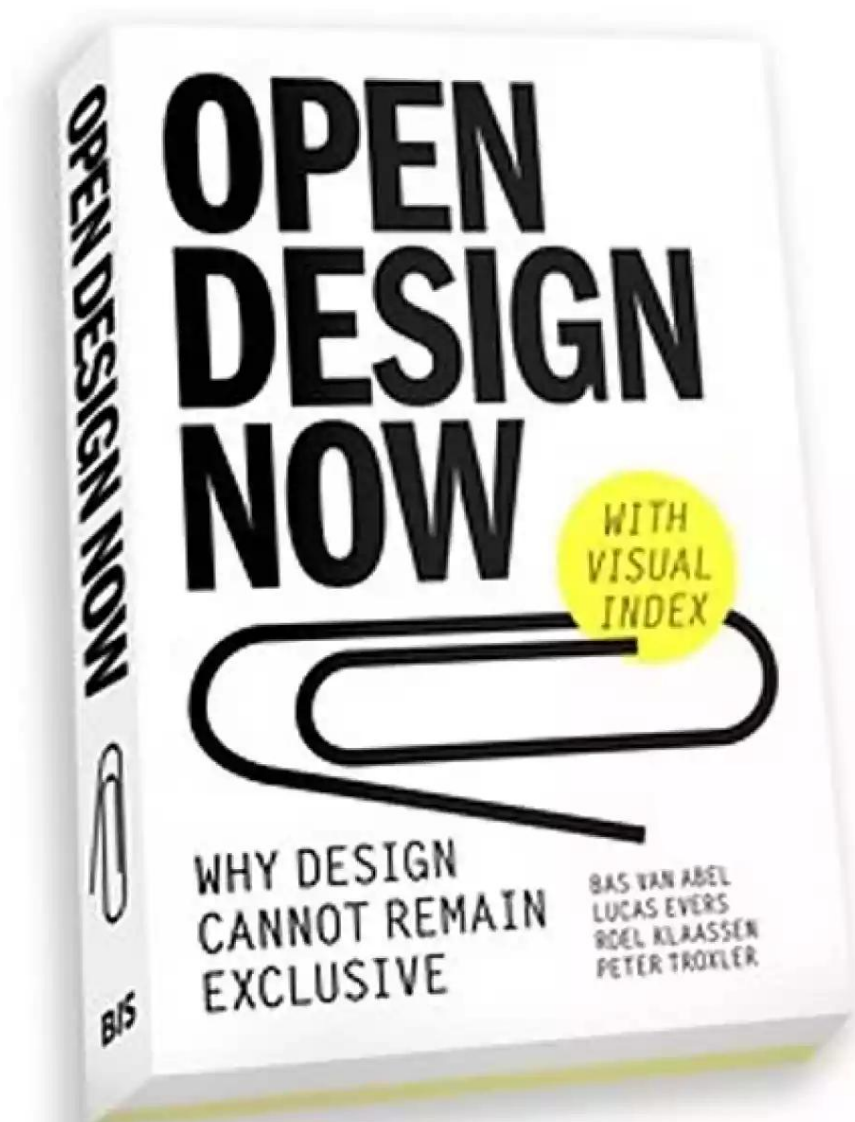


Diseño abierto: una introducción

Por Mario Aburto Castellanos

A finales del siglo pasado se definió al diseño abierto como aquel cuyos creadores permitían su distribución y documentación, además de elaborar productos derivados de forma libre.



Por supuesto que el diseño abierto existió mucho antes de la publicación de este libro. El término se utilizó por primera vez a finales del siglo pasado con la creación de *Open Design*

Foundation (Fundación para el Diseño Abierto), organización no lucrativa que intentaba describir este nuevo fenómeno,¹ para lo que, más que intentar definirlo exhaustivamente, proponía sus condiciones necesarias: el diseño abierto es aquel cuyos creadores permitieron su distribución y documentación —además de productos derivados—, de forma libre.²

