

coleccionistas para que los propietarios de gabinetes de curiosidades facilitasen la apertura al público" (Alonso, 2013, p. 56). El British Museum abrió al público en 1759 y es considerado por muchos historiadores y museólogos como el museo, público e independiente, más antiguo. No obstante, en los primeros cincuenta años de su existencia no funcionó como espacio expositivo sino que custodiaba "una colección semi-pública de libros de referencia y manuscritos" (Schubert, 2007, p. 21). Otro antecesor es el Ashmolean Museum de la Universidad de Oxford que abrió en 1683, pero las complejidades de su origen y el que no sea una institución independiente lo alejan de la definición de museo moderno que se inició en París.

<sup>5</sup> Schubert, 2007, p. 19.

<sup>6</sup> Wilhelm von Bode fue considerado universalmente el mayor experto en museos e historia del arte de su tiempo. A finales del siglo XIX, Berlín podía presumir de una de las recopilaciones más completas de pintura, escultura y artes decorativas europeas. Bode agrupaba los objetos en el museo (pintura, escultura muebles) según el contexto histórico. Además, las salas incorporaban elementos arquitectónicos de la época como: techos, chimeneas o marcos de puertas (Schubert, 2007).

<sup>7</sup> La educación en el museo durante este periodo se limitaba a la exposición de las obras de arte y otros objetos sin intención alguna de aclarar o explicar las exposiciones al público. Esta tendencia continuó en el siglo XX sobre todo en los museos europeos.

<sup>8</sup> El South Kensington, creado en 1856 (hoy Victorian and Albert Museum), es una excepción en los museos europeos siendo pionero en el establecimiento de actividades educativas en Inglaterra.

<sup>9</sup> Schubert, 2007, p. 47.

<sup>10</sup> Hein, 2006, p. 167.

<sup>11</sup> ICOM Constitution, 1946, Art. 2 Sección 2.

<sup>12</sup> Traverso, 2003.

<sup>13</sup> Los museos memoriales surgen pocos años después de terminada la Segunda Guerra Mundial y son precisamente dedicados a preservar la memoria de las vidas que se perdieron viciosamente. Algunos autores identifican los museos Yad Vashem en Jerusalén (1953), en memoria de las víctimas del Holocausto, y el Museo de la Paz en Hiroshima (1955), en memoria de las víctimas de la bomba atómica, como los primeros museos memoriales. Cabe destacar que, anteriormente a estas instituciones, se fundaron el Museo Estatal de Oświęcim-Brzezinka (1947) y el Museo de los Combatientes de los Guetos

(1949), ambos creados por la gestión y solicitud de sobrevivientes del campo de exterminio Auschwitz y el Gueto de Varsovia y Occidental respectivamente. Las discrepancias sobre cuál de estas instituciones debe ser considerada el primer museo memorial están directamente relacionadas a las funciones que cumplían al momento de su fundación y cómo éstas concuerdan con las diversas definiciones del concepto museo que han variado a través de los años, conforme a las adaptaciones que hace cada país en sus legislaciones culturales, la mayoría de ellas basadas en los planteamientos propuestos desde organismos internacionales.

<sup>14</sup> Alonso, 2012, p. 90.

<sup>15</sup> Hernández, 1992, pp. 97-98.

<sup>16</sup> Mignolo, 2014.

<sup>17</sup> Maldonado-Torres, 2008, p. 65.

<sup>18</sup> ICOM Statutes, 2019. La Asamblea General Extraordinaria del 7 de septiembre de 2019 (Kioto, Japón) pospuso la votación sobre la nueva definición de museo y mantuvo la definición de la Asamblea General de Viena (2007): "un museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo." Véase: <https://tinyurl.com/wdtpg3>.

