

LA MEMORIA COMO FUNDAMENTO EN PROCESOS DE DISEÑO DESCOLONIALES²²⁰

Página | 664

MEMORY AS A FOUNDATION IN DECOLONIAL DESIGN PROCESSES

Félix Augusto Cardona Olaya²²¹

Pares evaluadores: Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES²²²

²²⁰ Derivado del proyecto de investigación: “Modelo de interacción mediada por las narrativas de memoria intergeneracional de la comunidad”, en el ámbito del doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Entidad Financiadora: Institución Universitaria Antonio José Camacho. Decanatura Asociada de investigaciones, 2020.

²²¹ Diseñador Industrial, Universidad Nacional de Colombia. Magister en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas, Colombia. Profesor/investigador, Institución Universitaria Antonio José Camacho, Santiago de Cali, Valle del Cauca, Colombia. Correo electrónico: facardona@admon.uniajc.edu.co.

²²² Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES. www.rediees.org

34. LA MEMORIA COMO FUNDAMENTO EN PROCESOS DE DISEÑO DESCOLONIALES ²²³

Félix Augusto Cardona Olaya²²⁴

Página | 665

RESUMEN

El proyecto analiza la mediación de la memoria como elemento clave para procesos de diseño autónomo desde una perspectiva decolonial, que permita a comunidades comprender la riqueza cultural que poseen, a través de artefactos y lugares que han construido y les ha permitido configurar su territorio de vida, su memoria colectiva y su identidad comunitaria sin parangones culturales externos. Para ello, se aplica investigación cualitativa desde la teoría fundamentada y aplicación de técnicas etnográficas: talleres comunales, historias de vida y antropología visual, sobre una comunidad representante del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano. Hasta ahora, se han identificado junto a esta comunidad, tres elementos que dentro de una hibridación cultural decolonial permitirán el desarrollo de procesos de diseño: artefactos de narración visual (fotografías), lugares de narración oral (Cocinas) y experiencias de este paisaje (Recorridos prosaicos).

ABSTRACT

The project analyzes the mediation of memory as a key element for autonomous design processes from a decolonial perspective, which allows communities to understand the cultural wealth they possess, through artifacts and places that they have built and has allowed them to configure their territory of life. Their collective memory and their community identity without external cultural parallels. For this, qualitative research is applied from the grounded theory and application of ethnographic techniques: communal workshops, life

²²³ Derivado del proyecto de investigación: “Modelo de interacción mediada por las narrativas de memoria intergeneracional de la comunidad”, en el ámbito del doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Entidad Financiadora: Institución Universitaria Antonio José Camacho. Decanatura Asociada de investigaciones, 2020.

²²⁴ Diseñador Industrial, Universidad Nacional de Colombia. Magister en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas, Colombia. Profesor/investigador, Institución Universitaria Antonio José Camacho, Santiago de Cali, Valle del Cauca, Colombia. Correo electrónico: facardona@admon.uniajc.edu.co.

stories and visual anthropology, on a community representing the Colombian Coffee Cultural Landscape. Until now, three elements have been identified with this community that within a decolonial cultural hybridization will allow the development of design processes: visual narration artifacts (photographs), oral narration places (Kitchens) and experiences of this landscape (Tours prosaic).

PALABRAS CLAVE: memoria colectiva, manifestaciones culturales, narrativas sociales, diseño, paisaje cultural.

Keywords: collective memory, cultural manifestations, social narratives, design, cultural landscape

INTRODUCCIÓN

Los actuales contextos son un reflejo de las contradicciones que han acompañado el modelo de desarrollo occidental moderno, que ha justificado un único paradigma de bienestar, una sola posibilidad “*de ser al estar en*”²²⁵. Tanto así, que se categorizan los territorios de vida de acuerdo con el nivel en que se acercan o no, a los estándares de este paradigma impuesto, con lo cual se ha conseguido un dominio social y político de unas sociedades sobre otras. Ahora, el planeta tierra lo podemos categorizar entre el primer, segundo y tercer mundo²²⁶

Suramérica desde los años 30 del siglo XX, acogió este modelo de desarrollo y desafortunadamente no ha parado en su implementación. Sus gobiernos, sus industrias y sus estructuras educativas se han inscrito en sus aspectos de competitividad, relación del tiempo versus la capacidad de producción y la búsqueda constante del incremento del valor monetario, una lógica europea occidental, impuesta y aceptada, bajo la cual se ha venido investigando e implementando la disciplina del diseño.

