

Revaluando desde paralelos de orígenes: diseños cotidianos y economías circulares de segunda mano

Melisa Duque-Hurtado
Monash University
Melbourne, Australia
melisa.duque@monash.edu

RESUMEN

Este artículo presenta reflexiones de mi práctica de diseño cotidiano para la revaluación (Everyday Designing for Revaluing - ED4R) de/con cosas de segunda mano en una tienda de caridad en Melbourne, Australia. Esta práctica y teoría, se ubican en una intersección entre los campos de Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano. La cotidianidad en este contexto de segundas cuenta con la participación de donantes, clientes y trabajadores voluntarios del barrio. Además de presentar esta práctica de diseño, aprovecharé este espacio para reflexionar sobre las maneras en las que me ubico, teniendo en cuenta nortes y sures desde la practica en este lugar (geográfico, conceptual y personal). Lo haré, dando cuenta de los “paralelos de orígenes” que aquí me traen. Utilizaré espanglish como recurso narrativo, especialmente en algunas de mis referencias conceptuales y en las notas de trabajo de campo.

Palabras Clave

Diseño cotidiano; revaluación; segunda mano; economías circulares.

CONCEPTOS CSS

Social and profesional topics ~ Sustainability ~ Cultural characteristics

INTRODUCCIÓN

Este artículo, está basado en mi trabajo de doctorado y en las ideas formuladas en la tesis [11]. En esta ocasión, ex-tiendo este trabajo en diálogo con referencias y discusiones actuales de diseños, desde nortes y sures. Las traducciones de ideas de la tesis y de referencias en inglés que cito en este mismo son todas hechas por mí.

En Australia, los mercados de segunda mano ocupan un lugar cultural que atraviesa varias esferas de impacto. Las tiendas de caridad, son conocidas coloquialmente como op-shops, que traduce tiendas de oportunidades.

Estas tiendas, son espacios de encuentro comunitario en cada barrio, donde vecinos de todas las edades participan en la revaluación de cosas usadas: donándolas, trabajando como voluntarios, y comprándolas. Una serie de encuentros sociales y materiales que las consolidan como espacios generadores de economías circulares [[21], [22]]. Además del valor social de las tiendas de caridad como centros comunitarios, sus fondos son destinados a causas sociales, y a re-circular cosas usadas de vuelta al mercado. Asimismo, ellas tienen un beneficio de sostenibilidad medio ambiental importante que es reducir basura y ofrecer alternativas de consumo de cosas nuevas. Adicionalmente, por estos espacios circulan cosas de valor cultural, que les dan una dimensión de archivo material, la cual, es celebrada por coleccionistas y por seguidores de modas “vintage”.

La riqueza social, material y cultural que circula y se crea en estas tiendas, hace que sean lugares ideales para cultivar formas de diseño participativo otherwise. El diseño que practiqué en este lugar, fue en colaboración con los voluntarios y donaciones, con quienes desarrollé métodos de investigación y práctica específicos para el mismo, y en diálogo con los campos académicos de Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano.

El marco conceptual, creado para entender y articular las prácticas de diseño en la tienda, se compone de siete principios a los cuales me referiré continuamente en las siguientes secciones: rutina, contingencia, improvisación y apropiación, intervención, participación, y política.

Marco teórico: Diseño cotidiano para la revaluación en la op-shop

La aproximación conceptual y metodológica a la cotidianidad como lugar de práctica y análisis, está informada en gran parte por el trabajo antropológico y de etnografía sensorial de Pink [[28], [29]]. Más allá de la cotidianidad como lugar geográfico y temporal, esta tiene una dimensión política como espacio de diseño participativo. En la práctica esto requería de diálogos, acuerdos y compartires entre colegas constantemente, para definir las trayectorias de las cosas, sus cuidados, reparos y posibles valores para su re-comercialización y reuso de forma segura, higiénica y legal, dentro de las políticas de los mercados de segunda. El diseño aquí es conceptualizado y practicado de forma abierta. La noción de apertura está dada en términos de participantes, temporalidad, e incertidumbre. Esta apertura, la expreso usando el gerundio ando (ing) en las acciones y conceptos de práctica. Por revaluación, me refiero a la intención de las prácticas

de diseño cotidiano que en este contexto, generan valor y transforman cosas en posiciones de devaluación [31]. Revaluando, también lo entiendo como una práctica procesual, abierta y extendida. Abierta a las muchas interpretaciones de posibles valores en el tiempo de sus practicantes. Extendida en términos de las experiencias personales, colaborativas y situadas, que informan las reflexiones y prácticas de revaluación particular para cada cosa. Esta apertura de diseño y revaluación, está caracterizada por acciones de improvisación y apropiación. Improvisación, para actuar en el momento según las contingencias y circunstancias del día. Apropiación de donaciones, como herramientas de trabajo, de significados de uso y de posibilidades de revaluación. Donde las donaciones son mediadoras de diálogos entre donantes, voluntarios y clientes, para recordar con ellas pasados, especular futuros y definir nuevos ciclos de reuso. Sin embargo, esta apertura no quiere decir que no haya condiciones legales y culturales. Los procedimientos de revaluación se acogen a requerimientos explícitos e implícitos que ponen límites y filtros, en los cuales continuar la devaluación puede ser incluso una forma de revaluación (e.j., botar objetos muy sucios o dañados que pongan en riesgo a personas). Esta apertura en diseño como práctica cotidiana, hace eco como explicare más adelante, a llamados dentro de los campos del Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano; a reconocer las diferentes maneras de ir diseñando como practica de creación, la cual no es exclusiva para profesionales del diseño pero, que se reconoce en todos los gestos de transformación de cosas que hacen las personas para ajustarlas a sus necesidades formales, funcionales y culturales en las diferentes etapas del ciclo de vida de las mismas. [[6], [25], [34]].

