

Janeth Puentes

# El objeto del diseño

Papanek establece en 1971 reglas diversas a las existentes hasta ese momento para el acto de diseñar, incluyendo el concepto de "open design" o diseño abierto<sup>1</sup>, gran parte de la población tiene capacidad de resolver problemas, esta es la premisa base del diseño y sus especialidades.

Imágenes Jaime Romero.

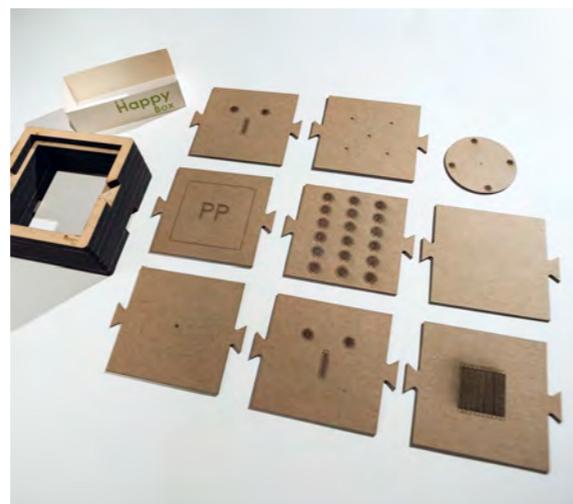


Las lecturas de Papanek y la construcción de aparatos similares a este, permiten resignificar el diseño. Incluye la personalización, haciendo referencia a la cultura y el diseño, el objeto cuenta historias y soluciona; es vinculante<sup>1</sup>.

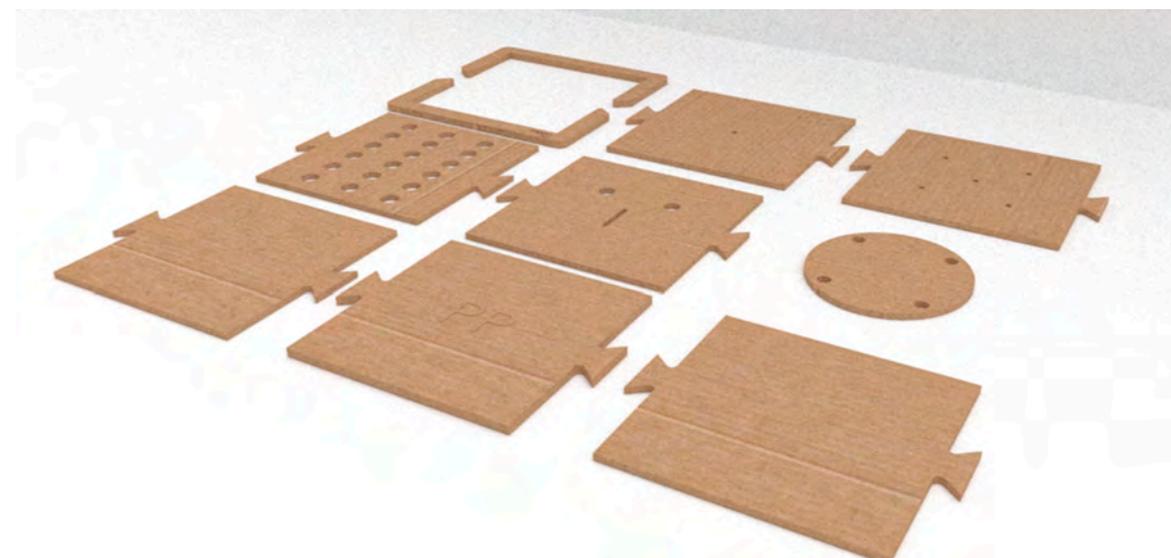
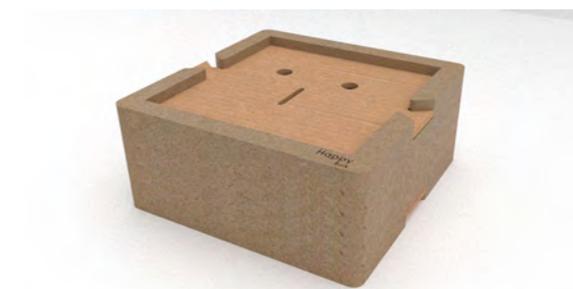
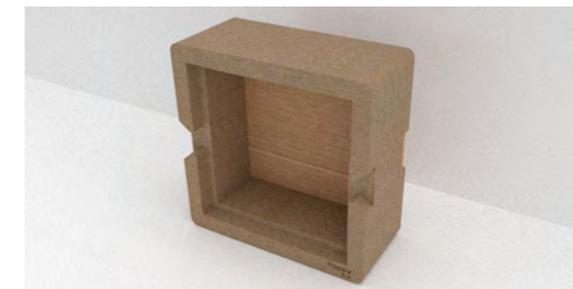
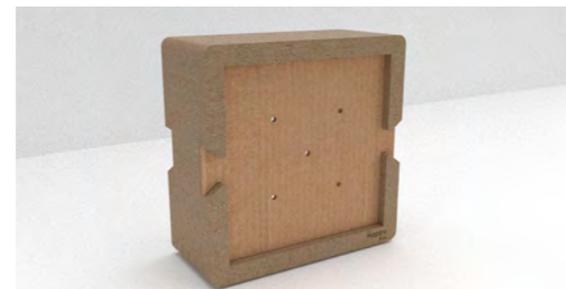
<sup>1</sup> Victor Papanek y George Seeger. «Receptor de radio diseñado para el Tercer Mundo. Está hecho con una lata de zumo desechada y como fuente de energía utiliza cera parafínica y mecha.» Del libro Diseñar para el mundo real, pág. 168. Imagen recuperada de: <http://www.monografica.org/Noticias/9891>







