

Estudio de caso de un proceso participativo desde el diseño industrial con mujeres en la cárcel de San Diego, Cartagena de Indias*

77

Estelle Vanwambeke**

Investigadora en diseño social

Oxfam Bélgica y Design for Change, Francia

Fernando Álvarez***

Profesor del Programa de Diseño Industrial

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia

Resumen

Este artículo presenta el proceso investigativo que recoge la experiencia de codiseño como herramienta participativa promovida por estudiantes y docentes de Diseño Industrial, desarrollada en el marco del proyecto *Diseño popular, cadenas productivas y construcción de paz*, con 30 mujeres de la cárcel de San Diego, Cartagena de Indias, Colombia. Debido a la situación de exclusión y marginación social, política y económica de las reclusas, esta iniciativa promovió —a través de la elaboración de artesanías— el empoderamiento, la autonomía, la autogestión, el rescate de su identidad y un nuevo y alentador proyecto de vida para estas mujeres.

Palabras clave: cárcel, codiseño, diseño industrial, innovación social, reclusas, sistemas productivos.

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO

Vanwambeke, Estelle y Fernando Álvarez. 2018. "Estudio de caso de un proceso participativo desde el diseño industrial con mujeres en la cárcel de San Diego, Cartagena de Indias". *Trabajo Social* 20 (2): 77-93. Bogotá: Departamento de Trabajo Social, Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia. DOI: <https://doi.org/10.15446/ts.v20n2.74306>

Recibido: 26 de enero de 2017. **Aprobado:** 14 de febrero de 2018.

* Producto del proyecto *Diseño popular, cadenas productivas y construcción de paz*. Financiado por la Universidad Jorge Tadeo Lozano

** e.vanwambeke@gmail.com

*** fernando.alvarez@utadeo.edu.co

Case Study of a Participatory Process based on Industrial Design with Female Inmates in the San Diego Jail, Cartagena de Indias

Abstract

The article presents the results of a research project on the use of co-design as a participatory tool promoted by Industrial Design students and professors and developed with 30 female inmates in the San Diego Jail, Cartagena de Indias, Colombia, within the framework of the project *Popular Design, Productive Chains, and Peacebuilding*. Given the inmates' situation of social, political, and economic exclusion and marginalization, this initiative, which involved the production of handicrafts, fostered empowerment, autonomy, self-management, the recovery of identity, and a new and encouraging life project for the women.

Keywords: co-design, female inmates, industrial design, jail, productive systems, social innovation.

Estudo de caso de um processo participativo a partir do desenho industrial com mulheres na prisão de San Diego, Cartagena de Índias

Resumo

Este artigo apresenta o processo de pesquisa que resgata a experiência de codesenho como ferramenta participativa promovida por estudantes e docentes de Desenho Industrial, desenvolvida no âmbito do projeto Desenho popular, cadeias produtivas e construção de paz, com 30 mulheres da prisão de San Diego, em Cartagena de Indias, Colômbia. Devido à situação de exclusão e marginalização social, política e econômica das presas, esta iniciativa promoveu —por meio da elaboração de artesanato— o empoderamento, a autonomia, a autogestão, o resgate de sua identidade e um novo e alentador projeto de vida para essas mulheres.

Palavras-chave: cárcere, codesenho, desenho industrial, detentas, inovação social, sistemas produtivos.

Introducción

Ante los desequilibrios provocados por el modelo industrial desarrollista sobre las economías globales y locales, la disciplina del diseño industrial se ha visto obligada a reflexionar sobre su práctica, y el impacto social y medioambiental de la misma. De esta reflexión han emergido, en el campo del diseño industrial, desde la mitad del siglo XX, proyectos de innovación social en diferentes partes del mundo, de alcance micro, meso o macro. Estos proyectos buscan responder a necesidades sociales insatisfechas por el modelo económico vigente, haciendo partícipe al usuario como protagonista en el proceso de creación, toma de decisión y gestión. Se inspiran de modelos económicos y laborales que rescatan valores de justicia social y solidaridad, donde el diseño juega un papel de facilitador creativo que fortalece el protagonismo del ser humano sobre sus proyectos productivos y de vida.

El escenario carcelario, construido en el paradigma de la exclusión y marginación social, política y económica, representa un reto particular para gestar proyectos de diseño. Para lo que concierne el contexto del proyecto, encontramos en los estudios socioeconómicos del Caribe que la población afrodescendiente se sitúa en los últimos eslabones de la escala social y del mercado laboral. Esta situación de discriminación basada en la raza se agudiza cuando se intersecta con otras categorías socioculturales como la del género, o de la edad, por ejemplo. Aportes significativos desde el feminismo han demostrado cómo la cárcel agudiza el círculo vicioso de la pobreza y la exclusión, así como refuerza la violencia ejercida sobre las personas culturalmente marginalizadas con base en su género, raza o edad.