Materialidades: teorías y trayectorias de valores y significados

La materialidad en la tienda, está compuesta por el local comercial ubicado en la calle High St. de un barrio al Este de Melbourne. La tienda antes de ser op-shop, era una fábrica de materas y su infraestructura actual se ajusta a los restos de aquella época. Con sus techos altos, paredes de colores, corredor principal en cemento (ver imagen 1) y entradas de luz natural con claraboyas de tejas transparentes. En estos espacios, se ha instalado una tienda abierta al público, y un detrás de puertas donde hay diferentes puestos de trabajo y almacenamiento de cosas. Este último, empieza por el garage donde se reciben las donaciones; seguido, está el cuarto de cosas de navidad y donaciones eléctricas, el cuarto de bric-a-brac (adornos y utensilios varios), siguiendo por el corredor principal está el cuarto de reparaciones y salida de emergencia. Luego, está el cuarto de medios (música y libros), la oficina de los tesoros, y atrás, en un amplio espacio compartido están las secciones de joyas, ropas, muebles y juguetes. Todo este lugar de recibimiento, almacenamiento, y circulación de cosas usadas, permite el encuentro entre participantes sociales y materiales, quienes interactúan dia-

riamente con la intención de reevaluar vidas para objetos y personas en situaciones de transición.



Imagen 1: El detrás de puertas de la tienda donde se almacenan y procesan las cosas para su revaluación.

Donaciones, cosas y materias

Conceptualmente, las donaciones que están cargadas de significados sociales heredados y renovados; las entiendo y me refiero a ellas en el texto como cosas (Things – [6]). Desde otra perspectiva, estas materias significadas (Matter – [4], [5]), tienen agencia propia y esta se encuentra desde sus materiales, formas, estética, marcas de creación y uso. A estas, las entiendo como participantes en la definición de su rumbo dentro de las trayectorias de revaluación. Estos objetos llegan como donaciones, se dan a conocer como cosas con historias y valores; y hacen parte integral en hacer explícitos los posibles significados de sus materias. Son continuamente transformadas; moviéndolas, limpiándolas, reparándolas, re-significándolas, re-empacándolas con etiquetas y precios comerciales para ser ubicadas al otro lado de la puerta. A donde entran a la sección de tienda que es abierta al público para continuar a las etapas de revaluación donde estas donaciones ahora adquieren presentación de productos para su intercambio económico. Una presentación comercial que no las exime de sus valores (no económicos) como cosas y materias que continúan en formación y significación en sus nuevas trayectorias de vida, ciclos de reuso y revaluación.

ED4R, from Grave to Cradle

Jugando con el acrónimo ED4R de inglés a español, extendiendo su posible significado a: El Diseño de las 4 Rs: reducir, reparar, reusar, reevaluar. De estas Rs dejo intencionalmente reciclar por fuera y la cambio de forma inclusiva por reevaluar, para ampliar las posibilidades de ciclos y priorizar la re-significación del valor. Que, en este caso, sin necesidad de procesos industriales hacen transformaciones culturales de narrativas de valores de cosas “obsoletas”. De la tumba a la cuna - from grave to cradle - es una propuesta que presta los términos de diseño lineal convencional conocidos como de la cuna a la tumba (cradle to grave), de los cuales muchos de los residuos actuales y culturas de lo desechable provienen. Estas han dado origen a modelos de diseños circulares como el de la cuna a la cuna (cradle to cradle – [26])

que intentan cerrar el ciclo de desperdicios. Y aunque estos modelos contribuyen en presentar alternativas de producción, son aún problemáticos ya que continúan incentivando la producción y consumo de cosas nuevas. No obstante, actualmente los diseños de producción y consumo lineal continúan dominando los mercados de consumo masivo y como consecuencia hay mucho material disponible de segundas y “desecho”. Por esto, propongo esta otra manera de practicar el diseño desde la cotidianidad, para la revaluación social-material de cosas existentes de la tumba a la cuna (from grave to cradle).

Entender estas prácticas de revaluación como prácticas de diseño, y a los voluntarios haciéndolas como practicantes de diseño cotidiano, son énfasis que hago para evidenciar la política de esta practica. Una política de diálogo entre practicantes en la tienda para acordar valores y otra dentro de la teorización del diseño para contribuir a la creciente apertura de este.

Esta investigación y práctica de diseño participativo y cotidiano para la revaluación, es entonces una propuesta para aportar alternativas de diseño, que abordan problemáticas de culturas de consumo acelerado y desechable, que las disciplinas del diseño han sido cómplices en consolidar. ED4R propone ubicar el origen de sus prácticas de diseño, al final de los ciclos de vida de productos ya existentes, para rediseñar sus posibles usos, valores y significados, y para reconocer formas de diseño en los gestos cotidianos que las personas hacen con la finalidad de cuidar y reusar productos que por algún motivo están en proceso de devaluación. Así, el diseño puede ser entendido como una práctica cotidiana colaborativa, y como una responsabilidad compartida para desarrollar relaciones materiales más sostenibles.

Reflexividad personal, práctica e investigativa en diálogo con Diseño Participativo

Mi uso de *espanGLISH*, está inspirado por las recientes llamadas para escribir investigación práctica en diseño, de maneras que se cuestionen y jueguen con las formas convencionales de escritura académica [24]. Con Popplow hemos experimentado con la escritura incluyendo el uso de vacíos para abrir espacios de reflexión en la narrativa, y el uso del texto tachado para cuestionar nuestros argumentos e invitar a lectores a extender las ideas planteadas [[30], [12]]. Adicionalmente, mi intención de escribir entre idiomas en este artículo, está inspirada en la propuesta polifónica de Botero, del Gaudio y Gutiérrez Borrero en la edición especial de *Strategic Design Research Journal* [8] y en sintonía con este nuevo espacio para contribuciones plurilingüísticas para PDC2020. Presentar en *espanGLISH*, con una escritura en primera persona y contando historias personales, son ejercicios de reflexividad donde además, respondo a la invitación de Light y Akama en PD para dar cuenta de cómo nuestras historias se entretajan con nuestras investigaciones [2].

