

“Los objetos de diseño, crítica al parámetro de durabilidad”

Por CLAUDIA RAMÍREZ MARTÍNEZ

CANTIDAD DE PALABRAS 5097

HORA DE ENTREGA

11-OCT.-2020 01:30P. M.

NÚMERO DE
IDENTIFICACIÓN DEL
TRABAJO

63962121

“Los objetos de diseño, crítica al parámetro de durabilidad”

The design objects, a critic to durability parameter

Claudia Ramírez Martínez

Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México

claudia.ramirez@uaslp.mx, SNI-C

Resumen: La pérdida del valor de los objetos es una parte inherente a la vida económica y social contemporánea. Cuando se adquiere un objeto, podríamos pensar que su posible duración sería un parámetro en la decisión de compra, pero también puede ser en la contraparte de los objetos que tenemos en el concepto de desechables, o de un solo uso. Esta ponencia propone una crítica a los diseños de lo desecharable, aquellos objetos de la obsolescencia programada. Si como sociedad estamos tomando conciencia de los objetos que tenemos en un sentido sobrados de lo necesario, nos preguntamos ¿porqué seguimos diseñándolos?, ¿Somos conscientes como diseñadores de la implicación que tienen nuestras propuestas? Si se acepta que los diseños en algún momento llegarán a formar parte de las cosas cotidianas, sería posible abordar tal razonamiento. Por el contrario, si no se acepta tal implicación, el daño puede ser bastante mayor, o entrar en un caos al no controlarse. Se ha documentado en la bibliografía, por ejemplo, el daño que se ha causado con las botellas de pet para agua o bebidas gaseosas. El enfrentar el cambio climático del planeta, así como los mas diversos movimientos ecológicos nos hace ver la importancia del daño que somos parcialmente responsables como diseñadores; por ejemplo, con las propuestas que han implicado una producción extrema de productos plásticos, se ha terminado por contaminar los mares del planeta con microplásticos, ya que su eliminación está lejos de ser una realidad. Por una parte tendríamos entonces el objeto que necesitamos para nuestra vida diaria: el exprimidor de jugos, los juguetes, espumados para zapatos, el celular, la impresora, etc., etc. Sin embargo, no podríamos concebir nuestra existencia actual sin ellos.

Esta propuesta critica la durabilidad de diferentes objetos, que han partido de diseño, pero que suelen desecharse aún cuando se pensaron como para un tiempo de uso considerablemente mayor. ¿Qué los hace obsoletos? ¿Qué los hace coleccionables? Estamos en un punto donde la globalidad toma el sentido de una absurda recuperación para una obsolescencia objetual. Aunque las colecciones de una buena parte de museos se crearon ciertamente a partir de objetos que alguna vez tuvieron una determinada utilidad en la vida cotidiana. Entonces, ¿cómo transmitir el sentido de la durabilidad como un valor en el diseño de los objetos cotidianos? ¿hasta qué punto el estudiante de diseño puede o no tener conciencia de las posibles afectaciones de su propio diseño? El hablar de valor se puede aplicar a una amplia gama de productos y servicios, plantearemos su posible inclusión en los procesos de diseño, y mayormente en la repercusión de las propuestas de diseño. Hemos visto las situaciones recientes de trueque como una forma alterna de rechazar el objeto no deseado, probablemente de poco uso, pero aún en posibilidades de ser útil, al menos para la función primaria que se pretende. Los diferentes niveles de arreglos que puede tener un objeto hasta llegar a la circularidad se encuentran igualmente cuestionados y pueden valorarse más en relación a la duración de los objetos. Un parámetro forzosamente implicado en el diseño tiene que ver con el costo económico del producto, al menos una vez que se produce en serie. Es decir, plantear esta serie de condicionantes o parámetros permitirá abordar en esta propuesta una reflexión acerca del quehacer del diseñador contemporáneo.

