

De la arqueología de las piezas únicas al Open design

Actas de Diseño (2018, julio),
Vol. 25, pp. 101-105. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2013
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: agosto 2017

Chele Esteve Sendra, Ana Portalés Mañanós, Ricardo Moreno Cuesta y Manuel Martínez Torán (*)

Resumen: Con una exposición como excusa, se muestra como el ‘diseño de autor’ y las ‘piezas únicas’ buscan un espacio entre la producción en serie que el siglo XIX revolucionó con la cadena de montaje. Descubrir donde está el límite entre el arte y el diseño, o el diseño y el arte, se desdibuja para dejar paso a “*la arqueología de las piezas únicas*” o a objetos novedosos que nacieron sin hermanos. Ante este panorama surge una nueva generación de auto-emprendedores que diseñan y producen tanto desde la artesanía como desde la alta tecnología. Aparecen nuevas plataformas colaborativas, *Maker Spaces* o recursos *Open Design*. A través de esta exposición que muestra el fortuito encuentro entre la creatividad del artista-diseñador industrial Xan, (Juan José Ibáñez Piqueras, 1977) y una fábrica llena de objetos industriales inservibles como punto de partida, surgen curiosas creaciones lumínicas. Se demuestra como el camino entre la producción en serie y la pieza única, cada vez están más cerca.

Palabras clave: Producción - Pieza única - Diseño de Autor - Arte - Open design.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 104-105]

Introducción

La producción en cadena, producción en serie o “fabricación en serie” (Lopez, 2009) supuso un proceso revolucionario en la producción industrial que centraba su éxito en la cadena de montaje. El proceso se organizaba asignando a cada trabajador una función determinada y especializada habitualmente en máquinas cada vez más desarrolladas. Esta idea nació con el taylorismo (Garzón, 2014) pero se consolidó, sin duda, en el siglo XX cuando Henry Ford (1863-1947), fundador de la compañía Ford Motor Company, puso en marcha las cadenas de producción modernas que se utilizarían para la producción en serie. De la mano del taylorismo se produce una bajada de los salarios de los obreros y se reducen los costos de las fábricas. Los recortes económicos provocan conflictos en la relación entre trabajadores y empresarios que desencadenaría una lucha de clases. Esta disyuntiva fue un punto de referencia tan importante durante todo el siglo XX, que llegó a crear verdaderos imperios como la URSS. Pensadores de la talla de Karl Marx (1818-1883), hicieron de este enfrentamiento de clases su propia filosofía.

El siglo XXI dará paso pues a un nuevo modo de organización industrial denominado taylorismo (Wikipedia, 2016). Este sistema de procedimiento industrial japonés y coreano, ofrece una (Wikipedia, 2016) relación en el medio de producción industrial muy importante para el desarrollo de nuevos productos (Esclapés & Torres, 2005). En 1973, y motivado por la crisis del petróleo, cuando el toyotismo se vería desplazado por un nuevo modelo de producción en cadena, caracterizado por un trabajo más flexible, y con un aumento de la productividad just in time, a través de la gestión y la organización.

Actualmente el diseño trata de contemplar en sus procesos aspectos medioambientales, de manera que los productos posean un valor añadido capaz de reducir el impacto negativo a lo largo de todo su ciclo de vida pasando de la “cuna a la tumba” (Twenergy, 2014) y más

reciente de la “cuna a la cuna” (Fernandez, 2008). Está filosofía afecta a todas y cada una de las etapas de la vida de los productos: producción, selección de las materias primas para su elaboración, hasta su llegada al lineal del punto de venta, e incluso en el proceso de retirada del mercado al final de su vida útil (Nelly Rodi, 2015). Pero, además, también adquiere importancia el deshecho de su envase y su posterior reciclado o procesado, todo importa. Igualmente comienza a tomar fuerza la innovación social y su relación con el trabajo del diseñador.