Seguiré entonces, con un breve recuento de mi aprendizaje sobre el diseño (como practica social, material y personal)

para dar contexto a algunos de los orígenes de mis formas de pensar, sentir y actuar diseños otherwise. Mi educación doméstica, estuvo marcada por las prácticas de mi mamá, una artista en el diseño, reparación y creación de cosas de uso cotidiano con materiales del diario; donde el cuarto de reblujo lleno de cosas viejas, dañadas esperando ser reparadas y adornos de navidad era un lugar de encuentro creativo familiar. Adicional al diseño cotidiano, mi apreciación por el diseño continuo durante mi paso por la UPB en Medellín, estudiando diseño industrial, donde mi componente de investigación fue acompañado por la línea de investigación de Cultural Material (Culturama) de aquella época, donde analizábamos la abundancia del diseño vernáculo que surgía en las calles y casas durante el uso y reuso de cosas [32]. Además, este periodo incluyo memorables excursiones de la RAD (Red Académica de Diseño en el 2006) por la Universidad ICESI en Cali y la Universidad Javeriana en Bogotá.

Viajé a Melbourne con estas miradas de diseño, que incluían prácticas cotidianas, y que no eran únicamente determinadas por funciones y usos comerciales concretos, ni por tiempos cerrados de vigencia u obsolescencia. Por el contrario, una transformación material continua, donde las cosas siempre pueden ser cuestionadas, alteradas y sus usos y significados extendidos en valores y tiempos. Estos - diseños a destiempos - los encontré en las tiendas de segunda mano. Me inscribí en una de estas tiendas como voluntaria, con la intención de encontrar maneras de intervenir con mi formación en diseño para contribuir en la revaluación de las cosas usadas del lugar. Estos humos se asentaron, cuando fueron los ritmos y prácticas de revaluación propios de la tienda, sus cosas y voluntarios, quienes intervinieron mi practica y contribuyeron a mi proceso de desaprender unas narrativas de diseño para continuar mi formación aprendiendo de un diseño cotidiano.

Al reconocer la noción y practica de intervención de diseño, como una manera de cuestionar lo establecido para abrir diálogos, y explorar otras alternativas de responder a las actividades de rutina en la tienda; conecto con la propuesta de diseño etnográfico de Halse y Boffi [18], de practicar las intervenciones de diseño como una manera de interrogar desde la práctica. Una forma de interrogación multidireccional; mía a los participantes y colegas de la tienda, y quienes por su parte también cuestionaban mis propuestas, en un diálogo continuo y cotidiano caracterizado por negociaciones y acuerdos para definir las trayectorias de cosas en sus caminos hacia la revaluación. Este tipo de intervenciones de diseño cotidiano, lo reconozco también en la propuesta de Calderón y colegas sobre las maneras sureñas en las que es posible intervenir en tierras norteñas con perspectivas orientadas a cultivar autonomías [9]. Quienes proponen una noción de *“intervenciones ‘suaves’ que, en vez de imponer perspectivas de forma disruptiva, pueden en cambio activar aspectos de la comunidad y permitir el florecimiento de iniciativas diferentes”* [9]. De esta manera, mis formas de intervenir en la tienda con su comunidad y rutinas, fueron

en principio registrándome como voluntaria, seis meses después aplicando a la oferta de trabajo de manager del fin de semana y un año después de tener esta experiencia y relaciones formadas, inicié las actividades de trabajo de campo para el doctorado. Este proceso me permitió como diseñadora no solo “*entrar al mundo real*” para “*salirme del estudio de diseño*” [9], sino que, además, pude salirme de unas narrativas dominantes de lo que entendía como diseño para rediseñarme como persona y practicante, en sintonía con las experiencias de intervenciones colaborativas en las que cuestionábamos, descubríamos, y diseñábamos sistemas de valores para procesar las donaciones para su revaluación. Este tipo de diseño cotidiano tenía entonces que responder a la contingencia de la cotidianidad, marcada por las incertidumbres del tipo de donaciones del día, la diversidad social de voluntarios, clientes y donantes, las variaciones del clima, y demás eventos inesperados.

Desarrollé rutinas de prácticas situadas tales como: recibir donaciones, clasificarlas por categorías de formas, funciones, materiales y temas, además de asignarles precios comerciales para facilitar su intercambio económico, y también para ubicarlas dentro de intercambios sociales de negociación y creación de valores culturales con colegas voluntarios y clientes. Por otro lado, acompañé estas rutinas en la tienda con unas prácticas de reflexión, donde analizaba lo que hacíamos en la tienda, en diálogo con las literaturas de diseño académico, de Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano.

Paralelos de orígenes

Ahora reflexionaré sobre algunos de los “paralelos de orígenes” que han informado mi práctica, en compañía de teóricas de diseño y feministas. Para entre otras, hacer un juego de lenguaje conceptual más que geográfico desde la también conocida Línea del Ecuador. Esta propuesta de paralelo de orígenes no supone desdibujar la importancia de reconocer privilegios y opresiones de extremos entre “nortes” y “sures” que están siendo identificadas en trabajos académicos que admiro, algunos de los cuales hago referencia en este texto. Tampoco, es un intento por simplificar “puntos medios” como una posición pasiva. Por el contrario, encuentro mucho potencial para la acción y el diseño crítico cotidiano desde las también conocidas márgenes, bordes y fronteras [1].

Personalmente, el paralelo de orígenes que propongo me permite reconocermé en movimiento de aprendizajes, geografías, políticas, temporalidades, idiomas y culturas. Esta combinación de orígenes la abordo en la práctica y en concreto en este artículo con el ejemplo de investigación en la tienda de segunda mano.