Palabras clave: objetos, diseño industrial, durabilidad, obsolescencia

Key words: objects, industrial design, durability, obsolescence

Abstract. The loss of the value of objects is an inherent part of contemporary economic and social life. When an object is acquired, we could think that its possible duration would be a parameter in the purchase decision, but it can also be in the counterpart of the objects that we have in the concept of disposable, or single use. This paper proposes a critique of disposable designs, those objects of programmed obsolescence. If as a society we are becoming aware of the objects that we have in a sense that is more than necessary, we ask ourselves why do we continue to design them? Are we as designers aware of the implication that our proposals have? If it is accepted that designs will at some point become part of everyday things, it would be possible to address such reasoning. On the contrary, if this implication is not accepted, the damage can be much greater, or go into chaos by not being controlled. For example, the damage that has been caused by pet bottles for water or soft drinks has been documented in the literature. Facing the planet's climate change, as well as the most diverse ecological movements, makes us see the importance of the damage that we are partially responsible for as designers; For example, with the proposals that have implied an extreme production of plastic products, the planet's seas have ended up being contaminated with microplastics, since their elimination is far from being a reality. On the one hand we should then the object we need for our daily life: the juicer, toys, foam for shoes, cell phone, printer, etc., etc. However, we could not conceive of our current existence without them.

This proposal criticizes the durability of different objects, which have been based on design, but are usually discarded even when they were thought to have a considerably longer use time. What makes them obsolete? What makes them collectibles? We are at a point where globality takes on the meaning of an absurd recovery for an object obsolescence. Although the collections of a good number of museums were certainly created from objects that once had a certain utility in everyday life. So how to convey the sense of durability as a value in the design of everyday objects? To what extent can the design student be aware of the possible effects of his own design? The talk of value can be applied to a wide range of products and services, we will consider its possible inclusion in the design processes, and mainly in the impact of design proposals. We have seen recent barter situations as an alternative way of rejecting the unwanted object, probably of little use, but still likely to be useful, at least for its intended primary function. The different levels of arrangements that an object can have until reaching circularity are also questioned and can be valued more in relation to the duration of the objects. A parameter necessarily involved in the design has to do with the economic cost of the product, at least once it is produced in series. In other words, proposing this series of conditions or parameters allow us a reflection on the work of the contemporary designer.

Introducción

La pérdida del valor de los objetos es una parte inherente a la vida económica y social contemporánea. Cuando se adquiere un objeto, podríamos pensar que su posible duración sería un parámetro en la decisión de compra, pero también puede ser en la contraparte de los objetos que tenemos en el concepto de desechables, o de un solo uso. Esta ponencia propone una crítica a los diseños de lo desechable, aquellos objetos de la obsolescencia programada. Si como sociedad estamos tomando conciencia de los objetos que tenemos probablemente nos damos cuenta que en cierto sentido, sobrados de lo necesario; nos preguntamos entonces ¿porqué seguimos diseñándolos?, ¿Somos conscientes como diseñadores de la implicación que tienen nuestras propuestas? Si se acepta que los diseños en algún momento llegarán a formar parte de las cosas cotidianas, sería posible abordar tal razonamiento. Por el contrario, si no se acepta tal implicación, el daño puede ser bastante mayor, al entrar en un caos al no controlado.