El diseño para la innovación social (Esteve, 2016) o *social innovation* en inglés, está propagando un cambio significativo como muestra el trabajo en esta área de Ezio Manzini (1945), entre otros. Este arquitecto, diseñador e ingeniero italiano experto en sustentabilidad, supo pronosticar hace más de una década esta transformación de paradigma y la necesidad de este cambio (Mancini, 2015). Manzini y el Dr. Lou Yongqi (1974), Decano del College of Design and Innovation de la Tongji University en Shanghai, China, son los fundadores de la Design for Social Innovation towards Sustainability (DESI), una Red Internacional de Laboratorios Universitarios de Diseño apoyada por el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) (ONU, 2015). Manzini asegura que: *Los diseñadores no son simples resolvers de problemas, son visionarios, enlazan lo posible con lo esperanzador en una forma física*. Para el Profesor Ezio Manzini; *el trabajo de los diseñadores ha sido tradicionalmente conectar la tecnología con las personas*. Así pues además de productos, el diseñador realiza servicios que ayuden a mejorar la vida de los ciudadanos. Ezio Manzini describe en su libro titulado: *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*:

...todos los diseñadores, estamos siendo testigos de una ola de innovaciones sociales ya que estos cam-

bios se desarrollan. El diseño comienza a trabajar en la innovación social en el sentido más amplio; es la interacción entre las personas que asume la responsabilidad de impacto positivo, sistémica. Puede tomar cualquier y toda forma física o visible, pero comienza inevitablemente con las dinámicas invisibles y las fuerzas que impulsan el comportamiento humano. Se lleva a cabo dentro de las comunidades y los sistemas que está trabajando, no fuera de ellos. (Mancini, 2015)

En la misma línea de actuación Valencia, España, FREE DESIGN BANK, lleva cerca de 20 años trabajando con artesanos sin recursos de países pobres de cualquier parte del mundo. Su apuesta por apoyar un comercio justo se apoya en la web del proyecto www.freedesignbank.org (Baño, 2004). Desde esta plataforma se ofrece un banco de diseños gratuitos online, creado y dirigido por el diseñador, y profesor de diseño español, Dr. Manuel Bañó Hernández (1959), de la Universidad CEU-Cardenal Herrera de Valencia (CEU-UCH), D^a Amparo Balbastre Royo (1963).

Por otro lado, desde España se perfila una nueva generación de auto-emprendedores que diseñan y producen tanto desde la artesanía como desde la alta tecnología. Con pequeñas series, piezas únicas o bajo pedido, su producción se caracteriza por un alto grado de personalización. Estos nuevos “desarrolladores” son capaces de aprovechar las ventajas de controlar todas las fases del proceso, y así conservar una relación directa y personal con el usuario final, algo que no podría darse con la industria tradicional.

Como “Leonardos del Siglo XXI”, aludiendo a la capacidad de creación e invención del polímata florentino del Renacimiento Leonardo da Vinci (1492-1519), son capaces de idear, experimentar, producir, vender o ceder sus creaciones de manera autónoma o en colaboración (Gomez-Baeza, 2016). Estamos siendo espectadores o participantes, según el rol que tomemos, de como en muchos casos intervienen otros modelos de actuación y participación donde aparecen nuevas plataformas colaborativas (Cattermole, 2014), espacios Maker (Hatch, 2013) o recursos Open Design (Iribarne, 2005). Ejemplos como los makerspaces, son iniciativas que incluyen la participación ciudadana, la cooperación para el desarrollo con clara implicación social o el emprender negocios en el marco de la economía colaborativa.

El proyecto como excusa

Uno de los aspectos que nos descubre el *diseño responsable* (J. & J., 1996), es la reutilización de objetos o materiales que ya han tenido un uso previo y obtienen de esta forma una segunda vida, una tercera o una cuarta vida... En este sentido, el presente artículo examina como en esta segunda vida, el producto resultante cobra personalidad propia. Su carácter único, es el que le devuelve un valor y utilidad adicional perdida, en el que las referencias a otros objetos similares son muy particulares, por la singularidad del proceso y del resultado (J. & J., 1996). Tomando la exposición ‘InLUZtriales’ 2010 (Ibañez, 2010), como caso de estudio, son los propios objetos los