Una disciplina que se inscribe dentro las ciencias sociales y humanas y una profesión que se ejerce dentro de industrias creativas y de producción masiva, que generalmente busca a través de sus procesos y productos lograr las condiciones de vida del denominado primer mundo, por ello sus procesos investigativos, en su gran mayoría, se centran en encontrar los modos de lograr lo estándares de la modernidad que se ha implementado e impuesto mediante el modelo de desarrollo moderno.

En esta disciplina, la tecnología es un factor fundamental para la construcción de su discurso teórico y su operatividad axiológica dentro de los contextos productivos y de consumo en los cuales está inmersa. En consecuencia, se ha generado durante años, la idea de que solo hay una forma de diseñar, tanto en las estructuras educativas como en las redes empresariales y sociales, sin tener en cuenta el hecho de que el desarrollo tecnológico no es

²²⁵ Juego de palabras que se basa en la propuesta del Mg. en Filosofía de UNIVALLE Harold Martínez Espinal que basado en la propuesta de Heidegger lo trabaja en su tesis “ETHOS Y HABITABILIDAD” para conceptualizar el ser de la materia que al-estar-en el espacio caótico de la termodinamicidad es sujeto de un ethos capaz de derivar complejidad sistémica a partir de lo más simple.

<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/8735/1/ETHOSY%20HABITABILIDAD.pdf>

²²⁶ La expresión Tercer Mundo fue lanzada por el demógrafo francés Alfred Sauvy, en un artículo publicado en el semanario L’Observateur, el 14 de agosto de 1954 titulado: «Trois mondes, une planète» (Tres mundos, un planeta). <https://www.cetri.be/Primer-Mundo-Tercer-Mundo?lang=fr>

ajeno a las relaciones sociales de producción trayendo como consecuencia una sobrevaloración de la tecnología, en clara correspondencia a la perspectiva que orienta el optimismo neoliberal y capitalista del modelo de desarrollo moderno.

La forma de diseñar de los mal llamados segundo y tercer mundo, buscan lograr los modos y productos del primer mundo, desconociendo de tajo las estructuras sociales propias, los elementos identitarios únicos y los tipos de tecnología autóctonos que otrora han dado grandeza a nuestras sociedades. Se ha perdido la noción de autonomía tecnológica, económica y cultural. Más aun cuando ese primer mundo, solo ha buscado y busca aún la explotación de las riquezas de los otros mundos, lo que ha traído fuertes repercusiones políticas, sociales y culturales que hasta ahora están saliendo a la luz para la mayoría de su población gracias en parte a esa tecnología desarrollada.

Este modelo de desarrollo como único posible a emular y perseguir que atiende un concepto de modernidad occidental, se circunscribe a ciertos contextos históricos que desconocen la multiplicidad de modelos desarrollos posibles y lógicos que se dan dentro de una cantidad enorme de comunidades en su diario vivir, que además exponen una realidad tan compleja, que no permite ninguna explicación global, ni única y mucho menos totalizante. Lo que pone de manifiesto que cada comunidad es un fenómeno con tal diversidad de causas, que no se puede hablar de una mejor que la otra.

Bajo esta línea de acción, los autores colombianos Arturo Escobar con su propuesta del Diseño Autónomo (2016) y Alfredo Gutiérrez con su denominado “sures como diseños y diseños otros” (2015), señalan entre otras muchas cosas, que el diseño debe tener un profundo propósito investigativo que problematice nuestros contextos bajo miradas identitarias, porque los fenómenos reales están compuestos por múltiples dimensiones en cuyas interacciones se configuran la cultura y a partir de ella, se define la mejor manera de habitar en el mundo.

Lo anterior, explica la esencia disruptiva que el diseño desde su base ontológica supone, puesto que propone un cambio del cómo se debe afrontar la problematización de los fenómenos sobre los cuales tiene injerencia para que las sociedades obtengan estilos de vida futuribles (Fry, 2012). Por lo cual, el diseño debe fundamentarse en la cultura y en una infraestructura de producción contextual. Esto quiere decir, que debe ser un proceso pensado

para lo local, lo cotidiano y lo comunal que brinde soluciones a los problemas de la gente en base a los recursos de los territorios habitados.