En vez de ofrecer soluciones sostenibles para reintegrar las personas ofensoras de la ley a la sociedad y prevenir su reincidencia, la cárcel tiende a estigmatizarlas y empeorar sus carencias afectivas, sociales y económicas, así como las de sus familiares. Paradójicamente, bajo ese modelo, los gobiernos se han concentrado en mantener o recrear el lazo social de poblaciones privadas de la libertad mediante propuestas que van desde la reconfiguración del espacio carcelario, hasta la oferta de talleres productivos y recreativos. Más que ofrecer respuestas sostenibles para el proyecto de vida de estas poblaciones, estos talleres representan soluciones a corto plazo para el buen uso de su tiempo libre dentro de la cárcel.

Así pues, este artículo comparte las reflexiones construidas a raíz de la primera fase del proyecto *Diseño popular, cadenas productivas y construcción de paz*, llevado a cabo por un equipo de estudiantes y docentes del programa de Diseño Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano con

30 mujeres de la cárcel distrital de San Diego, en Cartagena. Luego de presentar la metodología implementada, el escrito abre la discusión en torno a los tres ejes conceptuales orientadores del proyecto: el diseño popular, los sistemas productivos y la construcción de paz; la manera como fueron aterrizados a la práctica en contexto carcelario; sus logros y resultados, tanto académicos como socioeconómicos. Finalmente, plantea algunas pistas y reflexiones que ayudaron para la continuación y réplica del proceso, considerando las dificultades que se presentaron.

Metodología

Las prácticas del diseño industrial son muy diversas; lamentablemente, las más reconocidas han sido aquellas centradas en el capital y han conllevado a la estrategia del consumo, en especial al servicio de empresas de producción masiva. Sin embargo, aquí se promueve el diseño social y participativo, un panorama referenciado por Elizabeth Sanders y Pieter Stappers (2008), que se centra en las personas más que en el consumo.

El origen del diseño participativo¹, también llamado cocreación o codiseño, es atribuido a Nigel Cross, en una publicación inédita titulada *Design Participation*, de 1971. Para Sanders y Stappers, las prácticas de cocreación en diseño resultan en un cambio en la manera en cómo se diseña, lo que se diseña y para quién se diseña. Los grupos de codiseño, destacan los autores, se constituyen con los *stakeholders*, los actores implicados en la situación por mejorar, contrario a una práctica de diseño a espaldas de la gente.

En el contexto carcelario se identificaron los siguientes actores para tomar en cuenta en el proceso de diseño participativo: las mujeres en situación de reclusión, los guardias, así como el personal directivo y administrativo de la cárcel. También se identificaron actores externos que interactúan con el espacio carcelario, como los proveedores de materias primas, insumos y accesorios; los familiares de algunas mujeres reclusas; personas colaboradoras con la mensajería y tareas varias; y almacenes colaboradores con el servicio de punto de exhibición y venta de artesanías.

Además, Mazzeo y Romano (2007, 72-81) sugieren cuatro etapas operativas principales al proceso de diseño participativo: la etapa de información fruto del análisis de la realidad y fundamento para la toma de decisiones de

1 “Much of the activity in participatory design (this was the terminology used until the recent obsession with what is now called co-creation/co-design) has been going on in Europe. Research projects on user participation in systems development date back to the 1970s” (Sanders y Stappers 2008, 7).

diseño; la etapa de formulación donde se explicita las intenciones y propósitos proyectuales; la etapa de desarrollo que pone el énfasis en la solución—allí la profundización de los detalles de diseño son esenciales para concretar aquello que es factible—; finalmente, la etapa de materialización y verificación de lo diseñado. Estas etapas (diseñar, desarrollar, implementar), orientaron la metodología del proyecto descrito.

81

Cabe subrayar que el proceso de diseño social o participativo se caracteriza por ser iterativo, es decir, por componerse de ciclos recurrentes de ajustes y refinamiento, yendo y viniendo de una fase a otra del proceso, de un actor a otro, de modo experimental y emergente. Sanders y Stappers, anotan que la creatividad en colectivos requiere de nuevos métodos de investigación y de diseño. Lo anterior implica relaciones interdisciplinarias, sobre todo, una relación estrecha con las ciencias sociales, por lo que cabe la pregunta acerca de cómo aprenden los científicos sociales procesos de codiseño industrial y qué implicaciones tendrían en el futuro.

Así, la educación popular y la investigación acción participativa (IAP), recuperadas de las ciencias sociales, han venido ocupando un lugar cada vez mayor en los *syllabus* de los talleres de investigación en diseño. Han ayudado a trazar el horizonte ético-político y metodológico del proceso de diseño. Algunas condiciones previas tenían que ser reunidas:

- Los actores involucrados debían tomar parte activa en todas las fases del proceso de diseño, teniendo en cuenta sus historias, creencias, conocimientos y prácticas.
- El proceso debía promover la autonomía, el empoderamiento y la autogestión de las reclusas en todas las fases del proceso de diseño mediante estrategias y mecanismos que garantizaran el fortalecimiento de sus capacidades creativas, productivas y políticas (poder de acción y gestión sobre el proyecto y la problemática).
- Se debía partir del reconocimiento y análisis crítico del contexto: tejido social, familiar y económico, entorno biótico, cultura material e inmaterial.