Esta propuesta parte y critica la durabilidad de diferentes objetos pero que suelen desecharse aún cuando se pensaron como para un tiempo de uso considerablemente mayor. ¿Qué los hace obsoletos? ¿Qué los hace coleccionables? Estamos en un punto donde la globalidad toma el sentido de una absurda recuperación para una obsolescencia objetual. Aunque las colecciones de una buena parte de museos se crearon ciertamente a partir de objetos que alguna vez tuvieron una determinada utilidad en la vida cotidiana. Entonces, ¿cómo transmitir el sentido de la durabilidad como un valor en el diseño de los objetos cotidianos? ¿hasta qué punto el estudiante de diseño puede o no tener conciencia de las posibles afectaciones de su propio diseño? El hablar de valor se puede aplicar a una amplia gama de productos y servicios, plantearemos su posible inclusión en los procesos de diseño, y mayormente en la repercusión de las propuestas de diseño. Hemos visto las situaciones recientes de trueque como una forma alterna de rechazar el objeto no deseado, probablemente de poco uso, pero aún en posibilidades de ser útil, al menos para la función primaria que se pretende. Los diferentes niveles de arreglos que puede tener un objeto hasta llegar a la circularidad se encuentran igualmente cuestionados y pueden valorarse más en relación a la duración de los objetos. Un parámetro forzosamente implicado en el diseño tiene que ver con el costo económico del producto, al menos una vez que se produce en serie. Es decir, plantear esta serie de condicionantes o parámetros permitirá abordar en esta propuesta una reflexión acerca del quehacer del diseñador contemporáneo.

Cuando se diseña se suele utilizar una metodología adecuada al caso. En la propuesta de Bruno Munari, el desglose es fundamental para abordar un trabajo de diseño objetual (Munari, 1983) y propone centrar el problema y desglosarlo en sus diversos elementos y a su vez en tantos elementos como sea necesario para llegar a la solución proyectual. Los materiales y tecnología son abordados como uno de los puntos analíticos para conocer el objeto diseñado. Sabemos que, sin embargo, llegar a estos puntos en la realidad no siempre ocurre, al menos en el nivel de licenciatura.

Por otra parte, esta propuesta surge de una inquietud planteada en un material didáctico para la materia de etnografía de la cultura material, llevada en la Facultad del Hábitat, y desarrollada por mi misma.

En el curso propuse cuatro puntos básicos: 1. Conceptos etnográficos y contexto general mexicano; 2. Problemáticas de hábitos y costumbre como estudios de cultura material; 3. Producción local potosina y su relación con los estudios de cultura material y 4. Afectaciones del diseño potosino a la cultura material mexicana. Dentro de estos se aborda de una manera muy general diferentes implicaciones sociales en los medios en los que nos movemos como diseñadores.

Los estudios de cultura material son un tema de relativa actualidad, pues los hábitos y costumbres que hemos adquirido nos han llevado a crear nuevas redes y vías de adquisición material, entendiéndose todo aquello que pertenece a nuestro mundo objetual. Como diseñadores industriales intentamos comprender el mundo que nos rodea para poder crear objetos adecuados y pertinentes a la realidad social. Así, necesitamos entonces de un conocimiento apoyado en este tipo de estudios para que nos permita al mismo tiempo ampliar nuestra perspectiva y lograr comprender las necesidades de nuestros usuarios.

El curso Etnografía de la cultura material forma parte de la carrera de diseño industrial y se presenta como una materia electiva, con la cual se pretende complementar la formación del alumno de tal manera que en su quehacer profesional del diseño tenga herramientas que le permitan desarrollarse y cumplir óptimamente su labor.

Entre los objetivos de la materia sobre cultura material, postulaba

- a) Plantear un panorama general a través de un estudio incluyente de contextos como país, región, Estado y localidad, distinguiendo la problemática que plantea de manera propia, lo contemporáneo al diseño mexicano.
- b) Conocer las costumbres y hábitos de las diferentes etnias contemporáneas y establecer su problemática cotidiana en México: comida, vestido, trabajo, comercio, transporte y transmisión del conocimiento; vida rural y vida urbana, etnografía de la calidad de vida en el ámbito rural y urbano.
- c) Ubicar los lugares de producción de conocimiento científico y de artefactos técnicos que competen al diseño contemporáneo en México, incluido el diseño industrial. Abordar las afectaciones como diseñador en la cultura material mexicana y las propias en el Estado de San Luis Potosí, y
- d) Profundizar en los fenómenos migratorios, sus posibilidades y limitantes para el diseño industrial local, nacional e internacional.