Proceso que no debe responder a una única idea de bienestar, al contrario, el diseño debe desde su capacidad de agencia, crear nodos de interacción entre las múltiples ideas de desarrollo o de no desarrollo (Escobar, 2016). Lo que supone un sentido estratégico para definir entornos deseables y sostenibles en donde la gran mayoría pueda opinar tanto sobre el proceso creativo, como en la valoración de las soluciones a las problemáticas que estos entornos acarrearán (Manzini, 2015).

Así, el papel de los diseñadores hoy en día cambia de ser productores de mercancía para consumo, a ser guías en la consecución de soluciones junto a las comunidades que articulen circunstancias de sus modos de vida con los sistemas que la aldea global inexorablemente impone. Con el fin de que se construya identidad cultural y bienestar de vida en el territorio que se habita, como también con la cultura material que hace posible este habitar. De allí que el diseño debe procurar configurar desde y para la identidad cultural, una manera de vivir el territorio (Fry, 2012).

Frente a esto, identidad y diseño deben asumirse como par de conceptos relacionados de manera indisoluble. Porque el diseño debe interpretarse como la depositaria directa e indirecta de la identidad de quienes intervienen tanto del proceso creativo como de los procesos de uso y desuso. Mientras que la identidad, es apta para interpretar al diseño en función de sus diversos atributos tangibles e intangibles. De allí que la dupla identidad más diseño se contraponen a los grandes intereses de homogenización de las expresiones culturales de la gente (García 1999) y consiguientemente a la idea de un mundo con un único proyecto de desarrollo (Escobar, 2016). En resumen, se opone a la idea de un único modelo de desarrollo posible, se acoge a la idea de que pueden existir múltiples y complementarios modelos de desarrollo.

Debido a que la disciplina del diseño debe asumirse cocreativamente con las comunidades representadas en colectivos tan diversos como empresas e instituciones, ciudades o regiones, comunidades o culturas, donde se incluya un número sustancial de conceptos de desarrollo (Escobar, 2016) que suponen configuración y revaloración de la identidad cultural a través del diseño mismo, porque es gracias al uso de productos que la

simpatía, aprobación o condena nace en un contexto que fue vivido, que se vive o que será apto para la vida (González, 2015) lo que permite hablar del diseño como forma de conocimiento, que no necesariamente debe estar articulado a la producción de bienes y por tanto cuestiona al diseño mismo como una experiencia global (Gutiérrez, 2015).

En este sentido, no podemos negar que la conectividad social alcanzada gracias a las tecnologías de la información y comunicación, permiten este tipo de reflexiones para llevar a discusiones sobre el uso de los recursos culturales de las sociedades en su contexto. Y es aquí donde el rol del diseño y los diseñadores dentro de contextos suramericanos da un giro epistemológico trascendental.

Puesto que se puede hablar de formas de diseñar, de nominar, de ver, de aplicar, de ser y estar en el mundo diferentes, diversas y autónomas (Gutiérrez, 2015. Escobar, 2016). Y los diseñadores deben asumir este compromiso: dejar de ser productores y convertirse en facilitadores para la resiliencia cultural y ecológica, mediante la configuración de proyectos que implementan procesos creativos, colaborativos, abiertos, locales y contextualizados que solucionen los problemas que la misma comunidad haya identificado, sin desmeritar los alcances tecnológicos que ese primer mundo ha desarrollado.

Un nodo relevante para lograr este cometido, es el que se plantea en este proceso de investigación, cuando hablamos de la memoria como fundamento dentro del diseño con perspectiva descolonial, en tanto debe ser comprendida como proceso intersubjetivo, contingente y contextual que cobra sentido al ser transmitido intergeneracionalmente dentro de una comunidad (Vásquez, 2011) que además dota de continuidad a la realidad dentro del territorio de vida, puesto que es un mecanismo donde los relatos se desenvuelven por medio de diversos canales conformando una cultura de la convergencia (Jenkins, 2008) .