**Windy M. Cosme Rosario** es museóloga, gestora cultural y profesora del Programa de Estudios Interdisciplinarios (PREI) de la Universidad de Puerto Rico (UPR) y el Departamento de Educación General de National University College. Es egresada de la Maestría en Administración y Gestión Cultural de la UPR y del Máster en Museología de la Universidad de Granada, España. Ha coordinado proyectos para el Museo de Arte Contemporáneo de Puerto Rico y el Instituto de Cultura Puertorriqueña. Actualmente, es receptora de la Beca Doctoral de la UPR y se desempeña como estudiante en el Programa Graduado de Historia.

**MONOGRÁFICO**  
**PP. 51-59**

**Christian Rodríguez Vélez**  
**Doctor en Psicología**

*Building Other Realities  
from Design*



# CONSTRUIR OTRAS REALIDADES DESDE EL DISEÑO

**Palabras clave:** psicología social comunitaria, diseño, innovación social, sustentabilidad, Nube

**Keywords:** community social psychology, design, social innovation, sustainability, Nube

## RESUMEN

Según la perspectiva de la construcción social de la realidad, aquello que nombramos realidad es un fenómeno construido socialmente, ubicado desde temporalidades específicas, espacios específicos, lenguajes específicos y relaciones de poder específicas. La realidad no es comprendida como un fenómeno sólido, impermutable, puramente objetivo ni matemáticamente reductible. Ahora bien, ¿cómo se vincula la idea de que la realidad sea dinámica y cambiante con el diseño? Podemos comenzar por establecer que el diseño es uno de los medios o canales a través de los cuales se pueden construir y reconstruir realidades, y para esta ocasión, realidades que tienen que ver con los lazos entre humanos, como también entre humanos y mundo. Al tomar como punto de partida la idea de que la realidad es un fenómeno socialmente construido, podemos pensar entonces el vínculo entre ciertas formas de diseñar y los tipos de realidades implicadas. He formulado una serie de consideraciones que resumen varios elementos recurrentes, hallados a partir de una revisión de literatura sobre el Diseño para la Innovación Social realizada como parte de una investigación más amplia. Los quince puntos para este tipo de diseño pueden servir de guías para identificar y producir un diseño que active, sustente y oriente procesos de cambio social hacia una sustentabilidad, además de asumir una perspectiva ética y emancipadora de la sociedad.

## ABSTRACT

*According to the perspective of the social construction of reality, what we name reality is a socially constructed phenomenon, arranged from specific temporalities, specific spaces, specific languages, and specific power relations. Reality is not understood as a solid, unchanging, purely objective, or mathematically reducible phenomenon. But, how is the idea that reality is dynamic and changing related to design? We can begin by establishing that design is one of the means or channels through which realities can be built and reconstructed, and in this instance, realities that have to do with the bonds between humans, as well as between humans and the world. Starting with the idea that reality is a socially constructed phenomenon, we can then think about the link between certain ways of designing and the types of realities involved. I have formulated a series of considerations that summarize several recurring elements, found from a literature review on the Design for Social Innovation carried out as part of a broader investigation. The fifteen points for this type of design can serve as guides to identifying and producing a design that activates, sustains, and steers processes of social change towards sustainability, in addition to achieving an ethical and emancipatory perspective of society.*

# Según la perspectiva de la construcción social de la realidad, se plantea que aquello que nombramos realidad es un fenómeno construido socialmente, ubicado desde temporalidades específicas, espacios específicos, lenguajes específicos y relaciones de poder específicas.

Es decir, la realidad no es comprendida como un fenómeno sólido, impermutable, puramente objetivo ni matemáticamente reductible.

Ejemplo de esto han sido las construcciones teóricas sobre la física que se han propuesto en los últimos siglos, como por ejemplo las consideraciones desde la teoría del movimiento de los cuerpos de Isaac Newton vis a vis la teoría general de la relatividad de Albert Einstein, y ésta, ante los descubrimientos de Max Plank sobre la mecánica cuántica.