Simultáneamente, Reinoud Lamberts lanzó el sitio web *Design Circuits*³ desde Delft University of Technology, para desarrollar circuitos integrados con el mismo espíritu del software de fuente abierta. La industria de la moda fue una de las primeras y más destacadas en empezar a utilizar el diseño abierto.⁴ A más de un decenio, su desarrollo es muy activo y se ha convertido en una tendencia de la disciplina. *Open Design Now* echa un vistazo hacia el futuro del diseño; mediante textos clave, prácticas pertinentes e índices visuales, esbozamos una imagen del diseño abierto con base en el conocimiento y la experiencia actuales. Así, esperamos contribuir al desarrollo de la práctica del diseño y, a la vez, llamar la atención sobre la importancia del diseño abierto a una audiencia más amplia de profesionales, estudiantes, críticos y entusiastas del diseño.

Los tres promotores de este libro (Creative Commons Netherlands; Premsel, plataforma holandesa para el diseño y la moda, y la Waag Society) representan tres perspectivas diferentes, pero complementarias en el diseño. Compartir, diseñar e innovar se mezclan de una forma natural en el proyecto (Un)limited, que iniciamos juntos en 2009. El primer Concurso de Diseño (Un)limited pretendía ser un experimento de diseño abierto, los participantes podían enviar diseños de producto a condición de que compartieran sus planos originales digitales para que otros pudieran modificarlos y mejorarlos, o fabricarlos utilizando Fab Labs; las licencias de Creative Commons también les permitían compartir sus diseños sin renunciar a los derechos de autor. Estos concursos detonaron diseños innovadores e imaginativos,⁵ y condujeron directamente a la creación de este libro.

Abierto

La tecnología digital e Internet han cambiado irremediablemente nuestro mundo: millones de blogueros dan seria competencia a las renombradas compañías de medios y noticias; la industria del entretenimiento sufre para capitalizar el gran crecimiento del consumo audiovisual; una sola persona con acceso a Internet puede desequilibrar las relaciones políticas de todo el mundo; escritores y músicos ya no necesitan de impresores, editoriales, estudios o sellos discográficos para intentar lograr la ansiada fama. Conforme los equipos se hacen más «inteligentes» y baratos, estos desarrollos también afectan a los productos físicos y a sus procesos de producción. Se pueden crear diseños en 3D desde la computadora mediante plataformas como *Thingiverse*, y luego hacerlos disponibles de manera libre (y/o gratuita) en sitios como Pirate Bay (o venderlos en Etsy) para que puedan ser fabricados localmente en todo el mundo, en forma digital u otra, y distribuidos mediante servicios como Shapeways.

Aunque el progreso tecnológico es la fuerza impulsora detrás de estas nuevas formas de diseño, distribución y producción, debemos buscar y desarrollar formas más satisfactorias de derechos de propiedad intelectual para el futuro próximo. Las licencias Creative Commons

fueron diseñadas para proveer a los creativos de la libertad de utilizar los derechos de autor de una forma más flexible, pues permiten a los creadores conservar los derechos a la vez que, por adelantado, compartir, distribuir y modificar sus obras (según lo establezcan los términos específicos de la licencia); aunque estas licencias no son en absoluto innovadoras, se aplican en nuevas y creativas formas: mediante el uso del diseño abierto, Creative Commons Netherlands está extendiendo el uso de las licencias abiertas al dominio del diseño de productos y regresando la propiedad intelectual a sus creadores; después de todo, antes de que un objeto pueda diseñarse y producirse, tiene una vida independiente como idea, que a menudo toma un amplio rango de formas durante el proceso, desde el boceto en una hoja de papel hasta los planos finales en CAD para su uso en producción, y las licencias abiertas pueden utilizarse para proteger a todo el rango entre ambos. Estas licencias allanan el camino hacia la creatividad e innovación, pero también nos recuerdan una cuestión fundamental en el diseño: que no puede conservarse en exclusividad.

La digitalización ha traído un crecimiento sin precedentes a industrias como la del diseño industrial, la arquitectura, la moda y los medios; ha conducido a cambios tecnológicos y profesionales con incluso gran significado social. El diseño abierto ofrece posibilidades sin precedente para el diseño de nuestro entorno, la disciplina como profesión y los diseñadores particulares (profesionales o aficionados). En la era industrial se trataba sobre todo de diseñar productos para las masas, en la era digital postindustrial las masas mismas se están apoderando de la oportunidad de diseñar, fabricar y distribuir productos.