Un tipo de cultura que implica toda una red compleja de interacciones entre los sistemas técnico, industrial, cultural y social que se producen mediante interacciones sociales que permite desarrollar una inteligencia colectiva y una cultura participativa (Jenkins, 2008) que conllevan los procesos de diseño desde nuevas perspectivas, como lo es la descolonial (De Sousa, 2012) ya que permite configurar con los mismos beneficiarios modelos de desarrollo local definido por factores como la cohesión social y la construcción de su identidad territorial.

La memoria en estos términos se configura como fundamento de procesos de diseño descoloniales, puesto que permite implementación de productos/sistemas que logran reconstrucción de tejidos socioculturales que configuran o al menos proyectan otros modelos de desarrollo posibles para evitar la homogenización cultural y la degradación ambiental, como dos de los más grandes problemas que enfrenta toda sociedad actualmente (Escobar, 2016).

MATERIAL Y MÉTODOS

Desde el año 2017 se viene desarrollando un proyecto de investigación basado en la teoría fundamentada dentro del paradigma cualitativo en el ámbito del doctorado en Diseño y Creación y con el apoyo del grupo Anudamientos²²⁷ con la comunidad del municipio de Trujillo, Colombia un territorio inscrito en el Paisaje Cultural Cafetero Colombiano (PCC) declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad desde el año 2011 por la UNESCO, con dos condiciones especiales.

La primera, posee en su zona urbana el único “parque monumento a las víctimas del conflicto armado” en Colombia. Lo que constituye un fenómeno de gran trascendencia para entender muchas de las recientes y actuales dinámicas socio políticas de este territorio frente a su memoria y los aspectos que atañen al diseño que influye en su visibilización y valoración.

La segunda condición, apoyada en la primera, refiere al PCC como posibilitador de espacios donde la memoria del conflicto armado colombiano pueda ser vivida de manera reconciliadora a través de lógicas nuevas, instauradas desde las perspectivas del diseño mencionadas anteriormente.

Lo anterior, nos permite referir al paisaje cafetero trujillense como posibilitador de un diseño descolonial que permita la visibilización de artefactos que contienen memoria colectiva de este paisaje cultural, en tanto, que este tipo de contextos conformados por comunidades que permiten hablar de Colombia como un país multidiverso y pluricultural.

En este municipio se inició un proceso junto algunos miembros de la tercera edad, identificados por ser líderes de la Asociación de Familiares Víctimas de Trujillo (AFAVIT),

²²⁷ Perteneciente a la Universidad Antonio Jose Camacho, con sede en la ciudad de Santiago de Cali, Colombia

asociación civil que busca reparación simbólica y económica por ser víctima de una Masacre perpetrada entre 1986 y 1994 por los diferentes grupos inmiscuidos en el conflicto armado colombiano.

Hoy en día el paisaje cultural cafetero en Trujillo enfrenta grandes problemas de orden local: el desarraigo juvenil, el traslado de zonas de cultivo del café y el desconocimiento de lo que significa la Declaratoria como patrimonio cultural de la humanidad por parte de sus habitantes problemas que afectan la cultura gestada alrededor del grano. Ante este panorama se necesitan de lógicas diferentes, que permitan la configuración de soluciones surgidas desde y para las comunidades a partir de sus recursos contextuales.

Con estos líderes, se identificaron artefactos que contienen la memoria colectiva de la comunidad, que permiten visibilizar formas de resistencia, defensa y reivindicación de los lazos comunitarios e identidad local que ha logrado esta comunidad basados en su tradición cafetera y su cultura campesina que ha aportado una gestión comunal y agremiada, cuya pujanza, persistencia y fidelidad al café permiten hablar de la caficultura como símbolo inequívoco de una identidad nacional colombiana.

En este caso, aquella subyacente en la narración fotográfica frente a circunstancias afectivas e históricas de la comunidad ante el PCC fueron establecidas como manifestación del patrimonio cultural, para que públicos externos e internos al territorio y asimismo, entre generaciones de la comunidad puedan observarlo, interpretarlo, valorarlo e interactuarlo desde los álbumes fotográficos familiares cuya importancia está dada por la manera en la que guarda memoria comunitaria creada y archivada desde sus relatos visuales para reconfigurar y visibilizar conexiones con las problemáticas planteadas, específicamente con grupos de la tercera edad, mediante cuatro estrategias

La primera estrategia, un taller denominado: “Reminiscencias Visuales del paisaje cafetero del PCC”, propone a partir de fotografías de los álbumes familiares, que las personas relaten e identifiquen desde sus “experiencias de vida lo que confiere valor e importancia a un elemento que consideran con su bien” (Frieri, 2014:40) con el propósito de describir el territorio y realizar una reflexión sobre la importancia de las narraciones que suscitan las fotografías respecto a sus valores autóctonos y diferenciadores respecto a la declaratoria UNESCO.