Ahora bien, ¿cómo se vincula la idea de que la realidad sea dinámica y cambiante con el diseño? Podemos comenzar por establecer que el diseño es uno de los medios o canales a través de los cuales se pueden construir y reconstruir realidades, y para esta ocasión, realidades que tienen que ver con los lazos entre humanos, como también entre humanos y mundo. Partimos de la idea de que la realidad no está acabada, sino que anda en procesos, y estos procesos pueden orientarse en direcciones muy específicas.

Como un lenguaje, el diseño es un medio a través del cual se puede crear, orientar, expandir, colapsar o destruir realidades. Podemos pensar en una de las formas en que se ha abordado el significado de la palabra *diseño*, la cual ha sido aludiendo a su etimología, que interesantemente revela que su origen proviene del latín “de” + “signare”, lo cual puede significar hacer algo y distinguirlo a través de un signo; invertir algo de sentido.<sup>1</sup> Basándonos en esta definición, se podría decir que el acto de diseñar apunta a la manera en que, pragmáticamente, se construye el sentido de los objetos, y en consecuencia, del mundo que vivimos. Igual que podemos construir realidades con las palabras, desde el alcance específico y finito que provee un lenguaje particular, similarmente podemos construir realidades con los objetos que utilizamos en la vida; podemos construir una realidad que tiene el alcance de llegar tan lejos como estos objetos y sus sentidos

nos lo proponen. De tal manera, mediante la utilización de objetos (tangibles o intangibles) efectuamos la posibilidad de construir y afirmar un tipo de mundo o, de igual manera, destruir y negar otro.

La construcción social de la realidad se presenta entonces como una consideración epistemológica que puede concientizar sobre cómo percibimos y experimentamos el mundo y las posibilidades de acción implicadas. Esta perspectiva entiende que el contenido de nuestra conciencia y el modo de relacionarnos con otros es enseñado por la cultura y la sociedad.<sup>2</sup> Ciertos tipos de cosas no podrían haber existido si no las hubiéramos construido socialmente. Podemos pensar, por ejemplo, en una catedral. Dentro del conjunto de elementos físicos de este objeto, se reúnen aplicaciones matemáticas, físicas, arquitectónicas y artísticas, entre otras, las cuales a su vez provienen

de unas culturas, lenguajes, temporalidades históricas y visiones muy particulares de la vida. Por otro lado, podemos encontrar también en este ejemplo la investidura de significados que se han añadido a este objeto, que va desde búsquedas espirituales genuinas para unos, hasta la institucionalización de poder para otros. Así, muchas cosas no podrían haber existido sin la sociedad o, de otro modo, podrían haber existido de una manera diferente, si así, socialmente, lo hubiéramos elegido. Igualmente, en la medida que hubiéramos tenido diferentes necesidades, valores o intereses, podríamos haber construido una clase diferente de cosas y de mundo.

Tomando como punto de partida la idea de que la realidad es un fenómeno socialmente construido, podemos pensar entonces el vínculo entre ciertas formas de diseñar y los tipos de realidades implicadas. Si nos preguntamos cuál ha sido el mundo

que se ha venido construyendo desde las últimas décadas, podemos encontrarnos con la influencia de las formas de diseñar dominantes pertenecientes a la era industrial y todas las dimensiones de problemas sociales que comprenden desde el desborde de las conductas consumeristas hasta los graves daños ecológicos mundiales. La sociedad industrial propuso la idea de un bienestar que se expresa en un modelo de consumo desenfrenado y la explotación ilimitada de los recursos naturales. Trainer plantea que la magnitud de los excesos de consumo de recursos es tan grande que no es viable que los avances tecnológicos o los esfuerzos de conservación puedan eliminar los problemas que impiden lograr una sustentabilidad global mientras se mantengan los compromisos fundamentales de una sociedad de consumo, o sea, la búsqueda de estándares de una vida y una economía afluentes.<sup>3</sup> Inclusive, se ha planteado que la omnipresencia de objetos que dominan al individuo como usuario, determina sus oportunidades de acción y propone dependencias y situaciones de difícil solución.