El grupo de diseñadores partió de los talleres de oficios ofrecidos en la cárcel de San Diego, para desde allí abstraer y diseñar oportunidades socioeconómicas reales para y con las reclusas, durante y después de su tiempo de reclusión. Los talleres de confección textil (de muñecas de trapo), de joyería (en plata) y tejidos (de bolsos, principalmente), ofrecían un material valioso de estudio y comprensión del contexto, acerca del funcionamiento de la administración carcelaria a través de la gestión de

los talleres de oficio, sus oportunidades y limitantes; de las historias de vida de las reclusas y lo que revela sobre su cultura, entorno e identidad; del saber-hacer artesanal y manual (adquirido dentro o fuera del espacio carcelario) de cada una de las reclusas, y las posibles complementariedades entre sus saberes y capacidades; y del circuito económico organizado en torno a cada línea de producto, lo que funcionaba y lo que no, las oportunidades de una intervención en diseño.

En la concepción de los talleres de trabajo con el grupo de mujeres, el grupo de diseñadores tenía que propiciar escenarios y actividades donde las reclusas establecieran un lazo de confianza con ellos, reforzaran su conocimiento sobre el proceso de diseño y asumieran su rol de codiseñadoras, partiendo de sus historias y saberes. Para tal fin, los instrumentos adaptados o creados conjugaban recursos del diseño industrial y de las ciencias sociales: mapeo y cartografía social; etnografía; historia de vida; análisis y discusión de conceptos a partir de lecturas; desarrollo de fichas técnicas de producto; análisis de mercado e inteligencia de consumo; elaboración de bocetos y modelado.

Adicionalmente, el proyecto abrió al grupo de estudiantes espacios de conferencias y talleres en temas como caracterización de la economía caribeña, economía social y solidaria, innovación social, diseño popular, imagen de marca. Estos fueron dictados por profesionales de diferentes disciplinas y trayectorias, y permitieron ampliar los conocimientos del grupo de estudiantes y su análisis crítico sobre los factores sociales y políticos que entraban a jugar en el contexto estudiado.

El grupo de trabajo también consideró algunas referencias de casos similares de intervención académica desde el diseño participativo, como el proyecto *Modelo ecotecnológico para la producción artesanal en los oficios de tejeduría y talla en madera*, desarrollado por profesores de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana (Busquets 2011, 9-11). Dicho proyecto hace un énfasis particular en el análisis cuidadoso del sector artesanal mediante la investigación participante. El trabajo de campo incluyó talleres que ayudaron a las comunidades artesanales a reforzar sus conocimientos y capacidades sobre aspectos como organización productiva e innovación tecnológica, materias primas, procesos sostenibles, organización ecológica de la producción, entre otros.

Resultados

Los ejes del proceso de codiseño (diseño popular, cadenas productivas y construcción de paz) se definieron para orientar ética, política y

metodológicamente la intervención. El mayor reto para este proyecto radicó en aterrizar los conceptos a la práctica y, a su vez, en construir nuevas reflexiones conceptuales a partir de los hallazgos y dificultades encontrados en el trabajo de campo.

Construcción de paz

La construcción de paz se planteó como el horizonte ético-político del proyecto. Propiciar una reflexión sobre la paz desde el diseño industrial exige interpretarla en su dimensión plural. Al respecto, Johan Galtung (1998) define la paz como la ausencia o reducción de todo tipo de violencia, refiriéndose a la violencia tanto visible (directa-personal), como invisible (estructural y cultural). La violencia visible directa y personal es, siguiendo al autor, aquella que afecta física o psicológicamente a la persona en su integridad (asesinato, violación, desplazamiento forzado, genocidio, entre otros ejemplos). Es, en general, fácil identificar a un actor directo del delito causado y a su receptor. La violencia invisible es más compleja de observar como lo indica su nombre, pues está relacionada con condiciones sociales, económicas, políticas o jurídicas que crean o agudizan desigualdades entre los diferentes sectores de una población. El ofensor, difundido entre instituciones, grupos y leyes, es más difícil de identificar en un momento definido.

Adicional a esto, el autor distingue la paz negativa de la paz positiva. La primera se puede alcanzar con ponerle fin al conflicto armado (para lo que concierne el contexto colombiano), pero no es suficiente, pues tal proceso tiene que acompañarse de reformas estructurales que permitan reestablecer más seguridad y justicia a nivel social, político y económico, lo que llevaría a una paz positiva.