Estas tiendas, tienen una agenda altruista para recaudar fondos para vecinos en situaciones de dificultad. Las personas que trabajan en estas tiendas somos inmigrantes, o jubiladas, también estudiantes de colegio haciendo trabajo comunitario y adquiriendo experiencia laboral, y personas en situación de desempleo que deben cumplir con un nú-

mero de horas de trabajo comunitario para recibir ayudas económicas del gobierno. Esta mezcla de orígenes, hace de estas tiendas lugares de gran diversidad de culturas, edades y saberes, donde hay espacio para la inclusividad, no solo de segundas oportunidades para las cosas usadas, también de oportunidades sociales para entre otras, aprender inglés, adquirir experiencia laboral, socializar y tener acceso a cosas con precios favorables. Esto no excluye los “nortes” que también dan origen a estos lugares. Por ejemplo, estas tiendas tienen afiliaciones religiosas católicas, que las posiciona dentro de una herencia patriarcal y colonial problemática. También, el consumo de segundas en Melbourne, en particular en esta tienda que esta ubicada en uno de los barrios afluentes de la ciudad, es más un consumo de moda que por necesidad. Este consumo de cosas de segunda mano por moda y por caridad da origen a un consumo “sin culpas” que facilita el continuar perpetuando prácticas capitalistas de consumo desenfrenado. Sin embargo, estas realidades no son exclusivas para personas católicas y su posición en los barrios da espacio para encuentros sin referencias religiosas y para que diferentes motivos de intercambios sociales y materiales coexistan (e.j., moda, necesidad, negocio, medio ambientalistas).

La revaluación en estas tiendas surge de la devaluación, y los acuerdos en equipo a veces surgen de desacuerdos. Estos procesos por supuesto no son tan polarizados como suenan, y la metáfora de paralelos de orígenes me permite ilustrar estos puntos de transición en la creación de valor y en las prácticas participativas de diseño cotidiano. Aunque, contar la historia desde la revaluación da privilegio a los valores logrados, no desconozco que la devaluación es el origen y en muchos casos el resultado. Con respecto a los posibles desacuerdos sociales en las negociaciones de valores, más adelante menciono cómo la mayoría de las veces estas se resuelven a través de acciones silenciosas como el cambio de precios en jornadas de trabajo distinto, lo que también constituye un ejercicio colaborativo a destiempo en la revaluación. Esta flexibilidad en la definición de valores, es dada en diálogos continuos; donde las autoridades de valores tienen origen en las experiencias personales de quienes participan en las negociaciones. Así por ejemplo, el experto en instrumentos musicales es un cliente a quien el staff le pide recomendaciones, y los mercados de segundas online son referentes disponibles para definir precios. Otra perspectiva de las tácticas para lograr acuerdos y acciones políticas “silenciosas” en nuestras rutinas la presenté con la figura del Ghost [30].

Así pues, las cosas, interacciones sociales, conocimientos personales, culturales y de idiomas hacen parte de una combinación de orígenes que aporta información para reconocer valores en las cosas en circulación y para orientar sus trayectorias con un diseño cotidiano que cuestiona el desecho y facilita el reuso.

Dadas estas características de diversidad, los diseños que confluyen y se desarrollan en este lugar, se pueden posicio-

nar en transición entre orígenes, cruzando bordes de usabilidad, valores y significados. Los bordes que resaltaré entre devaluaciones y revaluaciones, acogen diseños marginales, diseños, que ya pasaron sus épocas de estrellato y han dejado de ser productos “nuevos”. Ahora, estos productos y sus diseñadores estrella entran a compartir espacio con diseñadores y productos de orígenes anónimos. Una diversidad que como resalta John más adelante, es fuente principal del valor de estos lugares de segundas y, una combinación de orígenes, bordes e intersticios, que permite hacer eco a llamados a reflexionar sobre las posibilidades que los diseños con sures globales abren para trabajar hacia descolonizaciones. Fry y Willis [16], por ejemplo, proponen que:

Es imperativo avanzar practicas decolonizadoras y que una manera de hacer esto es constituyendo practicas y conceptos desde bordes, donde formas de poder colonial se puedan encontrar con contrafuerzas, no de mera resistencia, pero generadoras de formas alternativas de diferencias [16].

Tony Fry continua su argumento a favor de los bordes diciendo que:

Desde la perspectiva del diseño, los bordes pueden ser vistos como espacios intermedios de pensamiento y acción basados en actos políticos y pragmáticos de apropiación y bricolaje... donde se pueden también materializar zonas de encuentro y discusión interculturales donde hay intercambios de información, formas de vida se traducen, se construye solidaridad y se crean amistades [17].

Desde un punto de vista ontológico, Fry dice que “es crucial entender que no solo lo que diseñamos se sigue diseñando, sino que el mundo que diseñamos nos diseña” [17]. A lo que Escobar responde enfatizando la condición ontológica de ser comunal que avanza su propuesta de autonomía y diseño [15]. Afianzar las autonomías de las comunidades con quienes colaboramos, dice Escobar, nos permite “reimaginar y reconstruir mundos locales” [14] y cultivar nuevas formas de entretejernos con “diseños para el pluriverso” [14], donde se sumarán “diseños con otros nombres” [10]. Y como ilustro en el marco teórico y practico de ED4R, la cotidianidad es escenario situado y temporal para encuentros sociales y materiales donde se interrogan, recrean y extienden los valores (funcionales, de uso, estéticos, culturales, económicos, entre otros) de cosas ya diseñadas para seguir las diseñando y para prevenir su desecho prematuro, donde se pueden hacer posibles economías circulares de re-uso, re-comercialización, y reparación. Una revaluación de las socialidades y materialidades que circulan y se encuentran en la tienda, pero, más allá de esta, es una invitación a la revaluación, de las maneras de entender y practicar diseño a lo largo de todas las etapas de vida de las cosas. Un diseño abierto, donde los bordes egocéntricos que comúnmente

solían diferenciar entre diseños profesionales de empíricos, se disuelven con el fin de crear puentes de colaboración de saberes de formas continuas, hacia un mundo donde Light advierte que:

Es de suma urgencia mantener la reflexión crítica y vigilancia para interrogar bordes y fronteras y no caer en modas, incluso de propuestas teóricas como los “sures” y “autonomías”, que se puedan convertir en términos de mercadeo; que en cambio sean practicadas con actitud política radical de cuestionar, testear, experimentar y teorizar practicas emergentes para ir creando mundos inclusivos donde no se pospongan más las acciones para emprender caminos hacia atender los problemas aparentes del mundo actual [23].