Además, los modelos de producción que se adaptaron del diseño tradicional han sido cuestionables, ya que se han basado en la premisa de que todos los recursos, como el agua y el petróleo, son ilimitados. Ese modo de producción no considera el uso eficiente de los recursos y sólo se ocupa de conseguirlos al precio más bajo posible.<sup>4</sup> Según Ross, en vista de los retos a los que se enfrenta hoy día la Tierra,

en especial el cambio climático, las primeras interpretaciones del desarrollo sustentable como una herramienta política fueron muy vagas y maleables, pues no llegaron a abordar los límites de la resiliencia de la Tierra, ni el fracaso cultural y moral para frenar el consumo.<sup>5</sup> Por tanto, se necesita un nuevo paradigma que defienda la necesidad de operar dentro de las capacidades ecológicas de la Tierra, contrario a los paradigmas que predominaron desde la era industrial. Ross plantea que: "Para hacer una diferencia significativa y lograr el nivel necesario para una sustentabilidad ecológica, los acercamientos también deben ser apoyados por principios tanto morales como jurídicos".<sup>6</sup> Con el fin de reorientar los objetivos del diseño hacia el mejoramiento de las condiciones de vida, la sociedad actual debe enfrentarse a los graves conflictos que revelan el carácter inoperante del sistema actual y la necesidad de un cambio radical hacia la sustentabilidad. El diseño, igual que con otras profesiones, no puede ejercerse simplemente como una actividad vinculada a las tendencias, el consumo y la moda.<sup>7</sup>

Cabe entonces realizarnos las siguientes preguntas: ¿qué tipo de realidad social quisiéramos construir y cómo lograrla a través del diseño? De acuerdo con los argumentos de la construcción social de la realidad, según Berger y Luckman, se puede apreciar a grandes rasgos cómo se realiza el vínculo entre diseñar y construir realidad.<sup>8</sup> Al diseñar un objeto, se exteriorizan un conjunto de ideas, significados, discursos, historias e intenciones de una manera

física. Luego, ese objeto y toda la semántica que lo envuelve, al existir y mercadearse y llegar a las personas, empieza a tomar una vida propia. El objeto físico se convierte así en un objeto de la conciencia colectiva, con el cual contamos para vivir, implicándole un tipo de existencia certera. Es preciso no olvidar que este “objeto con el que contamos para vivir” implica prácticas de uso que derivan de los significados que vienen con el mismo objeto. De esta manera, se constituyen también las prácticas alrededor del objeto bajo el elemento de objetivación, pareciendo como si el conjunto de objetos, significados y prácticas de uso tuvieran características objetivas del mundo, en lugar de haber dependido del trabajo constructivo proveniente de las interacciones humanas. Consecuentemente, las generaciones subsiguientes nacen en un mundo donde ya existen estos objetos en conjunto con todos los sentidos y prácticas que lo implican hasta llegar a internalizarlos como parte de su conciencia; como parte de su comprensión de lo *natural* del mundo.

Ahora bien, en cuanto a la pregunta sobre cómo pragmáticamente podemos construir realidades distintas a través del diseño y en consonancia con el contexto de las condiciones globales contemporáneas, he formulado una serie de consideraciones que consisten en varios elementos recurrentes encontrados tras una revisión de literatura que pude realizar sobre el Diseño para la Innovación Social como parte de un trabajo de investigación más

amplio.<sup>9</sup> En general, el Diseño para la Innovación Social comprende todo lo que la experiencia del diseño puede hacer para activar, sustentar y orientar procesos de cambio social hacia una sustentabilidad.<sup>10</sup> Algunas dimensiones del trabajo que esta área del diseño ha comprendido son: migración, clima, agua, fuentes de energía, pobreza, exclusión social, salud, producción local y comercio justo, entre otras. Tomando en cuenta las condiciones políticas, económicas, ecológicas y sociales contemporáneas, la perspectiva del Diseño para la Innovación Social puede proyectarse, por una parte, como estrategia de adaptación a los cambios, y por otra, como una resistencia que posibilita transformar límites en nuevos arreglos y vínculos sociales. De esta forma, que seguramente no es la única, la disciplina del Diseño puede aplicarse desde una perspectiva ética y emancipadora de la sociedad.