que legitiman como esa segunda vida de los productos (Del Val, 1997) es viable, permitiendo nuevos usos con multitud de lecturas. Tan solo ensamblando herramientas industriales o piezas de esas herramientas, tales como taladros, atornilladores, lijadoras, ...o pequeños electrodomésticos como batidoras, licuadoras, tostadoras, planchas, se crean lámparas. Estos productos (Leroy, 1987), creados para cubrir una necesidad, facilitar una tarea, o en definitiva hacer la vida más fácil al usuario, con Xan renuncian a su uso inicial para con Xan *dar luz a nuevas ideas*. Es curioso comprobar como la metodología de Xan, se inicia partiendo de unos bocetos donde proyecta sus ideas e incluso dibuja y acota planos, para pasar a fabricar estas piezas únicas. Mediante el empleo, entre otros, de Carcasas, tornillería, componentes electrónicos, puntos de soldadura, se conforma ese objeto que contará con una vida útil, diferente a la original, determinada por su calidad y por el uso al que se le someta. Por otro lado, los electrodomésticos que eran para toda la vida, se han sumado a lo efímero, contamos con su obsolescencia programada, cuando los compramos. Todo se apoya en un mercado consumista que avanza de la mano de las nuevas tecnologías, los nuevos materiales o los alimentos del futuro a un ritmo imparable (Sanz Adan, 2003).

Con todo lo que desechamos se podría estudiar, por ejemplo, la arqueología electrodoméstica de los últimos veinte años en España o cualquier otro punto del planeta que se desease. Hace años que concluimos en *no reparar* y dejar que estos productos queden sin uso o vetustos. Todos queremos estar a la última, impulsando este crecimiento en detrimento de lo que supone, para el medio ambiente, la cultura de usar y *tirar*, importada de los llamados países desarrollados. Los ciudadanos no nos sentimos culpables de apoyar el consumo con estas actitudes, sino que; *somos parte del problema y parte de la solución*. Esta actitud se ha interiorizado hasta el punto, que por ejemplo, de que no nos molestamos ni en ir a un “zapatero remendón” para reemplazar unas tapas a unos zapatos, optamos por un par nuevo y mejor si está de moda, aunque nos dure una temporada y no lo volvamos a usar. Resulta hasta nostálgico comprobar como en países en vías de desarrollo, reparar es parte de su cultura e incluso una necesidad que permite alargar la vida útil de los productos. Lo cierto es que ya no se diseña como antaño para poder reparar, aunque parece que asistimos al desarrollo de diversas acciones que demuestran lo contrario.

Recientes estudios (Martínez Torán, 2012) sobre el marco de actuación que pueden aportar los espacios maker a los diseñadores, nos llevan a analizar con diferentes fuentes de primera mano, los cuatro escenarios que se definen en este campo. Estos escenarios evidencian las grandes posibilidades de participación y estímulo para poder construir un futuro con este modo de trabajar.

1. Customización. Un primer escenario es la customización. Hacia 1980, Toffler (1979) acuñó el acrónimo “prosumidor” (Toffler, 1980), como fusión de las palabras “productor” y “consumidor”, para predecir que dichos roles comenzarían a mezclarse en la era post-industrial. Predijo que esto sucedería cuando los productos de la fabricación en masa dejaran de satisfacer las necesidades

de una parte de los consumidores, quienes comenzarían a participar activamente en el sistema productivo fabricando productos personalizados.

2. Economía colaborativa. El segundo escenario es la aparición emergente de modelos de economía colaborativa. Fruto de esta mayor conciencia ética y responsable, aparecen nuevos modelos de negocio basados en el open hardware, la autoproducción o la producción compartida, aceleradas por la globalización, que ofrecen nuevas oportunidades en este ámbito (Martínez Torán, 2012). Gracias a este auge, una corriente nueva en la que diseñadores, inventores, creadores y profesionales tratan de sentar las bases de una nueva forma de modelo económico para los negocios, la forma de entender la fabricación y la manera de crear formatos colaborativos.

3. Rechazo a la obsolescencia programada. En tercer lugar, cabría apuntar la ruptura con la obsolescencia programada en otro escenario. Como alternativa al modelo económico consumista, que incitaba a las personas a sustituir inmediatamente todo lo que se rompe, *algo que genera un inmenso desperdicio*. Desde los espacios maker o fablabs se invita constantemente al público a cuidar las cosas que se compran y por tanto a cuidar todo su entorno. Ya son muchos que se autoproducen objetos, componentes y distintos tipos de elementos para solucionar problemas del hogar, del trabajo y los basados en el ocio (Potenciando una economía creativa, 2015).