Practicar diseño en la tienda entendida como borde y frontera entre mercados, ciclos de vida materiales y personales, y como mujer colombiana, inmigrante, menor dentro de un grupo de adultos jubilados en su mayoría, me ubicó en una posición de “mediadora-marginal” [27]. Que como define Perez-Bustos estas posiciones permiten operar “en función de tejer solidaridades y alianzas en la esfera de lo cotidiano desde las que potencialmente se consigue transformar y activar una creatividad social a nivel local.” [27]. La creatividad, que es posible desde un diseño participativo y cotidiano para la revaluación en tiendas de segunda mano, es en si misma una creatividad mediadora y marginal. Mediadora, porque hace posibles futuros de reuso para cosas, que están al borde del desecho material y cultural. Una creatividad que surge entre espacios de diálogo de personas y cosas, que están en si mismas ubicadas en posiciones marginales; en el mercado, en sus posiciones laborales de desempleo o jubiladas, y de idioma o cultura (en el caso de inmigrantes - como el mío). Sin embargo, estas medias y márgenes dan unas flexibilidades de creatividad que otras posiciones más establecidas no permitirían. Al ser un trabajo en su mayoría de voluntariado, es posible diseñar sin presiones de horarios de trabajo monetizado, negociando valores con precios abiertos al regateo. Con cosas que desde su materialidad misma, son las mediadoras de encuentros sociales, que facilitan compartir historias, conservar valores y reinventar significados. Estas tiendas, crean alternativas de consumo y de relaciones comunitarias que se resisten a ciertos juegos del diseño que están orientados a celebrar lo “nuevo”, y en cambio diseñan para renovar y reparar con recursos existentes.

Proceso y métodos de diseño cotidiano para la revaluación en la tienda de segundas oportunidades

En esta sección presentaré los métodos de diseño que acompañaron mi práctica en la tienda.

El proceso de revaluación de donaciones usadas tiene las siguientes etapas, desde su recibimiento hasta su venta: 1. Inspección de la donación para determinar su condición, calidad y cualidades afectivas. 2. Definición de posibles tra-

yectorias de movimiento, para orientar las cosas adentro o afuera de los circuitos de valor de la tienda. 3. Preparación de producto, para descubrir sus valores latentes, limpiar y reparar las cosas antes de definir su precio comercial y etiquetado, utilizando códigos de valor económico como mecanismo narrativo para presentar los productos y sus demás valores (históricos, materiales, afectivos, culturales), dentro de un marco comercial. 4. Acomodación de productos dentro del espacio de la tienda, creando displays temáticos para comunicar valores de cosas a través de storytelling y de esta manera facilitar los > 5. Intercambios de ventas, en los cuales se desencadenan una serie de interacciones que contribuyen a la consolidación de la revaluación.

Para investigar y participar en este proceso de creación de valor, desarrollé cuatro métodos de diseño: 1. Talleres participativos para definir los criterios de valor por categorías de producto (ej. con juguetes y ropa), y un taller de reparaciones de prendas de valor. 2. Conversaciones con video como intervención de diseño. 3. Prototipado de sistemas de revaluación y categorías de producto. Y 4. Intervenciones contingentes y efímeras para ir revaluando en la movida. El orden de estos métodos tiene que ver con el orden en el que ocurrió el proceso de estudio y práctica. Primero, influenciada por la literatura en diseño colaborativo y participativo, sentía que el formato de taller o workshop era la manera en la que como diseñadora podía ejercer mi rol. Los encuentros facilitados por este método, permitieron abrir espacios de diálogo fuera de nuestras rutinas de trabajo cotidiano, que resultaron en la creación de listas de precios y guías para la valoración de cosas que hicieron los procesos de identificación de marcas, materiales y precios más fáciles. Pero, el lujo de interrumpir las rutinas de trabajo de varios voluntarios en un mismo día, afectaba los ritmos de procesar cosas para su circulación, la atención a los clientes y las ventas. Es por esto que, este método tuvo que ser ajustado, abriendo espacios para la reflexión sobre nuestros criterios de evaluación, dentro de nuestras rutinas y al mismo tiempo que hacíamos nuestras actividades de trabajo. Para registrar estas prácticas y reflexiones en acción, hice uso de mi teléfono celular para hacer videos cortos como método de documentación de situaciones concretas de revaluación. Al llevar los métodos dentro de la continuidad de las rutinas de otros y las mías, pude reconocer oportunidades de crear nuevas categorías de productos, a partir de la acumulación de ciertas donaciones en espacios olvidados de transición (como mesas, esquinas, estanterías o canecas). La creación de categorías hizo explícitas ciertas donaciones (ej. Cristales, papelería, casetes, y otros) que no tenían un espacio concreto y caían en espacios y rumbos de devaluación. Teniendo un entendimiento de las diferentes etapas de clasificación, almacenamiento, acomodación y venta, y, una participación dentro de estos procesos en colaboración con el resto de los voluntarios, me permitió un nivel de naturalización y familiaridad con el lugar y la práctica; en los que pude identificar practicas más sutiles y espontáneas que emergían entre etapas en movimiento y

efímeras. Más adelante, presentaré un par de ejemplos que hacen énfasis en este último método efímero.

Antes de pasar a los ejemplos, en los siguientes párrafos presentaré brevemente el marco conceptual de estos métodos, en diálogo con discusiones de Diseño Antropológico, Diseño Participativo y Diseño Cotidiano.