A continuación, el conjunto de las quince consideraciones fundamentales para orientar un diseño hacia una transformación social:

- 1 Los objetivos del diseño implican una detección de necesidades sociales.
- 2 Parte de los motivos del diseño son retos ambientales, económicos y sociales, a nivel local o global, y demandas sociales que tradicionalmente no son atendidas por las industrias o las instituciones existentes.
- 3 Los agentes o actores implicados incluyen la interrelación entre las áreas de la sociedad civil, estado y agentes comerciales privados.

4 El diseño implica un empoderamiento para la comunidad con un incremento de capacidad de acción sociopolítica y acceso a los recursos necesarios para la realización de derechos y la satisfacción de necesidades.

5 Los resultados del diseño implican una generación de valores sociales, mejoramiento a la calidad de vida y desarrollo sustentable.

6 Los resultados implican un desarrollo de nuevos vínculos sociales.

7 El diseño implica una generación de nuevos o mejorados productos, servicios, normas, procedimientos, estrategias o programas.

8 El diseño implica un incremento de inclusión política.

9 Las soluciones son contextualizadas dentro la singularidad de las comunidades.

10 El diseño es centrado en el usuario.

11 El diseño es económicamente viable.

12 El diseño es sustentable.

13 El diseño es ecológicamente práctico.

14 El diseño implica un desarrollo de la región social.

15 El diseño conlleva un impacto en políticas de desarrollo sustentable a todos los niveles.

Esta lista de consideraciones se probó en un estudio de caso que tenía por pregunta cómo un proyecto de diseño de tecnología autosustentable podía ser un medio



Imagen 1. Nube, 2014. (Imagen: Armada)

de cambio social en Puerto Rico. El caso de la investigación fue el proyecto de diseño Nube (Imagen 1), del diseñador Vladimir García Bonilla.<sup>11</sup> Este consta de una serie de instalaciones que recogen agua de lluvia y la convierten en agua potable gratis para el público. El conjunto de consideraciones posibilitó una discusión transdisciplinaria sobre las implicaciones psicosociales, ecológicas, económicas y políticas del caso. Por otro lado, contribuyó a revelar cómo gran parte de estas consideraciones tomaban una forma singular en el proyecto de diseño. Por ejemplo, en nuestro caso se pudo encontrar que los objetivos del proyecto de diseño implicaron una detección de necesidades basadas en la situación ecológica contemporánea, incluyendo la accesibilidad al recurso del agua potable y el problema de la producción de plástico y basura. Parte de los motivos que impulsaron el proyecto fueron las demandas que no pueden ser cubiertas por las instituciones gubernamentales tradicionales de Puerto Rico, así como la Autoridad de Acueductos y Alcantarillados. La propuesta parte

de un cruce multisectorial compuesto por la comunidad civil, el gobierno municipal y patrocinadores del sector privado para atender la perduración y mantenimiento del proyecto. Igualmente, de un empoderamiento planteado desde la educación y prácticas de uso cotidianas para crear mayor accesibilidad sobre el recurso del agua potable, realización de derechos y responsabilidad sobre el mismo. También se implicaba que a través de conocer cómo funcionan las cosas y las alternativas posibles, se podía demandar o exigir políticamente con el objetivo de transformar las relaciones de poder asimétricas respecto al recurso (por ejemplo, apoyando o boicoteando productos, servicios y sistemas).