4. Juego experimental. El cuarto escenario es el atractivo que tiene aprender cómo funcionan las cosas y poder desarrollar nuevos productos e ideas (Hatch, 2013). Este fenómeno tiene un origen incierto (más amplio, marcado quizás por el Do-It-Yourself (IFIXIT, 2002), el bricolage, etc.). Puede que este asociado al descontento con el mercado de consumo y a la revalorización del concepto maker en la sociedad, sobretodo entre los más jóvenes. Además, se considera que el origen se encuentra en lo que podemos denominar como “juego experimental” (Gershenfeld, 2005), ya que los makers son entusiastas que juegan (*de forma seria*) con las nuevas tecnologías para crear y construir (*casi*) cualquier cosa.

Las prácticas abiertas y colaborativas de la red como las del software libre (Antón, 2013) pueden servirnos de inspiración para diseñar nuevos modelos de institución cultural que permitan experimentar nuevas formas de encuentro y de acción colectiva. Se trata de laboratorios ciudadanos en los que juntarse con otros para poner en marcha proyectos abiertos a la participación de cualquiera, en los que tan importante es el resultado final del experimento como el aprendizaje que se da entre los participantes al tratar de coordinarse entre ellos para llevar a cabo el proyecto.

Los makerspaces (García, 2012), hackerspaces y fablabs (Wikipedia, Fab_lab, 2016) pueden servir para aportar nuevas soluciones para equipos de personas que quieren diseñar soluciones para ellos, su comunidad o sus negocios. El concepto de “ciudadano-productor”, capaz de crear y transformar el mundo como “ciudadano innovador” o “ciudadano diseñador”, es una idea fuerza

muy potente. El papel de estos espacios a futuro ganará mayor relevancia en la medida en la que sean capaces de acompañar el proceso creativo de distintas iniciativas sociales, hasta que éste se materialice en forma de solución práctica, ayudándoles a superar las actitudes institucionales y burocráticas que impiden su desarrollo. Las calidades con las que se fabrican los productos tienen un tiempo de vida más corta. Es más, reparar una aspiradora, por ejemplo, resulta mucho más caro que comprar una nueva, que sin duda nos ofrecerá más calidad, será más sostenible y de última generación, respecto a la que teníamos. En muchos casos es imposible desmontar un aparato para intentar repararlo. No se diseña para desmontar y es aquí donde esa *cultura maker* aporta nuevas soluciones a estos problemas. Respecto a la sustentabilidad de esta propuesta habría que preguntarse: ¿qué solución es más ambiental friendly, reparar o comprar una aspiradora nueva?

Cada vez se apuesta por soluciones más verdes, apoyadas por los eco consumidores. La presión de ONGs como Greenpeace, y acciones de responsabilidad institucional y responsabilidad política, marcadas por nuestro país y la propia Unión Europea. Se comienza a contemplar el ciclo de vida de los productos desde la cuna, hasta la tumba y desde la cuna a la cuna, como ya se ha comentado.

Si el vocablo arqueología que viene del griego ἀρχαίος, significa viejo o antiguo, no estaríamos tan descaminados al denominar de arqueología electrodoméstica, a la muestra que el ingeniero industrial, Xan, presenta con InLUZtriales. Por suerte otra acepción de este vocablo nos remite a λόγος cuyo significado es estudio. Así descubrimos de lo viejo a lo antiguo, y tras un estudio, propuestas de luminaria *con arte y oficio*. Podría hablarse de una vuelta al taller del artesano, a las piezas creadas con oficio. La citada Sala de exposiciones de la Universitat Politècnica de València (Campus Gandia), se convirtió en una cueva de maravillas, en el que la fuerza del metal y de la luz se apoderaba con fuerza de la atención del espectador. La máxima mejor si está usado, permite adivinar la huella del paso del tiempo y obsequia al observador con la herencia de ser haber existido de otra forma. Así se descubren focos multicolores que dibujan proyecciones sugerentes en la pared, o flexos reinterpretados que se olvidan de lo que fueron y pasan a ser lo que hoy son. Las lámparas de pie, que desafían al usuario a interactuar con el objeto para convertirse en cómplices de la creación. Luminarias conformadas por piezas sublevadas para vivir en otro producto y con otra función, pero con el alma de todo lo ya vivido por los restos de la antigua bodega que los acogieron.