La tienda, se convirtió de alguna manera en un estudio de diseño, mi entendimiento de procesos de prototipado cambió en términos de materiales, temporalidad y participantes en su creación. El método de diseño de prototipado que surgió en este espacio lo llamé: open-ended prototyping y se caracterizó por usar donaciones para la creación de displays, para la venta de las cosas usadas revaluadas. Como las donaciones y ventas ocurren los siete días de la semana y son intervenidas por más de 80 voluntarios, y muchos más clientes, las formas de estos displays están en constante cambio y son puestos en uso desde el momento de su creación. Como diseñadora, tuve que abrir mi entendimiento no solo a la informalidad de usar prototipos como productos, sino a la incertidumbre de transformación de estos en el tiempo. Fue un proceso de prototipado colaborativo, entre las cosas con los voluntarios dedicados a su acomodación de forma temática, caracterizado también, por la continua des-acomodación por parte de otras manos (entre voluntarios y clientes), creando una estética ecléctica típica de estos lugares. La apertura del concepto y practica de prototipado, ha sido trabajada de forma amplia por diseñadores participativos de los Malmö Living Labs, quienes argumentan que este tipo de prototipado abierto, tiene el potencial de cultivar un diseño que está orientado a las acciones situadas generando “giros de aproximaciones al diseño por proyecto, a un tipo de diseño a largo plazo, abierto a irse infraestructurando” [19]. La apertura del prototipado en diseño dice Björgvinsson, es fructífera para “co-desarrollar las condiciones para compartir experiencias y negociar significados continuamente” [7] Una “táctica de composición que puede ser apropiada por participantes para manejar el hacer de sus propias actividades y la formación de sus espacios de acuerdo con sus necesidades” [33]. De esta manera, el prototipado es embebido en las prácticas con el objetivo de abrir la producción en donde los participantes trabajan juntos en procesos de creación de valor [33].

Durante el trabajo de campo, hubo meses en los que separar mi entendimiento práctico y analítico fue muy complicado. Esta complejidad, estaba dada principalmente porque mi disposición corporal, emocional y racional eran completamente distintas cuando estaba recibiendo donaciones, cargando cajas, empujando carritos de cosas por los corredores para su clasificación, colgando ropa, poniendo precios, sacudiendo estanterías, botando basura, o hablando con clientes y colegas en la caja registradora; a cuando estaba sentada en mi escritorio de la universidad y la casa, revisando los recuerdos, notas, fotos y videos de estas experiencias en diálogo con lecturas teóricas. Esta diferencia de prácticas, me llevo a crear rutinas por bloques de inmersión, alternando

trabajo de campo y de escritorio. Por este motivo, mantener métodos de registro sistemático (escrito, fotográfico y audiovisual) y de clasificación (categorías de donaciones desde lo material en la tienda, y categorías conceptuales desde lo teórico en el escritorio), fueron métodos de investigación que me permitieron crear puentes entre prácticas. Además, estos fueron necesarios para registrar el proceso de diseño, en el cual, por estar inmersa, por su familiaridad y transitoriedad cotidiana, no era capaz de reconocer al instante, solo lo reconocía en retrospectiva cuando me aislaba y desnaturalizaba los hechos. Este ritmo de des-familiarizar lo familiar, me permitió sensibilizarme con la cotidianidad como escenario de diseño, con las donaciones como participantes, y con mis colegas voluntarios como diseñadores cotidianos para la revaluación.

Aclaro, que les llamo “diseñadores” cotidianos únicamente en la escritura académica, con el fin de utilizar el término de diseño, en el desarrollo del argumento acerca de las prácticas de transformación de significados y valores que surgen mientras cosas usadas se van revaluando. No los llamo diseñadores con la intención de engrandecer o legitimar su práctica porque estas son legítimas y valiosas en sí mismas, y definir las no es su preocupación. Por el contrario, llamarlas diseño, es un ejercicio que me sirve más a mí, que a mis colegas de la tienda. Me sirve, para analizarlas a la luz de reflexiones teóricas de diseño académico. En este contexto, me permite ilustrar unas formas en las que el diseño de las cosas es un proceso continuo, compuesto de actos cotidianos, de transformación inventiva de formas, funciones, significados y valores. Hecha esta salvedad, de todas maneras, comparto como cuando hablaba de estos términos teóricos con los cuales trataba de entender algunas de nuestras prácticas de revaluación. Mis colegas en la tienda me expresaron sentirse alagados no por las etiquetas, sino por el reconocimiento de su práctica creativa, que por lo general ocurre a puerta cerrada, que es hecha sin esperar créditos, caracterizada por una humildad que daba prioridad a sus motivaciones personales y altruistas. Prácticas que en nuestras rutinas, más bien llamábamos como: coordinaciones de colores, reparaciones, clasificaciones, limpieza, entre otras.

El señor Cui un voluntario con quien trabajaba los fines de semana, me cuestionaba mi manera de querer entender nuestras rutinas como actos colaborativos. En particular, cuando estaba pensando con el concepto y prácticas de “co-improvisación”, para entender las maneras en las que conversábamos sobre los valores de las cosas, con el fin, de definir las acciones necesarias para orientarlas a posibles direcciones de acomodación, dentro de los sistemas de revaluación de la tienda. Me decía, - Melisa, ¿por qué le tiene que poner el co a todo? Además, usted puede improvisar porque ya sabe de ciertos procedimientos, y este conocimiento le permite tomar decisiones para hacer atajos o desviar los rumbos de cosas. Yo soy nuevo en la tienda y no navego el sistema con la misma familiaridad, por eso,

improvisar me cuesta más trabajo, no me interesa, y prefiero seguir procedimientos establecidos-. Estas conversaciones con el señor Cui, me ayudaron a no dar por hecho ciertos procedimientos y a reconocer la creatividad emergente de la improvisación [20], incluso, cuando esta se convertía en una respuesta sistemática dentro de nuestras rutinas. Improvisar para diseñar desde la cotidianidad, implica una disposición para responder desde la acción a las contingencias del momento [11]. Cuando analicé estas prácticas de diseñar mientras se iba improvisando en las rutinas cotidianas, como procesos colaborativos con el co- que el señor Cui me cuestionaba, pude reconocer diseños participativos implícitos en la creación de valor, aun, cuando actuaba “sola”. Por ejemplo, en la participación de las cosas quienes desde sus materialidades y agencias vibrantes [5], evidenciaban marcas de valores comerciales y culturales. O las participaciones de maneras atemporales con colegas que trabajaban en otros horarios y días, e incluso con las personas que donaban las cosas, quienes en ocasiones las dejaban con notas a mano explicando sus valores. Estas combinaciones de encuentros, intenciones y prácticas, me mostro como la participación en el diseño para la revaluación, puede consistir en coincidir en un lugar y tiempo para trabajar juntas con roles explícitos. Pero, también consiste en cultivar como individuos disposiciones participativas para cuestionar culturas de consumos desechables y para extender los usos, ciclos y valores de materialidades con las que ya vivimos.