Un tercer tipo de violencia, la violencia cultural, entra a interactuar con las dos anteriores. Para Foucault (1975), la violencia también reside en el discurso y el sistema de representación sobre el que se apoya. En el caso de Colombia, la violencia cultural y el discurso que le es asociado (en contenidos, formas y medios de comunicación) se fundamentan en una visión clasista, patriarcal, militarista y racista de una élite económica y política que no se siente concernida de ninguna manera por la realidad de la población pobre. Hacer esta diferenciación permite jerarquizar los niveles de violencia e identificar los escenarios posibles de intervención, por ejemplo, desde el diseño, para contribuir a una construcción de paz más duradera en contextos locales y globales (Vanwambeke y Blackburn 2015).

Para lo que concierne el contexto del proyecto, encontramos, en los estudios socioeconómicos del Caribe, que la población afrodescendiente se sitúa en los últimos eslabones de la escala de oportunidades y condiciones laborales (Romero 2007). Esta situación de discriminación basada en la raza se agudiza cuando se intersecta con otras categorías socioculturales, como la del género o de la edad, por ejemplo. Al respecto, Angela Davis (2003) ha hecho aportes teóricos significativos desde una perspectiva feminista, demostrando cómo la cárcel agudiza el círculo vicioso de la pobreza, así como refuerza la violencia ejercida sobre las personas culturalmente marginalizadas con base en su género, raza o edad. En vez de ofrecer vías sostenibles para reintegrar ofensores a la sociedad y prevenir de futuros delitos, la cárcel tiende a estigmatizar estas personas y empeorar sus carencias afectivas, económicas y sociales. El encarcelamiento no solo afecta a la persona que ofende la ley, sino también a sus familiares. El encarcelamiento de mujeres tiene un impacto multiplicado si consideramos el triple rol que tienden a asumir estas en la sociedad: productivo (provee recursos económicos a su familia mediante un trabajo remunerado, que sea legal o no), reproductivo (asume las actividades de cuidado de los miembros de su familia y del hogar), y comunitario (asume responsabilidades de gestión dentro de su comunidad para buscar una mejora en la calidad de vida colectiva) (Moser 1989).

Por consiguiente, la reinserción de personas ofensoras de la ley debe pensarse en el plano social, desde una mirada crítica, sistémica e interseccional. Debe pensarse en el plano económico también, teniendo en cuenta el papel integrador que juega el trabajo en condiciones dignas y decentes para las personas. La economía social y solidaria ofrece, en este sentido, pautas valiosas para examinar otras y nuevas opciones económicas donde la persona pueda construir su proyecto económico y de vida sobre valores de justicia, paz y solidaridad.

Cadena productiva

Los talleres productivos ofrecidos por la institución carcelaria al grupo de mujeres abrieron un campo de posibilidades para trabajar en torno a la cadena productiva, entendida esta como el sistema organizado de actores, medios de producción, información y procesos para la obtención de un bien o servicio mediante la transformación estratégica de insumos (materiales e información). Así, la cadena se compone de eslabones que transforman los insumos, la información y los servicios hasta la obtención de un producto terminado mediante una organización horizontal.

El proyecto se ha interesado en el enfoque ecológico, social y solidario de la cadena productiva, y la “economía de materiales” propuesta por Leonard (2010) para todas las fases que comprende la cadena productiva (extracción, aprovisionamiento, producción, distribución, consumo y descarte), comprometiendo a todos los actores involucrados en ella.

Ahora bien, ha sido pertinente para el proceso abordar la cadena en una dimensión sistémica que contemplara la manera como factores humanos, sociales, culturales, técnico-creativos, contextuales, etc., conforman un entramado complejo a tomar en cuenta para la reorganización de la producción basada en valores de cooperativismo, justicia y solidaridad.

Un diagnóstico de los talleres productivos y de la organización de las mujeres en torno a los mismos permitió identificar la existencia de un sistema productivo improvisado con creatividad y, en ocasiones, cooperativismo. El grupo de diseñadores industriales encontró allí el objeto de su intervención, posible detonador de nuevos roles, habilidades, capacidades y gestiones económicas dentro del grupo de mujeres.

Diagnóstico sobre la cadena existente

El sistema existente al iniciar el proyecto estaba constituido por el aprovisionamiento, procesos internos de producción (elaboración de los productos) mediante transformación de materias primas, la reproducción y las ventas. Este sistema se organizaba en torno a tres líneas de productos: muñecas de trapo, joyería de plata y bolsos tejidos a mano, sobre los cuales transitaban mujeres, permitiéndose muchas veces realizar cruces e hibridaciones técnicas y estéticas espontáneas.