Nos encontramos ante unas lámparas diseñadas con elementos creados en serie de la revolución post industrial, pero referenciada en la “historia” desde una fábrica como punto de partida, y una bodega por contenido, que fue la cantera que dio a Xan las piezas y la inspiración para que las lámparas viesan la luz. Artista, diseñador, inventor, o tal vez soñador, Xan apuesta por el art design, donde la línea entre objetos seriados, mass production, queda lejos, y da paso a las ediciones limitadas o como en este caso a piezas únicas, donde es ambiguo determinar la línea que coquetea con el arte y la que desdibuja el diseño en estado puro, y desde algún ángulo conquista la cultura maker.

Inicialmente, todo lo que hoy contemplamos en la muestra estaba destinado a ser chatarra. De la mano de un diseñador reconvertido a inventor, como es el caso de Xan, se le dio la oportunidad de transformarse en otros objetos y devolverles la dignidad perdida. Cuando válvulas, grifos, pantallas, pistones, bombillas, cilindros, o interruptores, salieron del rincón de un almacén, una bodega o una fábrica, para llegar a ser un *must decorativo*, no podíamos imaginar la misteriosa luz que proyectan para que los descubramos.

Bibliografía

- Antón, R. (2013). *Pillku*. Obtenido de Revista Pillku Procomún y Cultura Libre America Latina: <https://pillku.org/author/ricardo-a.aste/>
- Barcelona, F. (10 de 02 de 2014). *Zapatos para ensamblar*. Recuperado el 12 de 07 de 2016, de GOTEQ: <https://ca.goteo.org/project/zapatos-open-source>
- Baño, M. (12 de 09 de 2004). *Free Design Bank*. Recuperado el 26 de 07 de 2016, de Free Design Bank: <http://www.freedesignbank.org/>
- Brink, G. (25 de 12 de 2010). *The Living Principles for Design*. Recuperado el 25 de 07 de 2016, de AIGA The professional association for design: <http://www.aiga.org/the-living-principles-for-design/>
- Burkett, I. (21 de 10 de 2014). *So what is Social Design?* Recuperado el 18 de 07 de 2016, de Design 4 Social Innovation: <http://www.design4socialinnovation.com.au/>
- Cattermole, P. (4 de 13 de 2014). *Hazlo tu mismo: del diseño a la autoproducción*. (A. E. (AECID), Editor) Recuperado el 10 de 07 de 2016, de Reset Design: new working models: <https://resetdesign.net/>
- Del Val, A. (1997). *El Libro Del Reciclaje*. Barcelona (España): RBA.
- Esclapés, R. T., & Torres, J. M. (2005). *Historia del Diseño industrial*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Esteve Sendra, C. (26 de 01 de 2016). *Tesis Doctoral. Revisión y consideración de una praxis dedicada a optimizar la calidad de vida, con el uso del diseño como catalizador de la innovación social (2010-2015)*. Valencia, Valencia, España: UPV.
- Fernandez, A. (22 de 08 de 2008). *Diseño eficiente que aprovecha los residuos*. Recuperado el 15 de 11 de 2014, de Eroski Consumer: http://www.consumer.es/web/es/medio_ambiente/energia_y_ciencia/2008/08/22/179486.php#sthash.onoa0zAx.dpuf
- Gallego Pérez, J. (2009). *Do It Yourself*. Icono14. Mass Media Press, 278-291.
- García, M. (2012). I Congreso Open Design / Share Creativity, DesignFest'12. Laboratorios ciudadanos para el prototipado colaborativo. Barcelona (España): FAD.
- Garzón, E. (15 de 11 de 2014). *El Taylorismo y el Fordismo*. Obtenido de %ATTAC España: <http://www.attac.es/2013/10/18/el-taylorismo-y-el-fordismo/>