Esta práctica de diseñar desde la cotidianidad también ha sido identificada en investigaciones de diseño desde varias perspectivas. Recientemente, Akama y Light [2] escribieron sobre sus experiencias y reflexiones de las prácticas de “readiness”, una disposición a “estar listas”, que según explican, implica estar preparadas para la incertidumbre, como condición de las colaboraciones de encuentros de diseño participativo. El diseño emergente y colaborativo, según las circunstancias del día, de las personas, cosas y contexto específico, dan paso en este caso particular, a la transformación del valor de las cosas. Las modificaciones, reparos y ajustes en ellas, no solo dan origen a su revaluación, sino que también son considerados como diseños en sí mismos. Un “diseño después del diseño” (*design-after-design* – [13]), que en el contexto de segunda-mano, permite ir “*diseñando después del uso*” (*designing-after-use*) e ir “*diseñando antes del reuso*” (*designing-before-reuse*) [11]. Una manera de entender el diseño como habilidad cotidiana que hace eco también al trabajo de Maestri y Wakkary quienes analizan las prácticas de “*diseño-en-uso*” [34]. Derivaciones del diseño que resuenan con la propuesta de Escobar de un “*diseño con orientación ontológica*”, donde como dice el, “*todos somos diseñadores y todos somos diseñados*” [14].

La siguiente sección, ilustra estas discusiones teóricas con dos ejemplos prácticos. Primero, una conversación con un colega; acerca de las experiencias de valor en la tienda y, sobre la diversidad de estos valores según las personas, cosas y sus trayectorias. Por último, una muestra de los valores

cambiantes, los irs y venires entre el estrellato y anonimato de productos usados, con la participación de un exprimidor de frutas.

Ejemplos: Valores de la diversidad de diseños

Trayendo estos llamados a reflexionar y practicar diseños desde los bordes, recuerdo una conversación que tuve un sábado en la mañana con John; otro de los voluntarios con quien trabajaba. Le pregunté a John, sobre sus impresiones de los valores de estas tiendas de segunda. Su respuesta, resonó con la posibilidad de concebir la tienda como un borde donde confluyen una diversidad de cosas y personas, que diferencian estos lugares de los mercados de primera mano. Una experiencia de diversidad social y material que John aseguró ser precisamente allí, donde se originan los valores para cosas, personas y para el lugar mismo. En sus palabras, John describe este lugar como un micro-cosmos del mercado:

‘the value is in the experience for everyone, for the staff and for the shoppers and even for the donators, everyone gets something out of it... here it’s like a micro-cosmos of the market, it’s like the market has been reduced to this little area and now all the diversity that’s in the whole market is now in one place, and it’s just like in nature, in nature you don’t always get diversity, it can vary in the desert you don’t get a lot of diversity but then in one place like the Amazon you can get all this diversity... so the value is in diversity, the experience of diversity is the value...’ (John 2016)

Esta diversidad, se caracteriza por lo impredecible de las donaciones que llegan diariamente. La variedad, volumen de cosas y ritmo acelerado de procesos de clasificación, resulta en precios subjetivos e inconsistentes. Por lo cual, los precios de las cosas están en constante cambio según los conocimientos, manos y negociaciones en las que se ven envueltos. Esta fluctuación de precios, muchas veces ignora valores reconocidos en orígenes pasados, y otras veces, se vale de estos orígenes, como oportunidad para aumentar las ventas. El siguiente ejemplo muestra la contingencia en las definiciones de precios y en los reconocimientos de valores.

Un domingo en la tarde, el exprimidor de naranjas y limones de Philip Stark que fue donado, fue desenvuelto y envuelto en una serie de interacciones durante su paso por la tienda y su trayectoria por corredores, cajas, estanterías y manos para redefinir su valor funcional y cultural de segunda. En el par de fotos se ve el “Juicy Salif” despojado de forma momentánea de sus privilegios nortños en un trolley junto con otro montón de cosas a 3 dólares (ver imagen 2). Este fue el precio inicial, el cual fue asignado por la experta de revaluaciones de bric-a-brac de los lunes, quien lleva más de 15 años haciendo este trabajo en la tienda. Además de sus conocimientos de valores de productos, su criterio para poner precios es “prices to sell”, para garantizar la rotación continua de productos. Al otro día, como parte de mi trabajo,

acomodando estas cosas en las estanterías, vi el mítico objeto que había conocido estudiando diseño, y cambié su precio a 80 dólares (ver imagen 3) con el fin, de aprovechar uno de sus valores simbólicos de origen, y lograr unos dólares de más en su venta. Le cambié la etiqueta de calcomanía de \$3 y le hice una etiqueta donde escribí notas de su diseñador, la etiqueta que usé, era de uso exclusivo para donaciones “Único” de alto valor, y atada con cinta de regalo encrespada en las puntas con tijeras. Un proceso de diseño cotidiano para la revaluación, instruido por el manager de la semana para resaltar el valor de productos costosos con su presentación especial. Dos horas más tarde se vendió a un coleccionista.



Imagen 2: Exprimidor a \$3 con el montón.