La segunda estrategia, fue la aplicación de la herramienta denominada historia de vida, la cual “permite encontrar información sobre una comunidad a partir de la observación de la vida de una o varias personas en su contexto social.” (Frieri, 2014). Es una herramienta que va a las fuentes primarias a partir de entrevistas para conocer y comprender la realidad de las personas en sus contextos de vida para generar autoconocimiento e identidad. Tanto así, que estos mismos los participantes han sugerido hacer recorridos por el territorio desde su conocimiento, con el fin de diseñar formas de visibilización de aquellos artefactos que muestran el cómo es que ellos como habitantes han adaptado y se han adaptado al territorio de Trujillo.

A esta propuesta la hemos denominado Recorridos Prosaicos y configura la tercera estrategia: recorridos por el casco urbano y la zona rural, durante los cuales se hizo antropología visual. Para iniciar una sensibilización de las nuevas generaciones sobre la importancia del PCC Vallecaucano como elemento integrador y promotor de la identidad con un patrimonio cultural invisibilizado.

Una cuarta estrategia, fue una capacitación en TIC para interactuar con las fotografías recolectadas de los modos de álbum de familia categorizados (Cardona, 2015). Fueron beneficiados de esta, los participantes de las estrategias 1 y 2 mencionadas. Y sus resultados son ahora puntos de inicio en el diseño de narraciones transmedia que permiten construir identidad sobre el territorio a partir de la memoria colectiva.

RESULTADOS

Con estas estrategias, complementarias y paralelas, los grupos poblacionales beneficiados se sensibilizaron con las problemáticas del PCC y se identificó, como algo preocupante:

La poca relación que tienen los pobladores del Valle del Cauca con el territorio PCC. Lo que sugiere una gran desventaja frente a la declaratoria otorgada por la UNESCO. Ya que se debe tener muy en claro que esta declaratoria obedece a una alerta para prevenir su destrucción, y que su conservación depende de hacer sostenible los modos de vida de las personas que lo habitan, porque es un paisaje cultural vivo (Gómez, 2015)

La población no comprende las implicaciones de la declaratoria UNESCO, posiblemente porque no existen medios adecuados de transmisión de la memoria colectiva cafetera. Esta solo circula dentro del segmento generacional adulto mayor de la comunidad, pues no llega a ser percibida por grupos más jóvenes que ahora no cultivan y ven en el café su proyecto de vida.

Asimismo, frente al sufrimiento y la resiliencia que han tenido como comunidad respecto a las consecuencias del conflicto armado, esta memoria colectiva se manifiesta mucho desde los recuerdos y añoranzas de la época del café, por ello, es necesario visibilizar aquellos artefactos que mejor la representen de manera contextual. Con lo que fue y se proyecta de Trujillo.

Las fotografías suscitan narración, ellas por si solas no permiten una interacción con la memoria, deben ser narradas y el sitio donde ocurre esto es la cocina de las fincas cafeteras.

Estas cocinas se vuelven el símbolo de lo que es la caficultura como identidad cultural, puesto que son lugares diseñados con formas de pensar autóctonas y autónomas, que no responden a lógicas modernas, si no a su cosmovisión campesina.

En estos lugares, se narra el territorio lo que permitan definir rutas alternas ajenas a circuitos institucionales o turísticos, lo que permite definir que los recorridos son una experiencia primero oral a través de la narración, luego visual a partir de las fotográficas y luego experiencial, con el recorrido en si dentro del territorio.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Por todo lo anterior, podemos decir que al diseñar junto a esta comunidad de la tercera edad se ha iniciado construcción de puentes intergeneracionales que pretenden transmitir una memoria colectiva cafetera. Un primer paso para ello, es el proceso de digitalización de las 357 fotografías de álbumes de familia fotográficos, cedidas como objeto significativo y de valor inmaterial que relata visualmente sus experiencias en el territorio, las cuales al compartirlas se convierten en narraciones comunitarias que permiten construir identidad sobre lo que ellos han construido alrededor del cultivo cafetero, para que jóvenes y niños de

la comunidad reconozcan en ellas la cultura cafetera como elemento primordial de su identidad cultural.