Es así que, dentro de estos objetivos, se inserta el conocimiento acerca de la aceptación o rechazo de algunas piezas de diseño, considerando la misma sociedad para la cual se esté diseñando.

Conceptos sobre los objetos, técnica y tecnología

Si se piensa en la gente como simple portadora de cultura, puede resultar fácil especular en una cultura como un conjunto de reglas y técnicas con existencia independiente, a esto se le llama a veces reificación de la

cultura. A grandes rasgos se implica la suposición de que una cultura refleja y crea a la vez una personalidad típica en quienes la comparten. Todavía decimos que el trabajo de campo se ocupa de una sociedad y pensamos en lo que quiere decir. La población de una isla forma claramente una sociedad, pero viviendo en un continente, reconocen una autoridad política común y aún así algunas sociedades son demasiado grandes y complejas para que una sola persona pueda estudiarlas en su totalidad, por lo que los antropólogos han trabajado tomando secciones de estas sociedades: pueblos, fábricas, etc. Los estudios de cultura material parten mayormente de los estudios etnográficos, donde una buena parte los conocemos gracias a las investigaciones y viajes que han realizado los antropólogos. Pero la antropología no ha sido la única área del conocimiento preocupada en reflexionar sobre la cultura material, su circulación y su importancia para la sociedad contemporánea. Son diversas áreas las que se han ocupado de tal conocimiento, entre estas la más productiva y clara en los últimos años ha sido la filosofía. En lo que respecta a los estudios históricos, la arqueología también ha tenido interesantes investigaciones. Es por demás suponer que los económos y mercadólogos han hecho lo propio, sobre todo cuando se piensa no solo en la producción material sino en los conceptos de globalidad.

Dentro de los conceptos que maneja Yves Schwartz en su capítulo la técnica, propone un cuestionamiento a las máquinas y al mundo de los objetos como un abordaje de “nosotros mismos” Después de todo, señala, las primeras no son sino meditaciones para los segundos. Los objetos no representan el término y el sentido más acabado de la esfera técnica? Desglosados en oscuras y diversas prácticas de ejecución, cristalizando el resultado de trayectorias materiales y de inversiones sociales y culturales, integrando en sí mismas, muy indirectamente las trazas de prácticas reglamentadas más inmateriales, los objetos podrían remontar a las complejidades humanas de diversos niveles que se encuentran implicadas en ellos. (Schwartz, 2016, pp. 225–225)

De tal manera, las palabras técnica, tecnología y objetos van unidos en los conceptos filosóficos del quehacer humano. Si se propone entonces como un reflejo del mejor de los desarrollos humanos, caemos en una contradicción, pues en lugar de una mejora, tenemos en un corto plazo un daño al planeta, no únicamente en el hacer humano. Bachelard lo llama fenómeno-técnica, requiriendo un ingenio puramente técnico que se inscribe en el paisaje material y humano de laboratorios. (citado en Schwartz, 2016, p. 229) Más allá, del objeto construido al concepto de los artefactos producidos industrialmente, las ligas contemporáneas entre laboratorios, investigación y desarrollo, industrialización, mercados, fragilizan la distinción de dos sistemas culturalmente distintos. El concepto es entonces el de estándar.

Otra definición necesaria sería la de tecnología, percibida por Mesthène como “la totalidad de los útiles que los hombres fabrican y emplean para fabricar y hacer cosas por medio de estos”

Pero es Cresswell quien define la técnica y cita el mismo Schwartz: “Toda serie de acción que comprende un agente, una materia y un útil o medio de acción sobre la materia, y en el cual la interacción lleva a la fabricación de un objeto o de un producto.” (en Schwartz, 2016, pp. 234–235)

