse a ella y destruirla.

---

#### Referencias Bibliográficas

- Beer, Stafford (1973), *Cybernetic Praxis in Government*, The Third Richard Goodman Memorial Lecture, Delivered at Brighton Polytechnic, Moulsecoomb, Brighton.
- Bonsiepe, Gui (2006), *Design and Democracy*, *Design Issues* Spring 2006, Vol. 22, No. 2, pp. 27–34
- Carrasco, Eduardo (2011), *Conversaciones con Matta*, Santiago, Chile, Ediciones Universidad Diego Portales.
- Dal Co, Francesco (2003), *Mies*, in A. Aravena (Ed) *Material de Arquitectura*, Santiago, Chile Escuela de Arquitectura Universidad Católica de Chile Ediciones ARQ
- Hugh Dubberly & Paul Pangaro (2015), *How cybernetics connects computing, counterculture, and design*, in *Hippie Modernism: The Struggle*

for Utopia, Exhibit Catalog, Minneapolis:Walker Art Center  
Max-Neef, Manfred, Smith, Philip B.(2014), La Economía  
Desenmascarada: del poder y la codicia a la compasión y el bien común,  
Ediciones Biebel, Buenos Aires, Argentina

---

[1] Evolución en términos de movilidad, de transformación de las  
circunstancias imperantes a nivel sociocultural con eventuales  
consecuencias económicas.

[2] “architecture is to put together two bricks, carefully”

---

## Andrés Briceño

andres@fablabsantiago.org

Arquitecto, MAA IAAC-UPC Co-Director & Co-Fundador **FabLab Santiago**  
y Fundación Diseño Distribuido.

---

**Volver a Emerge MX 005**

COMPRAR IMPRESO



Emerge MX es un proyecto sin fines de  
lucro, si deseas colaborar con nosotros  
contáctanos.

## Contacto

[hola@emergemexico.com](mailto:hola@emergemexico.com)

Con el apoyo de:



005

005