- Gershenfeld, N. (2005). *Fab: the coming revolution on your desktop. From personal Computers to personal fabrication*. Nueva York: Basic Books.
- Gomez-Baeza, R. (2016). Los nuevos espacios de creación. *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*. Febrero – Mayo, 20-24.
- Hatch, M. (2013). *The Maker Movement Manifesto: Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hackers, and Tinkerers*. New York USA: McGraw-Hill Education.
- Ibañez, J. J. (2010). Exposición: Inluztriales. Objetos de iluminación contruidos por Xan. UPV Campus de Gandia. Edificio Sala CRAI, Valencia, España.
- IFIXIT. (01 de 12 de 2002). *Reclamemos nuestro derecho a Reparar*. Recuperado el 25 de 07 de 2016, de Repair Manifesto: <https://es.ifixit.com/Manifiesto>
- Iribarne, A. D. (2005). ¿Hacia el modelo “producción neoartesanal de servicios a medida digitalizados? *Revista Europea de Formación Profesional* nº 36, 5-15.
- J. R., & J. V. (1996). *Ecodiseño y Ecoproductos. Recuperación y Reciclado. Medio Ambiente*, 24-28.
- Leroy, J. (1987). *Los desechos y su tratamiento*. Paris (Francia): Presses Universitaires de France.
- Lopez, F. (14 de 12 de 2009). *Henry Ford no inventó la cadena de montaje*. Recuperado el 15 de 11 de 2014, de Diariomotor: <http://www.diariomotor.com/2009/12/14/henry-ford-no-invento-la-cadena-demontaje/>
- Mancini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos: The MIT Press.
- Martínez Torán, M. (2012). *Escenarios de futuro de la artesanía española*. Madrid: Fundesarte.
- Nellyrodi. (30 de 06 de 2015). *Creative Culture Lifestyle*. Recuperado el 15 de 11 de 2014, de Nellyrodilab.com: <http://www.nellyrodilab.com/creative-culture/forme-doiseau.html>
- ONU. (11 de 02 de 2015). Informe de 2015 del Grupo de Tareas sobre el desfase en el logro de los Objetivos de Desarrollo del Milenio. Recuperado el 25 de 07 de 2016, de Objetivo de Desarrollo del Millenio (ODM): <http://www.un.org/es/millenniumgoals/>
- Parra García, B. (2008). *Ecodiseño. Nueva Herramienta para la Sustentabilidad*. Guatemala: Editorial Designio.
- Potenciando una economía creativa. (11 de 06 de 2015). Recuperado el 25 de 07 de 2016, de Hecho en mi ciudad: <https://www.madeinmycity.cc/>
- Project, E. M. (10 de 01 de 2015). *Sustainable Every Projec. La innovación social propone un nuevo territorio para el diseño*. Recuperado el 05 de 10 de 2015, de Di-Conexiones: <http://www.di-conexiones.com/ezio-manzini-la-innovacion-social-propone-un-nuevo-territorio-para-el-diseno/>
- Sanz Adan, F. (2003). *ECODISEÑO: UN NUEVO CONCEPTO EN EL DESARROLLO DE PRODUCTOS*. La Rioja (España): Universidad de la Rioja.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Barcelona (España): Plaza&Janés.
- Twenergy . (24 de 09 de 2014). *Twenergy*. Recuperado el 25 de 07 de 2016, de Twenergy. Una iniciativa de Endesa por la eficiencia y la sostenibilidad: <https://twenergy.com/a/ciclo-de-vida-de-producto-1398>
- Wikipedia. (25 de 07 de 2016). *Fab_lab*. Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Fab_lab
- Wikipedia. (25 de 07 de 2016). *Hacklab*. Obtenido de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Hacklab>
- Wikipedia. (29 de 08 de 2016). *Toyotismo*. Recuperado el 25 de 07 de 2016, de Wikipedia.org: <https://es.wikipedia.org/wiki/Toyotismo>