Tenemos aún dos conceptos que han sido tocados en los estudios de cultura material, a los que habrá que agregar el contexto nada simple de lo mexicano. Uno es el de la eficacia de la tecnología y su apropiación en el uso cotidiano de los objetos y el otro es el de la relación entre la vida y la técnica. En este último Schwartz aborda en particular a Georges Canguilhem, donde “una rama importante de la filosofía de la técnica pone en relación técnica y vida”. A su vez Canguilhem, se apoya en André Leroi-Gourhan el concepto de la intención técnica. Y describe que “en todos los casos que se pueden percibir a nivel del objeto, la intención técnica aparece como buscando una toma cada vez más eficaz sobre el medio exterior” (Medio y técnicas, en Schwartz Schwartz, 2016, p. 247)

Hasta aquí la propuesta es general y amplia, pero el parámetro de la durabilidad es igualmente un parámetro que está implícito en diferentes metodologías del diseño. Munari, señala la implicación de un buen diseño con la característica de algo duradero, evidenciado en los objetos que han resistido el paso del tiempo y que aún hoy se producen:

1

Mucho antes de que se empezase a utilizar el término diseño para referirse a una correcta producción de objetos que responden a funciones necesarias, dichos objetos ya se fabricaban y siguen fabricándose, y cada vez son mejorados a partir de los materiales y las tecnologías empleadas. Son objetos de uso cotidiano en las casas y en los lugares de trabajo, y la gente los compra porque no hacen caso de las modas, carecen de problemas de símbolos de clase, son objetos bien proyectados y no importa por quien. Este es el verdadero diseño [...] (Munari, 1983, p. 111)

Contrariamente, nos dimos a la tarea de la producción de un solo uso. ¿Qué ocurrió? ¿No funcionó lo sugerido y preferimos seguir la vía libre al método de diseño? Las opiniones se diversifican y surgen nuevas propuestas para solucionar problemas planteados como una globalidad. Por ejemplo, en el caso del daño del microplástico en los mares, previamente se observaron los aumentos de producción de las botellas de pet, y a su vez, previamente hubo que plantearse el diseño de la máquina de soplado para botellas, misma que a su vez tuvo la de inyección de la boquilla, etc., etc. Es decir, nos encontramos en dos extremos de una cuerda, donde difícilmente podríamos solucionar una sin la otra. Si por una parte nos encontramos en el extremo del microplástico, no podemos cegarnos al daño por productos obsoletos plásticos; en el otro extremo, no podremos diseñar una hermosa botella para agua, sin mirar lo que se encuentra evidentemente del otro extremo. No es sencillo, por supuesto. Pero, es la realidad a la que nos enfrentamos no únicamente como diseñadores, sino como seres creativos y responsables de los objetos y con ellos, de los materiales de desecho.

Ahora bien, la situación se torna en nuestro contexto nacional más compleja aún ¿Porqué para el diseñador es relevante conocer los hábitos y las costumbres de México? La respuesta de explorar la situación real del diseño mexicano y las de la sociedad a la cual pertenece podría darnos unas pistas. En tal sentido, las situaciones de acercamiento proponen un conocimiento real y contemporáneo del contexto mexicano, y se ha trabajado en diversas iniciativas. Por ejemplo, Magenta, la revista de diseño surgida hacia los años 1980, planteaba algunas situaciones mediadoras entre artesanía y conceptos industriales. Conocer las costumbres y hábitos de las diferentes etnias contemporáneas y establecer su problemática propia y cotidiana en México en los ámbitos de la comida, vestido, trabajo, comercio, transporte y transmisión del conocimiento; vida rural y vida urbana, etnografía de la calidad de vida en el ámbito rural y urbano, nos permitirá observar otro extremo de la cuerda en un problema actual.