Como resultados, incluía el acceso público a agua potable de manera gratuita, la reducción del consumo de agua embotellada y la cantidad de desperdicios sólidos generados por esta industria, la expansión del sistema de infraestructura pública maximizando los ciclos naturales de nuestro ecosistema y el minimizar la huella de carbono de cada usuario y de la Isla sobre el medio ambiente, entre otros. Además, se implicaba un desarrollo de nuevos vínculos sociales a través de la manera en que cada estación del proyecto podía fungir como espacio de interacción y encuentro. Por otra parte, presentó la capacidad para ser económicamente viable, ecológico y sustentable a través de la utilización del recurso del agua de lluvia, la gravedad, filtros de carbón y celdas fotovoltaicas. Igualmente, exhibió la propuesta de un desarrollo sustentable de la región

social pensado desde la instalación estratégica de diferentes estaciones a lo largo del mismo pueblo y el alcance para tocar diferentes niveles de política incluyendo la visión de que el proyecto pudiera replicarse en el resto de las municipalidades de la Isla.

Últimamente, los objetivos de formular dichas consideraciones tienen como intención de continuar y aportar a la discusión transdisciplinaria entre el Diseño y otras áreas de estudio, y contribuir a un mejor entendimiento sobre las posibilidades, límites e implicaciones de los proyectos de diseño orientados al cambio social. Por último, posibilitar algunos referentes pragmáticos para construir una realidad desde una postura ética, que afirme una sociedad consciente, contextual, sustentable, generadora de nuevos y mejores vínculos sociales, accesible a derechos y recursos, solidaria y creativa.

### Referencias

- Berger, Peter L. y Thomas Luckmann. *The social construction of reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Hamondsworth, Middlesex: Penguin Education, 1996.
- García Bonilla, Vladimir. *NUBE*. A-rmada.com, 2017. [www.a-rmada.com/NUBE](http://www.a-rmada.com/NUBE).
- Manzini, Ezio. *Design, when Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Massachusetts: The MIT Press, 2015.
- Merino Sanjuán, María Dolores, Fernández Villalobos, Nieves y Marina Puyuelo Cazorla. "Design challenges today", *Design Principles and Practices: An International Journal—Annual Review*, vol. 5, núm. 4, 2011.
- Norman, Donald y Roberto Verganti. "Incremental and Radical Innovation: Design Research vs. Technology and Meaning Change", *Design Issues*, vol. 30, núm. 1, 2014.
- Owen, Ian Rory. "El construccionismo social y la teoría, practica e investigación en psicoterapia: Un manifiesto psicología fenomenológica", *Boletín de Psicología*, núm.

46, 1995.

Rodríguez Vélez, Christian. *El diseño como medio de cambio social*. Tesis. Universidad de Puerto Rico, Río Piedras, 2018.

Ross, Andrea. "Modern Interpretations of Sustainable Development", *Journal of Law and Society*, vol. 36, núm. 1, 2009.

Trainer, Ted. "The Global Predicament: Radical Implications for Design", *Architectural Science Review*, vol. 53, núm. 1, 2010.

### Notas

<sup>1</sup> Norman y Verganti, 2014, pp. 78-96.

<sup>2</sup> Owen, 1995, pp. 161-186.

<sup>3</sup> Trainer, 2010, pp. 29-36.

<sup>4</sup> Merino Sanjuán et ál., 2011, pp. 63-78.

<sup>5</sup> Ross, 2009, pp. 32-54.

<sup>6</sup> *Ibíd.*, p. 38.

<sup>7</sup> Merino Sanjuán et ál., 2011, pp. 63-78.

<sup>8</sup> Berger y Luckmann, 1996.

<sup>9</sup> Rodríguez Vélez, 2018.

<sup>10</sup> Manzini, 2015.

<sup>11</sup> García, 2017.

### Christian Rodríguez Vélez

realizó estudios de Bachillerato en la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez, bajo el Programa Graduado de Psicología con una concentración secundaria en Filosofía. Posteriormente, realizó estudios doctorales en la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras, en el programa de Psicología Social Comunitaria. Presentó su tesis *El diseño como medio de cambio social: un estudio de caso en 2018*. Entre sus temas de investigación, incluye la psicología social comunitaria y del diseño, la innovación social y la construcción social de la realidad.