Abstract: With an exhibition as an excuse, it shows how the ‘design of author’ and the ‘unique pieces’ look for a space between the series production that the nineteenth century revolutionized with the assembly line. Discovering where the boundary between art and design, or design and art, is blurred to give way to “the archeology of unique pieces” or to novel objects born without brothers. Given this panorama emerges a new generation of self-entrepreneurs who design and produce both from the craft and high technology. New collaborative platforms, *Maker Spaces* or *Open Design* resources appear. Through this exhibition that shows the fortuitous encounter between the creativity of the industrial artist-designer Xan (Juan José

Ibáñez Piqueras, 1977) and a factory full of useless industrial objects as a starting point, curious light creations arise. It is shown as the road between mass production and the unique piece, are closer and closer.

Key words: Production - Unique piece - Author design - Art - Open Design.

Resumo: Com uma exposição como desculpa, se mostra como o “design de autor” e as “peças únicas” procuram um espaço entre a produção em série que no século XIX revolucionou com a corrente de montagem. Descobrir onde está o limite entre a arte e o design, ou o design e a arte, desaparece para deixar passo “à arqueologia das peças únicas” ou a objetos inovadores que nasceram sem irmãos. Ante este panorama surge uma nova geração de auto-empresendedores que desenham e produzem tanto desde o artesanato como desde a alta tecnologia. Aparecem novas plataformas colaborativas, *Maker Spaces* ou recursos *Open Design*. Através desta exposição que mostra o fortuito encontro entre a criatividade do artista-designer industrial Xan, (Juan José Ibáñez Piqueras, 1977) e uma fábrica cheia de objetos industriais inservíveis como ponto de partida, surgem curiosas criações lumínicas. Demonstra-se como o caminho entre a produção em série e a peça única, a cada vez estão mais perto.

Palavras chave: Produção - Peça única - Design de Autor - Arte - Open design.

(*) **Chele Esteve Sendra.** Profesora asociada, en la ETSI de Diseño, Universidad Politécnica de Valencia (España). Profesor en los Summer workshop del College of Design and Innovation de la Tongji University en Shanghai (China), en 2010, 2012 y 2014. Especialista en Diseño e Innovación Social. Fundador de la Red DESIS, España. Crítica de arte. Colaborador de la Revista Experimenta. Actualmente

desarrolla una investigación sobre: *Nacer en la Ruta de la Seda*, en colaboración con el International Institute for Central Asian Studies (IICAS), under the auspices of Unesco, Samarkanda (Uzbekistan) y Unesco Valencia (España). **Ana Portalés Mañanós.** Profesora asociada, Dpto. Urbanismo, Universidad Politécnica de Valencia (España). Directora del proyecto docente, de investigación y participación ciudadana: Parques Urbanos de Barrio (PUB). Teacher Staff en L'Ecole D'Architecture et Paysaje Bordeaux. Francia, (2007). Profesora invitada en la Escuela de Arte, Arquitectura y Diseño de Guadalajara (México) (2009)(2016). Profesora del workshop “Ciudad Cercana” en Tlaquepaque (México) organizado por el instituto de investigación INTHAB (2016). Miembro fundador de la red internacional ISUF-h. **Manuel Martínez Torán.** Profesor Titular de Universidad y FabLab Valencia Director. Doctor por la Universitat Politècnica de València (España), es investigador del Departamento de Dibujo. Profesor en la ETSI de Diseño y Codirector del Master de Tecnologías Interactivas y de Fabricación Digital. Su investigación gira entorno a las relaciones entre diseño, artesanía y tecnología. Es miembro de la junta directiva de la Red Española de Creación y Fabricación Digital (REFAB). Actualmente está poniendo en marcha una spin-off alrededor de sus investigaciones entre diseño y salud. **Ricardo Moreno Cuesta,** profesor titular de Diseño de Producto en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia (España). Profesor en los Summer workshop del College of Design and Innovation de la Tongji University en Shanghai (China), en 2010, 2012 y 2014. Especialista en Diseño e Innovación Social, los últimos proyectos desarrollados en su grupo de Investigación están en el ámbito de las nuevas tendencias en sistemas de autoalimentación. Fundador de la Red DESIS, España. Actualmente desarrolla una investigación sobre: *Nacer en la Ruta de la Seda*, en colaboración con el International Institute for Central Asian Studies (IICAS), under the auspices of Unesco, Samarkanda (Uzbekistan) y Unesco Valencia (España). Colaborador de la Revista Experimenta.

Repensar e ensinar design a partir do conceito de região

Alexandre Santos de Oliveira (*)

Actas de Diseño (2018, julio),
Vol. 25, pp. 105-110. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2013
Fecha de aceptación: septiembre 2015
Versión final: agosto 2017

Resumen: Esta comunicación tiene como objetivo discutir el concepto de región y las oportunidades para pensar y enseñar diseño. La discusión busca efectuar una lectura positiva de la región como una posible categoría, hace de los discursos de globalización y de deslocalización que, a veces, buscan la teoría y práctica de la enseñanza del diseño, principalmente en localidades específicas de América Latina que parecen sufrir una presión para ajustarse a las determinaciones globales, en detrimento de las especificidades y características regionales. A partir de este escenario discursivo, se presenta un conjunto de proposiciones que tiene como objetivo el repensar y el enseñar diseño a partir de las conexiones que vienen de la región y de sus características identitarias.

Palabras clave: Enseñanza del diseño - Región - Identidad - Cultura- Diseño

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 110]