### Exploración 3D



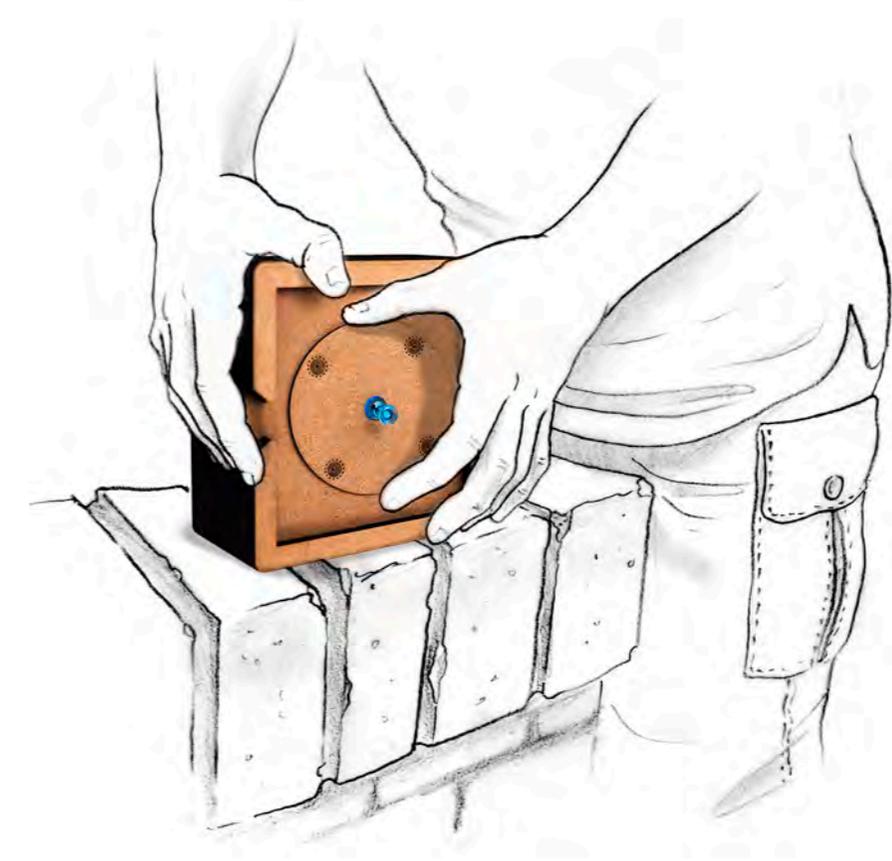
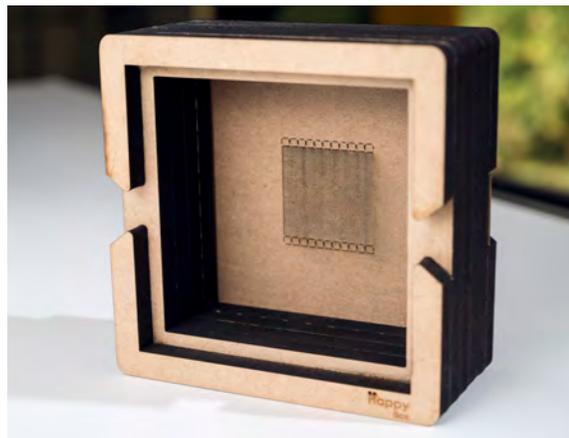
La propuesta busca explorar desde lo básico, la capacidad del objeto de ser transformado o configurado libremente. Incluyendo la posibilidad de que sea replicado y mejorado. En este mundo de paralelepípedos puede pensarse en

los que carecen de productos especializados; un material en desuso, una necesidad y el entorno pueden ser transformados y personalizados. Darse la oportunidad de probar, mirar lo que sucede y ser feliz.