En la entrada del sistema estaban actores religiosos o asociativos, quienes, sin fines lucrativos aprovisionaban materia prima para la confección de muñecas de trapo y joyas de plata. El aprovisionamiento de estos actores es característicamente esporádico; en efecto, se encuentra limitado al tiempo de duración de un taller técnico o al acceso al material, como lo ilustra la producción de muñecas de trapo, limitada a la entrega bimensual de escasos moldes (las mujeres evaluaban su producción a dos muñecas de trapo al mes por persona), preconcebidos para ser cocidos y rellenos, únicamente. En el caso de la producción de joyería, la entidad cooperante ofrece los instrumentos y medios de producción al grupo de mujeres; no obstante, el acceso a las herramientas de trabajo es limitado por los horarios de apertura del salón adecuado para tal fin.

La línea de bolsos tejidos a mano es la que mayor autonomía y autogestión presentaba por parte del grupo de reclusas. Con la ayuda de un intermediario (un padre de familia con discapacidad, vinculado de manera espontánea a la cárcel) y el dinero que recibían de la venta de sus bolsos, las mujeres compran sus materias primas (piedras, hilos y agujas) para organizar su producción en función de lo que mejor se adaptaba en el mercado, según las tendencias comunicadas mediante las ventas.

Se rescataron algunas prácticas espontáneas de trueque de materiales y saberes entre las mujeres: el hilo que servía para el tejido de bolsos se podía cambiar por tela o perlas de plástico de color. Se enseñaba la técnica del croché a tres puntadas a cambio de aprender la técnica del bordado, y así sucesivamente, cada vez que se hace sentir la necesidad material o de conocimiento.

La transformación de materia prima y la (re)producción se realizaba mediante la réplica mecánica del conocimiento técnico aprendido, a partir de moldes y rutinas preestablecidos. Para cada línea de producto la producción se basaba en procesos de manufactura manuales: corte, cosido, tejido, entorchado, dobleces y eslabonado.

Las ventas, en el último eslabón de la cadena, dependían de tres canales de distribución. Por un lado, el punto de venta callejero tenido por dos compañeras reclusas, por otro lado, la Asociación Puntadas de Libertad, que facilita la venta de bolsos en eventos sociales de la región y tiendas virtuales norteamericanas y, por último, familiares, quienes distribuyen los productos por encargo en Cartagena y Bogotá. Así pues, no se destacaban estrategias claras de distribución. Los productos que se venden al extranjero corren por cuenta del comprador, lo que no significa que exista un canal de distribución de exportaciones.

Reorganización del modelo de sistema productivo

La intervención de diseño sobre el sistema productivo tenía el reto de abrir y ampliar las opciones en cada eslabón caracterizado por la limitación y dependencia (a entidades proveedoras, materiales, técnicas, opciones creativas, rutinas, canales de distribución y comercialización), teniendo en cuenta las especificidades del contexto carcelario y los desafíos que plantea la creación de un modelo económico basado en valores de justicia y solidaridad.

Instrumentos tradicionales de mercadeo y del diseño industrial han sido útiles para leer la realidad productiva arriba descrita, y ponerlos al servicio de un modelo alternativo con enfoque social y solidario. La inteligencia de

consumo², por ejemplo, permitió recoger la percepción del cliente, o prospecto, sobre el producto. El análisis estético y morfológico de los atributos de los distintos productos, la valoración de su posicionamiento³, en tanto que los lenguajes objetuales en los distintos contextos de mercado resultaron ser factores determinantes para las posibles incursiones de los nuevos productos a codiseñar con el grupo de mujeres.

87

Adicionalmente, la noción de ciclo de vida del producto fue integrada bajo un enfoque sistémico sostenible. En efecto, el llamado ecodiseño o diseño sostenible (Capuz *et al.* 2004) orientado a productos es atravesado por el enfoque de los sistemas para apropiarse de una perspectiva diacrónica de los productos vistos como organismos abiertos y en evolución. El monitoreo continuo y la evaluación final del proceso coinciden con el alcance de logros significantes hacia una mayor autonomía creativa, productiva y de gestión del grupo de mujeres sobre una cadena productiva ampliada, más diversificada bajo un enfoque sistémico sostenible.

En efecto, en primer lugar, el estudio de mercado sobre la proveniencia de las materias primas, la localización de proveedores nuevos, la determinación de costos, distancias, relaciones afectivas del cliente con el producto, etc., facilitó la toma de decisiones que favorecieron la diversificación de canales y opciones de producción y distribución. En segundo lugar, se establecieron alianzas con nuevos proveedores interesados en donar material sin costo, como retales de tejido y encajes para la confección de tejidos y muñecas, y, así, de corresponsabilizarse con la realidad económica y social de las mujeres productoras. Adicionalmente, con estas alianzas se abrió el proceso productivo a materiales de bajo impacto negativo para el medio ambiente, ya que se adquirían en el mercado local bajo una lógica de solidaridad, y se amplió el ciclo de fin de vida de los materiales mediante la estrategia de la reutilización.