Diseño

Quizá no sorprenda que Holanda haya probado ser una tierra fértil para el cultivo del diseño abierto; siendo una cultura que se caracteriza por una continua lucha contra el mar para establecer los límites, este país ha construido una historia rica en adaptaciones y diseños para la vida humana, el diseño social (DesignSmashes), la reutilización (FairPhones), el ambiente y puede considerarse una de las primeras democracias modernas. Su sociedad, con cierto grado de apertura mental, ha permitido el florecimiento del diseño experimental; este pequeño país cuenta con una cantidad relativamente alta de diseñadores, la mayoría de los cuales no tiende a la alta especialización o a vincularse con una sola industria; por lo que no se autolimitan a un área y permanecen abiertos a otras disciplinas, dentro del diseño o más allá. No es coincidencia que PremSela, la plataforma para el diseño holandés, fomente el desarrollo de la cultura del diseño abierto. Hoy, un decenio después, podemos ver que la filosofía del diseño abierto es esencial para enfrentar nuestro cambiante mundo.

Ahora

¿Hacia dónde ir? La lectura de este libro es un buen punto de partida: se ha convertido en un proyecto abierto, pues no podía ser de otro modo. *Open Design Now* pretende ser una guía de viajero para el naciente y en expansión mundo internacional del diseño abierto; escudriñelo en su estudio, llévelo al trabajo y discútalo con sus colegas, y permita que lo inspire. Este libro es un resumen de las prácticas pertinentes en la «innovación creativa», como la llama la Waag Society, o, como diríamos nosotros, a la «innovación social y

participativa», pues el término se refiere a la continua búsqueda de aplicaciones significativas de tecnología y diseño que benefician a la población general.

Según Paul Valéry,⁶ la creatividad brota menos desde las propias ideas y la propia originalidad, y más desde una estructura que fuerza a nuevas formas de entender. Según él, la verdadera creatividad nunca cesa de buscar; creación es de suyo el obrar, la meta original, un fin en sí mismo; y tu objeto terminado no es diferente del de alguien más. Lo mismo es esencialmente cierto para este libro: no está acabado ni podemos reclamar la totalidad del crédito de sus contenidos.

El contenido de *Open Design Now*⁷ está estructurado con artículos y estudios de caso; sin embargo, visualmente se conforma con imágenes que muestran de qué manera el diseño abierto ha cambiado la manera de ver al mundo. Aunque muchos de sus ejemplos son pequeños en escala, también evidencian la promesa futura del diseño abierto: prótesis para piernas de 50 dólares, Fritzing [un programa de automatización de diseño electrónico libre que busca ayudar a diseñadores y artistas para que puedan pasar desde prototipos (p. ej., placas de pruebas) hasta productos finales], Instuctables Restaurants (fondas «hágalo usted mismo» con recursos al estilo de los sitios web creados por el usuario como plugins, etc.), RepRaps (sistema para prototipos rápidos de fuente abierta y bajo costo) y (Un)limited Design (sistema que aplica el concepto de software abierto al mundo análogo).

Publicado el 04/12/2013

-
1. Vallance, R, «*Bazaar Design of Nano and Micro Manufacturing Equipment*», 2000. Disponible online en [PDF](#), último acceso: 17 de enero de 2011.
 2. [The Open Design Definition](#), V. 0.2
 3. [Opencollector.org](#)
 4. Bollier, D, and Racine, L, «*Ready to Share. Creativity in Fashion & Digital Culture*». The Norman Lear Center: Annenberg, 2005. Disponible online en [PDF](#), último acceso: 17 enero de 2011.
 5. [Unlimited Design Contest](#)
 6. Valéry, P, 'Cahier', citado en [8weekly](#).
 7. El presente texto es la traducción al español del Prefacio al libro *Open Design Now* (de Bas Van Abel, Lucas Evers y Roel Klaassen), en licencia CC que autoriza esta traducción y al que puede accederse íntegro en [Open Design Now](#).

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/disenio-abierto-una-introduccion>