Este archivo digital, presenta a la comunidad narraciones del territorio comunes, pero invisibilizadas. Por ello, en el proceso de diseño para su visibilización están siendo relacionadas con las historias de vida y los recorridos prosaicos, lo que perfila una manera de visibilizar artefactos de su memoria colectiva cafetera de manera autóctona, basado en sus modos de vida, que desprenden de todo objetivo comercial.

Estos formatos mediados por TIC permitirían que la misma comunidad diseñe sistemas de transmisión intergeneracional de su cultura y su paisaje cafetero. Con ello, también pueden configurar, mejores maneras de vivir el territorio que han construido desde y para la identidad cultural cafetera, sin olvidar su condición de víctimas de un conflicto armado que aun pesa mucho sobre su memoria.

Por tanto, visibilizar artefactos que expresen la memoria colectiva de una comunidad habitante de un territorio como Trujillo, como son las fotografías de sus álbumes de familia es una estrategia de codiseño que muestra los alcances de la propuesta del diseño descolonial fundamentado en la memoria, dentro de un reconocimiento otorgado por la UNESCO como representación de un orden mundial institucional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Artscrafts.Org.Uk. (15 De marzo De 2017). The Arts & Crafts Movement In Great Britain 1850-1915. Obtenido De [Http://Www.Artscrafts.Org.Uk/Roots/Intro.Html](http://www.Artscrafts.Org.Uk/Roots/Intro.Html)

Bonsiepe, G. (1985). *Diseño De La Periferia: Debates Y Experiencias*. Mexico: Gustavo Gilli.

Cardona, F (2015) *Diseño De Estrategias Para La Apropiación Social Del Patrimonio Cultural*. Tesis De Grado Maestría En Diseño Y Creación Interactiva. Universidad De Caldas. Sin Publicar

Escobar, A. (2016). *Autonomía Y Diseño*. Popayan: Universidad Del Cauca.

Frieri, Sandra (Comp.). (2014). *Manual De Herramientas Participativas Para La Identificación, Documentación Y Gestión De Las Manifestaciones Del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Convenio Patrimonio Cultural Inmaterial Desde La Perspectiva Local. Bogotá: Ministerio De Cultura & Tropenbos Internacional Colombia.

Fry, T. (2012). *Becoming Human By Design*. Londres: Berg.

Garcia, N. (1999). Los Usos Sociales Del Patrimonio Cultural. *Patrimonio Etnológico. Nuevas Perspectivas De Estudio*, 16-33.

Gómez, A. (2015) “Modelo De Diseño Para La Valoración Y Apropiación Social Del Patrimonio En El Paisaje Cultural Cafetero Colombiano”. En *Revista Kepes Año 12 No. 11 enero-junio 2015, Programa De Diseño Visual De La Universidad De Caldas*. Págs. 117-138

Gonzalez, O. (2015). *El Diseño Como Accion*. Manizales: Universidad De Caldas.

Gutierrez, A. (2015). Resurgimientos Sures Como Diseños Y Diseños Otros. *Nomadas*, 113-129.

Jenkins, H. (2008) *Convergence Culture. La Cultura De La Convergencia De Los Medios De Comunicación*. Paidós, Barcelona, 301 Pp.

Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn*. Boca Raton. Fa: Crc Press Taylor & Francis Group.

Lyotard, J. (1987). La Condicion Postmoderna. Madrid: Catedra S.A.

Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs: An Introduction To Design For Social Innovation. Cambridge: Mit Press.

Papanek, V. (1977). Diseñar Para El Mundo Real. Madrid: Blum.

Página | 677

Smith, C. (2009). Design For The Other 90 Percent. Recuperado El 12 de septiembre de 2015, De [Http://Www.Artbook.Com/Ebook-Design-For-The-Other-90-Percent.Html](http://www.artbook.com/ebook-design-for-the-other-90-percent.html)