Se amplió la producción de joyería a la bisutería, con un diverso abanico de proveedores, para diversificar las posibilidades de adquisición de materiales

2 Por inteligencia de consumo, se alude a la recolección de información valiosa sobre las personas que serán los posibles compradores o usuarios de los productos que se están diseñando con el fin de saber sus gustos y preferencias para orientar de mejor manera los atributos de los productos.

3 Al realizar una inteligencia de consumo en paralelo, se realizan actividades de estudio de los productos que estas personas usan, así como otros referentes. Estos análisis propenden por saber especificaciones sobre su configuración (proporciones, colores, tamaños, materiales, composición, estilo, entre otras especificaciones de la forma y la función de los productos). En este sentido, se hace referencia al análisis estético y morfológico (Pineda *et al.* 1998).

asequibles económicamente a partir de las ganancias que las mujeres tuvieran de la venta de las joyas, retomando el circuito empleado por el grupo de tejedoras, que demostró viabilidad y sostenibilidad. De este modo se facilitó el acceso a materias primas conocidas para las mujeres, como alambres de cobre y alpaca, y distintos tipos de piedras y cristales de color (algunos materiales fueron empleados en los cursos de joyería).

En tercer lugar, se abrió la comercialización a nuevos canales, como comercios del centro histórico interesados en exhibir en sus vitrinas productos que contaran otras historias de Cartagena, sin fines de lucro. Finalmente, se distribuyeron y fortalecieron roles para estructurar una organización que favoreciera la perennidad del nuevo modelo, entre el grupo de mujeres que participaron en la experiencia, y para con las futuras integrantes.

Ahora bien, de toda la gestión anterior, el núcleo del proceso residió en el carácter participativo, criterio fundamental de la innovación social, garante de la sostenibilidad de un proceso. En consonancia con lo anterior, Arturo Escobar (2016) recientemente ha caracterizado rasgos importantes sobre el diseño, y su práctica por parte de comunidades empoderadas, una praxis que es autónoma, emancipada, donde la participación es fundamento de la creatividad y la realización; es, en este sentido, que puede entenderse al diseño popular.

Diseño popular: un diseño desde las márgenes

El diseño popular se formuló como el tercer concepto vector del proyecto, articulador de los demás ejes conceptuales y de la teoría con la práctica. En efecto, se planteó la realización de un proceso de diseño industrial que rescatara aportes ético-políticos y metodológicos de la educación, cultura y economía popular, desde el margen que representa la cárcel. En este sentido, el diseño participativo es un considerable campo donde lo popular, el ingenio local (*Genius loci*; Morace 2009), la autonomía, la participación y la concertación son terreno fértil para un buen vivir (Álvarez 2014, 107-109).

La intención emancipativa de un diseño formulado desde y con las márgenes conlleva, primero, implicaciones metodológicas orientadas a fortalecer la autonomía y las capacidades de los grupos y comunidades en agenciar cambios sobre su realidad social. En procesos de diseños participativos y populares, son pertinentes y necesarios aquellos instrumentos y momentos didácticos que descentralizan el proceso de creación y construcción con espíritu emancipador, que ayudan a las personas a descifrar y representar su realidad, además de fortalecer su capacidad de gestión sobre posibles

soluciones ideadas. Dichos procesos se impulsan, en general, desde una perspectiva interdisciplinar y de cocreación. Allí, las decisiones sobre la gestación de la forma, de la función, de los elementos estéticos, se toman de manera compartida bajo la orientación del facilitador, en general, profesional de diseño, para “hacer que las cosas sucedan” como propone Manzini (2009).

En segundo lugar, el plano de la cultura material más específicamente, lo popular es entendido como aquello que se produce, hace, dice al margen de los cánones estéticos establecidos por la cultura hegemónica. Son aquellas creaciones y expresiones que conforman una identidad o cultura popular. En la mayoría de los casos se tratan de “objetos inesperados, producidos por individuos para responder a necesidades de diseño aisladas”, como lo ilustra el *picó* en la cultura material caribeña (Moreno y Oroza 2013, 22-23). “La suma de estos objetos fabrica un gesto colectivo, un banco local de saberes” que es necesario reconocer y potenciar en un proceso de diseño que busca el agenciar de las poblaciones sobre su entorno sociocultural. Ha sido crucial en el proceso de codiseño partir de los símbolos y representaciones populares que usaban las reclusas en sus artesanías, para entender su contexto cultural y rescatar su identidad en la solución que emergiera colectivamente. En el ámbito económico, finalmente, según Coraggio, la economía popular es entendida como una economía centrada en la vida:

Son diversas formas de organización que no cuadran con el paradigma de la empresa de capital: las familias, las comunidades, las asociaciones libres, la cooperativa, cuyos integrantes no buscan acumular y enriquecerse sin límites sino que buscan vivir mejor, resolver sus necesidades con dignidad y cada vez mejor. (2013, 51)

La economía popular es, siguiendo al autor, el punto de partida sobre el cual trabajar procesos económicos que rescaten la solidaridad, el cooperativismo, la corresponsabilidad social y medio-ambiental. El sistema económico improvisado por las mujeres de la cárcel de San Diego, en torno a las tres líneas de producto, se convirtió en el objeto central de exploración y codiseño para llegar a un nuevo sistema organizado, autogestionado e integrado, que fortaleciera prácticas solidarias espontáneas, como el trueque de materiales y saberes entre las reclusas.