Entendemos que conocer las diferentes etnias mexicanas nos puede permitir reflexionar si el concepto que han manejado hasta el momento es suficiente y de qué manera se puede implementar su mejora en diseño para grupos sociales minoritarios. Los grupos sociales o grupos étnicos en México se han agrupado de diversas maneras a lo largo de la historia. Una de estas divisiones es la conformada en regiones económicas. Estas, a su vez incluyen diversas etnias. La actividad siguiente es una propuesta exploratoria que dará a conocer al grupo de estudiantes de diseño la complejidad social ante la cual se encuentra el país. ¿Porqué las divisiones que se manejan formalmente como Estado, Municipio, etc., resultan insuficientes al momento de abordar estudios que contemplen su conformación social? Enfrentamos un contexto nacional complejo y diverso. Sus implicaciones con el diseño no son, por lo tanto, menores.

La educación, así como la pobreza y la migración son fenómenos entrelazados si queremos comprender cómo nos conformamos actualmente como país.

Para quien ejercerá el diseño, hacer comprender el fenómeno de pobreza y migración que como trabajadores y trabajadoras se enfrentarán en el desarrollo profesional y en su vida cotidiana, acerca a estudiantes con capacidades reflexivas y comprometido socialmente. Como diseñadores, en nuestra profesión enfrentamos a realidades sociales difíciles de aceptar, pues observamos desigualdad social, un ingreso diferente entre hombres y mujeres por el mismo trabajo realizado, un nivel de riqueza extremo donde hemos sido incluidos socialmente.

El Consejo Nacional para la evaluación de la política de desarrollo social -CONEVAL- la pobreza en México caracteriza ² a la población indígena en términos de su situación de pobreza y vulnerabilidad, y también en aspectos sociodemográficos básicos que podrían estar relacionados con los escenarios de precariedad, lo que permitirá contar con una radiografía de la población indígena y promover así políticas públicas focalizadas que busquen brindarles las mismas oportunidades y servicios a este grupo social con respecto a la población en general. En el libro *La pobreza en la población indígena de México*, (2012) (1a. ed. 2014) se exponen temas relacionados a la expresión de la cultura material.

Roger Bartra menciona en *La jaula de la melancolía* la dificultad que implica para los estudios sociales las dicotomías. En el caso mexicano han sido comúnmente influyentes, tal es el caso de lo urbano y lo rural. Hay dos Méxicoes: uno es rural y bárbaro, indígena y atrasado; el otro es moderno y urbano, industrial y mestizo. Esta obsesión -que tanto ha opacado la multifacética realidad- se refleja en la construcción del estereotipo del mexicano como una dualidad que va del Adán agachado al *pelado* moderno, del edén subvertido a la ciudad de la revolución. (...) Esta dualidad cumple un función determinante en la anatomía de la cultura política moderna: ella es parte indisoluble del metadiscurso legitimador del Estado mexicano. (2005:179- 180)

Es el mismo Bartra quien apunta respecto al estereotipo del campesino “ha llegado a convertirse en uno de los elementos constitutivos más importantes del llamado carácter del mexicano y de la cultura nacional.” (2005:47) Sin embargo, cuando nos enfrentamos a temas que nos implican diseño en comunidades, nos damos cuenta que la realidad es otra y requerimos de herramientas técnicas para poder trabajar en un concepto de persona, absteniéndonos de hacer clasificaciones que pudieran en un momento dado no contribuir positivamente a nuestra labor.

Las implicaciones migrantes en la cultura material

Los potosinos formamos parte de sociedades migrantes que se dieron en el siglo XX y continuamos teniendo una población considerable de braceros. Aunado a nuestra propia migración, enfrentamos en la ciudad una corriente migratoria de centroamericanos y sudamericanos. Si bien podemos considerar que la población potosina, forma parte de una nueva cultura chicana, no lo aceptamos del todo. Entre las nuevas formas de pertenencia en los dos países, tenemos parte de la población potosina se ubica en Texas y otra en Chicago. Dicha población implica una pertenencia cultural en Estados Unidos incluyendo la conformación de nuevos hábitos materiales. Esto es, las maneras del vestido, de hábitos alimenticios, de salud, entre otros que observamos en el Estado de San Luis Potosí. Por ejemplo, un fenómeno que es patente en las comunidades es la presencia o ausencia de los hombres según las temporadas del año, que podría percibirse como otra punta del problema para el diseñador; habría que plantear la contraria, relativa al diseño.