## Cámara Estenopeica

La cámara estenopeica tiene principios básicos de la fotografía, usa un agujero muy pequeño por el cual ingresa la luz a la cámara oscura y queda grabada en material fotosensible, en este caso: papel fotográfico; el control de los resultados se da por el tiempo de exposición, el tamaño del orificio y la calidad del sustrato, esto debe controlarse todo el tiempo (la entrada de

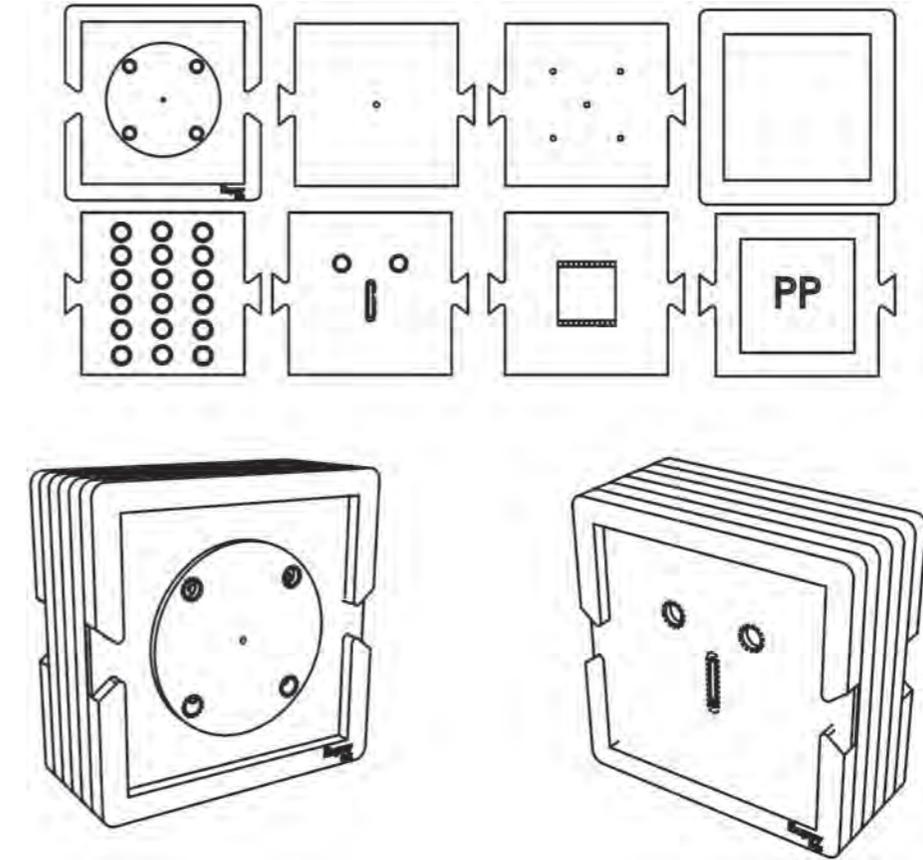
la luz) de no ser así, la imagen se velará y no se logrará el efecto deseado. Puede inferirse que la mayoría de los objetos que permitan hacer una intervención de control de la luz, pueden ser una cámara estenopeica, lo que abre el espacio a la fotografía experimental y al diseño "código abierto" sin hacer mayores intervenciones o con recursos tecnológicos complejos.





El diseñador debe entender desde su experiencia que los objetos estarán mutando permanentemente, las personas buscan personalizarlos: "hacerlos suyos". "Detrás de la apariencia casual y utilitaria del diseño se mimetizan, adaptan y estructuran la fruición, la duda o el descontento; y con ellos, toda la complejidad de los

vínculos que establecemos con la otredad. (Contribuciones para una antropología del diseño, Martin Juez, pág. 27). Eso hará que la mayoría de los objetos sean réplicas de las personas y sus deseos de ser, de cómo ver y verse en el mundo desde: el querer ser. Vivir no será consumir, ya no habrá que consumir.



**MATERIALES:** MDF de 9mm recuperado  
 Carton Kraft de 3mm Recuperado  
**PRODUCCIÓN:** corte y grabado Laser Bloque J  
**REVELADO FOTOGRÁFICO:** Politécnico Gran Colombiano  
**NÚMERO DE PIEZAS:** 15  
**USOS POSIBLES:** contenedor, cámara estenopeica, lienzo, cámara de negativo, parlante.