Conclusiones y miradas hacia el futuro

La innovación social se define como aquel proceso enfocado hacia la transformación de una realidad social insostenible que no ha encontrado respuesta

en los campos y mecanismos tradicionales de intervención. Elabora respuestas nuevas a necesidades sociales nuevas o mal satisfechas en las condiciones actuales de las políticas públicas y del mercado. Lo que caracteriza la innovación social como componente de investigación es la participación de los actores concernidos en la búsqueda de soluciones.

El proceso descrito en el presente artículo se construyó en esta perspectiva, convirtiendo el diseño industrial en una herramienta social. Ante la situación de reclusión física y de dependencia creativa y productiva del grupo de mujeres, desde un abordaje educativo popular, el grupo de diseñadores facilitó la palabra y el intercambio de conocimientos técnicos y productivos con y entre las reclusas. Provocó la creación colectiva de soluciones desde la creatividad en todo momento del proceso de diseño. La práctica dio un consecuente giro conceptual donde las mujeres dejaron de “hacer manualidades” para pasar a reconocerse como artesanas, empoderadas de nuevos conocimientos técnicos, creativos y estéticos, y capaces de diseñar artesanías que rescataran su identidad y su proyecto de vida.

Ahora bien, la finalidad perseguida presentó problemas de continuidad. En particular se evaluaron *a posteriori* dificultades ligadas a la administración de los servicios, el control y gestión de materias primas y el empoderamiento de los nuevos roles por parte de los actores involucrados, sobre todo, de los nuevos intermediarios y agentes institucionales.

Siguiendo esta evaluación, ha sido necesario para las siguientes fases del proyecto revisar críticamente, en primer lugar, los tiempos y mecanismos empleados en la metodología de diseño para que los diferentes actores se organizaran de manera autónoma y corresponsable en torno a la gestión del nuevo modelo económico, y replicaran lo construido durante el proceso. En segundo lugar, ha sido necesario plantear nuevas estrategias que facilitaran la capacitación de todos los actores involucrados, esos son, además de las mujeres productoras, los agentes institucionales (empleados y empleadas de la cárcel quienes otorgan permiso de movimiento para las personas y los productos), los nuevos proveedores y distribuidores (incluidas las entidades sin fines de lucro), y los consumidores⁴.

En tercer lugar, cabe preguntarse sobre la posibilidad de reducir o anular cada vez que sea posible la participación de intermediarios en el modelo económico, ya que al no empoderarse de sus nuevos roles, estos han

4 Para más información sobre el proyecto, el siguiente recurso abre una ventana sobre el conjunto del proceso y sus adaptaciones en las fases 2 y 3: <https://dpcpccartagena.wordpress.com/about/>

dificultado la sostenibilidad del modelo. Finalmente, es imprescindible analizar las posibilidades de involucrar a entidades públicas al modelo y emprender un proceso de negociación con ellas para responsabilizarlas con la sostenibilidad y réplica de esta propuesta.

Por todo lo anterior, si bien el proyecto *Diseño popular, cadenas productivas y construcción de paz* plantea una respuesta nueva a la problemática estudiada y representa una alternativa tan legítima como interesante por su carácter innovador y experimental, aún se requieren mayores esfuerzos en el diseño de la sostenibilidad de una intervención. Integrar más sistemáticamente el diálogo entre las ciencias sociales y el diseño en procesos de innovación social ofrecería una mirada compleja y crítica sobre una problemática social, en pro de soluciones duraderas y sostenibles para el buen vivir de la sociedad.

91

Referencias bibliográficas

- Capuz Rizo Salvador, Tomás Gómez Navarro, José-Luis Vivanco y María José Bastante. 2004. *Ecodiseño: ingeniería del ciclo de vida para el desarrollo de productos sostenibles*. Valencia: Alfaomega.
- Coraggio José Luis. 2013. "Alcances y desafíos de las prácticas de Economía Social y Solidaria". *Interrogantes y desafíos del Foro 2000-2010: Diez años de Economía Social*, compilado por Daniela Maidana y Valeria Costanzo, 46-60. Buenos Aires: Universidad Nacional General de Sarmiento.
- Davis, Angela. 2003. *Are prisons obsolete?* Nueva York: Seven Stories Press.
- Foucault, Michael. 1975. *Surveiller et punir, naissance de la prison*. París: Gallimard.
- Galtung, Johan. 1998. *Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución. Afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia*. Bilbao: Bakeaz / Gernika-Lumo, Gernika Gogoratuz.
- Manzini, Ezio. 2009. "New design knowledge". *Design Studies* 30 (1): 4-12. Inglaterra: Editorial Board.
- Mazzeo, Cecilia y Ana María Romano. 2007. *La enseñanza de las disciplinas proyectuales. Hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Nobuko.
- Morace, Francesco. 2009. *La estrategia del Colibrí. La globalización y su antídoto*. Madrid: Experimenta Ensayos.
- Moreno, Gean y Ernesto Oroza. 2013. *Notes sur la maison moirée (ou un urbanisme pour des villes qui se voient)*. Traducido del inglés y del español por Nicole Marchand-Zanartu y Marie-Haude Caraës. Sainte Étienne: Editorial Cité du Design y Ensase.
- Moser, Caroline. 1989. "Gender planning in the Third World: meeting practical and strategic gender needs". *World Development* 17 (11): 1799-1825.