En García y Griego (1987) se señala que los estudios sobre los mexicanos en Estados Unidos, con muy pocas excepciones -como el de Manuel Gamio- son escasos. Los estudios más valiosos para el autor, apenas comenzaban a dar fruto, o sea son productos de primera o segunda generación, del Movimiento Chicano. Existen tres perspectivas: la perspectiva mexicana, que contando con una extensa bibliografía (mexicana) sobre chicanos, presenta serias limitaciones. Con limitaciones igualmente serias, la segunda perspectiva sobre el chico es la norteamericana, que sigue existiendo con sus mismos errores y la tercera perspectiva, que es la chicana que es propia de su misma realidad y problemática. (1987:70-71).

El migrante potosino tiene una o dos generaciones en Estados Unidos, puede formarse ya un carácter diverso del mexicano o potosino originario; esto plantea otra cuestión identitaria potosina, sabemos que las escuelas de arquitectura como la de Chicago o UCLA cuentan con una población hispana relativamente importante,

¿de qué manera se puede conocer el impacto que pudiera en un momento ser de utilidad al ámbito productivo mexicano? Es compleja la situación pues habría que tener en cuenta aspectos cualitativos que tienen que ver con la calidad de vida que logra un migrante en Estados Unidos del que tiene en su propio país. En este aspecto, calidad de vida lo estaríamos reflejando en los hábitos de consumo y de vida cotidiana percibida en su materialidad, casa, vestido, alimentación, salud, etc., que logra en un momento dado tener en Estados Unidos pero no en México.

¿En qué medida la población migrante percibe los conceptos en la duración de los objetos de diseño? La respuesta nos resulta evidente. Podemos acercarnos a un mercado de re-uso, donde entra en valor un objeto de segunda, pero de procedencia material norteamericana, donde su valor reside en la calidad que durará aún cuando la prenda sea de segunda o tercera. Es decir, hay una seria preferencia por la proveniencia por durabilidad.

Aún así observamos actividades artesanales en comunidades potosinas que se conservan fuertemente.

Corresponde en este momento al alumno exponer sus observaciones, tomando en consideración la pertinencia como diseñador ante una comunidad que pedirá, tal vez no explícitamente, una calidad óptima de diseño y producto. El estudiante de diseño se enfrenta a un escenario laboral que exige habilidades de observación e interpretativas de una sociedad carente tal vez de educación, pero que ha estado en contacto con una cultura material mayormente consumista.

Conclusión

Es claro que como cuerpo de la academia debemos repensar:

- a) los conceptos de reuso y circularidad como una realidad mexicana contemporánea;
- b) tomar en cuenta a todos los sectores de la población
- c) Conciencia social de una mejor calidad de vida de los productores de bienes cotidianos.
- d) Posibilidad de reparación vs. el rechazo a la desechabilidad tecnológica y finalmente
- e) Dificultad de los estudios sobre uso de materiales

El curso de Etnografía de la cultura material se centra en aquellos objetos que percibimos como cotidianos, pero que han formado parte integral del ser humano a lo largo de su historia. Es necesario que como alumnos y como docentes reflexionemos respecto a nuestra necesidad material ya como diseñadores, como consumidores y como miembros de una sociedad. Los aprendizajes se producen no solo en la esfera del salón de clases, sino en todos los aspectos de nuestro diario vivir y es a partir de estos que he tratado de establecer este texto.

Como docentes debemos tomar en consideración las aplicaciones tecnológicas como una realidad contemporánea, amén del nivel académico que tienen nuestras y nuestros estudiantes.

Referencias

- Amescua, B. S., & Unesco. Regional Office for Education in Latin America and the Caribbean. (1978). *Tecnología apropiada: concepto, aplicación y estrategias*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Oficina Regional de Educación de la Unesco para América Latina y el Caribe.
- Bauer, A. J. (2002). *Somos lo que compramos: historia de la cultura material en América Latina*. México: Taurus.
- Berger, A. A. (2009). *What objects mean: an introduction to material culture*. Left Coast Press, Incorporated.
- Berger, A. A. (2010). *The Objects of Affection: Semiotics and Consumer Culture*. Palgrave Macmillan.
- Bohannan, P., & Glazer, M. (1993). *Antropología lecturas*. Madrid: McGraw Hill.
- Chiapponi, M. (1999). *Cultura Sociale Del Prodotto: Nuove Frontiere Per Il Disegno Industriale*. Feltrinelli.
- Coloquio de Antropología e Historia Regionales, & Colegio de Michoacán. (1993). Herencia española en la cultura material de las regiones de México: casa, vestido y sustento. México: El Colegio de Michoacán.
- Firth, R., Fortes, M., Leach, E. R., Mair, L., Nadel, S. F., Parsons, T., & otros. (s. f.). Hombre y cultura. La obra de Bronislaw Malinowski. Madrid: Siglo XXI editores.^[V]
- Gonzalbo, P. (1987). *Las Mujeres en la Nueva España: Educación y Vida Cotidiana*. El Colegio de México.
- González y González, L. (2002). *La cultura mexicana : modales de la cultura nacional, de maestros y colegas*. México: El Colegio Nacional.
- González y González, L., González y González, L., & México, S. de E. P. (2009). *Viaje por la Historia de México / Luis González y González*. México: Clío : Secretaría de Educación Pública.
- Graves-Brown, P. (2000). *Matter, materiality, and modern culture*. London ; New York: Routledge.
- Horrocks, C. (2001). *Baudrillard para principiantes*. Buenos Aires, Argentina: Era Naciente.
- La invención de lo cotidiano 2 : habitar, cocinar. (n.d.).
- Kottak, C. P. (2002). *Antropología cultural* (14a. ed.). México, D.F: McGraw-Hill.^[V]
- Kuhn, T. S., *La estructura de las revoluciones científicas*, Breviarios Fondo de cultura económica, 1970, México D.F.^[V]
- Mair, L. (s. f.). *Introducción a la antropología social* (3.a ed.). Alianza Universidad.^[V]
- Medina, A. (1996). *Recuentos y figuraciones: ensayos de antropología mexicana*. México: UNAM. Instituto de Investigaciones Antropológicas.
- Martín Juez Fernando, *Contribuciones para una antropología del diseño*, Ed. Gedisa, México 2002
- Miller, D. (2010). *Stuff*. Cambridge: Polity Press.^[V]
- The Oxford handbook of material culture studies*. (2010). Oxford ; New York: Oxford University Press.^[V]
- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.
- Papanek Víctor, *Diseñar para el mundo real*, H. Blume ediciones, Madrid 1977^[V]
- Schwartz, Y. (2016). La technique. In D. Kambouchner (Ed.), *Notions de Philosophie II* (2016th ed.). Gallimard.
- Woodward, I. (2007). *Understanding material culture*. Los Angeles: Sage Publications.^[V]
- Wilber Ken, *Breve historia de todas las cosas*, Ed. Kairos, 3a ed., Barcelona España 2000.
- Zarzalejos Prieto, M. (2010). *Historia de la cultura material del mundo clásico*. Madrid: Universidad

“Los objetos de diseño, crítica al parámetro de durabilidad”

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

ÍNDICE DE SIMILITUD

FUENTES PRIMARIAS

1	b-ok.org Internet	93 palabras — 2%
2	www.coneval.org.mx Internet	71 palabras — 2%

EXCLUIR CITAS

DEACTIVADO

EXCLUIR BIBLIOGRAFÍA ACTIVADO

EXCLUIR
COINCIDENCIAS

< 1%