- Pineda, Edgar, Víctor Sánchez y Diego Amariles. 1998. *Lenguajes objetuales y posicionamiento*. Bogotá: UJTL.
- Romero, Julio. 2007. “Dimensión regional de la desigualdad en Colombia. ¿Discriminación laboral o capital humano? Determinantes del ingreso laboral cartageneros”. *Documentos de trabajo sobre economía regional* (98): 121-163. Bogotá: Colección de economía regional del Banco de la República.
- Sanders, Elizabeth y Jean Stappers. 2008. “Co-creation and the new landscapes of design”. *CoDesign* 4 (1): 5-18. Nueva York: International Journal of CoCreation in Design and the Arts.
- Vanwambeke, Estelle y Fernando Álvarez. 2013. *Diseño popular, cadenas productivas y construcción de paz*. Financiado por la UJTL. Bogotá- Cartagena: UJTL.
- Vanwambeke, Estelle y James Blackburn J. 2015. “Designing Reintegration with Prisoners: The Limits of a Design Process with Women from the San Diego Prison of Cartagena of Indias, Colombia”. *The International Journal of Design Management and Professional Practice* 9: 21-32. Estados Unidos: Issue 4.

Bibliografía en línea

- Busquets, Carol. 2011. Ecotecnología, la veta que marca el camino. Pontificia Universidad Javeriana. <http://www.javeriana.edu.co/pesquisa/ecotecnologia-la-veta-que-marca-el-camino/> (agosto de 2016).
- Leonard, Annie. 2010. *La historia de las cosas*. <https://www.agro.uba.ar/users/fernande/LeonardHISTORIAcosasCapitulo1.pdf> (julio de 2016)

Bibliografía complementaria

- Álvarez, Fernando. 2016. “Polílogo de saberes en el diseño industrial: intuición, técnica, tecnología y ciencia desde el diseño del Sur”. *Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño. II Bienal Tadeísta de Diseño industrial*, 91-113. Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Álvarez, Fernando y Edgar Martínez. 2010. “Consideraciones para un enfoque complejo y sistémico de las competencias en y para la innovación social Diseño y Educación”. *Cuadernos de Diseño industrial* (2): 208. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Arboleda, Jairo, Patti Petesch y James Blackburn. (2004). *Voices of the Poor in Colombia: Strengthening Livelihoods, Families and Communities*. Washington: World Bank Publications.
- Craft Revival Trust, Artesanías de Colombia S. A. y Unesco. 2005. *Encuentro entre Diseñadores y Artesanos. Guía práctica*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001471/147132s.pdf> (diciembre de 2016)

- Caraës Marie-Haude. 2013. *Les androïdes rêvent-ils de cochons électriques? L'Empathie ou l'expérience de l'autre*. Catalogue de la Biennale internationale design: Saint-Etienne. <http://www.biennale-design.com/saint-etienne/2013/fr/expositions/020113-z1-les-androïdes> (noviembre de 2016).
- Osorio, Juan Carlos. 2008. *Introducción al pensamiento sistémico*. Cali: Programa Editorial Universidad del Valle.
- Pardo, Jaime. 2012. "Un 'modelo social' de diseño: Cuestiones de práctica e investigación". *Revista Kepes* 8 (9): 61-71. Manizales: Universidad de Caldas
- Papanek, Víctor. 2014. *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Barcelona: Pol-len.
- Sierra, Cesar. 2010. *Reflexiones Académicas con diseño y responsabilidad desde la innovación social. Foro (Des/Con) Centrar el Diseño*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Manzini, Ezio. 2015. *Design, when everybody designs. An introduction to design for Social Innovation*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology press.
- Margolin, Víctor y Sylvia Margolin. 2002. "A 'social model' of design: Issues of Practice and Research". *Desing issues* 18 (4): 24-30. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology press.
- Vanwambeke, Estelle y Pablo Calderón. 2015. Agencia del Diseño para una innovación social sostenible. *Dosis*. <https://goo.gl/PzQEuv> (junio de 2016).