Imagen 3: Exprimidor a \$80 exhibido como “tesoro” “Único”

El caso particular del exprimidor, hace evidente una práctica común pero no muy hablada en la tienda, la de cambiar precios (y valores), mientras las cosas cambian de manos. A estos actos de revaluación los llamé - intervenciones contingentes y efímeras: revaluando en la movida. En este caso, la diversidad de saberes y estilos de las personas fueron transformando las direcciones de la cosa, de formas no planeadas, donde cada quien contribuía en sus tiempos, con sus propias interpretaciones y saberes en la construcción del valor.

DISCUSIÓN

Con las formas de participación otherwise que he presentado en este artículo, propongo contribuir a conversaciones de diseños participativos que: extiendan ciclos de valor de cosas existentes; cuestionando autoridades cerradas de diseño desde la práctica, teoría y mercado. En espacios comunitarios donde paralelos de orígenes social-materiales confluyen y emergen de creativities recursivas y a los ritmos de contingencias cotidianas. En estas tiendas de caridad, participantes sociales y materiales de variedad de edades, culturas, experiencias y expectativas de la vida; comparten sus tiempos y saberes, y contribuyen de paso en la creación de economías circulares.

Unas economías, que circulan cosas usadas desde su devaluación hacia el reuso; y que aunque están orientadas a generar fondos, el trabajo voluntario de las personas, se resiste a las rutinas de tiempos monetizados de otros mercados de lo “nuevo”. Desde lo material además, se da espacio a la conservación y regeneración de productos existentes dentro de esferas alternativas de valor. Donde las autoridades de valores materiales están abiertas a las diferentes interpretaciones personales y a construcciones colectivas; que van más allá de las autoridades comerciales de valor que les fueron dadas por sus diseñadores y marcas de origen.

CONCLUSIÓN

En este artículo, me presenté desde una selección de ideas y prácticas de diseño cotidiano para la revaluación, desde donde continuamente me origino. Después de 10 años, vuelvo a Colombia a un contexto académico y práctico del diseño. En esta oportunidad, PDC2020 me permitió pensarme como diseñadora e investigadora desde paralelos de orígenes, de otras formas-maneras-y-saberes (otherwise). La propuesta de contexto, métodos, participantes, y conceptos de este artículo, se ubican desde una perspectiva de apertura en el diseño teórico y práctico. Apertura, de forma continua en el tiempo, negociada, improvisada y generadora de valores, particularmente para cosas y situaciones en posiciones de devaluación. Esta práctica de diseño cotidiano para la revaluación se ubica en espacios de transición donde nuestro como el diseño como disciplina puede originarse desde los bordes y los aparentes finales de los ciclos de vida de productos usados. Para además, cultivar disposiciones críticas de lo cotidiano y continuar diseñando formas de practicar e investigar saberes del diseño.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la tienda, sus personas y cosas. Agradecimientos también para los revisores de este artículo por sus comentarios críticos y generosos para repensar y refinar aspectos de esta propuesta. Gracias a Ximena Iscalá Sánchez por sus revisiones de español.

REFERENCIAS

- [1] Anzaldúa, G. (1987). *Borderlands : the new mestiza = La frontera*. San Francisco: Spinsters/Aunt Lute.
- [2] Akama, Y. y Light, A. (2018). Practices of Readiness: Punctuation, Poise and the Contingencies of Participatory Design. In Proceedings of the Participatory Design Conference, Hasselt, Belgium (PDC'18) 10 pages. DOI: 10.1145/1234
- [3] Akama, Y. a., Pink, S., & Sumartojo, S. (2018). *Uncertainty and possibility: new approaches to future making in design anthropology*. London; New York: Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc.
- [4] Barad, K., & Duke University Press. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Durham: Duke University Press.
- [5] Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: a political ecology of things*. Durham [N.C.]: Duke University Press
- [6] Binder, T., De Michelis, G., Ehn, P., Jacucci, G., Linde, P., & Wagner, I. (2011). *Design Things*. London, England: MIT Press.
- [7] Björgvinsson, E. (2008). Open-ended participatory design as prototypical practice. *CoDesign*, 4(2), 85-99. doi:10.1080/15710880802095400
- [8] Botero, A., Del Gaudio, C., Gutiérrez Borrero, A., (2018). Towards a polylocal polylogue on designs and autonomías – an intro. *Strategic Design Research Journal*, 11(2): 136-138 May-August 2018 Unisinos – doi: 10.4013/sdrj.2018.112.09
- [9] Calderon Salazar, P., Zuljevic, M., Huybrechts, L., (2018). Southern manners in northern lands: Design interventions for autonomía. *Strategic Design Research Journal*, 11(2): 103-114 May-August 2018 Unisinos – doi: 10.4013/sdrj.2018.112.06
- [10] Calderón Salazar, P.; Gutiérrez Borrero, A. 2017. Letters South of (Nordic) Design. *Nordes*, 7. Available at: http://www.nordes.org/nordes2017/assets/short_papers/nordes17b-sub1001-cam-i26_SALAZAR_v2.pdf. Accessed on August 17th, 2018.
- [11] Duque Hurtado, M. (2018). *Everyday Designing for Revaluing*. (Doctor of Philosophy), RMIT, Melbourne. Retrieved from <http://researchbank.rmit.edu.au/view/rmit:162504>
- [12] Duque, M., y Popplow, L., (2019). *Caring with Others – Cultivating and revaluing as forms of everyday designing*. NORDES 2019: WHO CARES?. Espoo, Finland. www.nordes.org
- [13] Ehn, P. (2008, October 01 - 04). Participation in design things. Paper presented at the Proceedings of the Tenth Anniversary Conference on Participatory Design 2008 Bloomington.
- [14] Escobar, A. (2017a). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Buenos Aires, Tinta Limón
- [15] Escobar, A. (2017b). Response: Design for/by [and from] the “global South.” *Design Philosophy Papers*, 1–12. <https://doi.org/DOI: 10.1080/14487136.2017.1301016>

- [16] Fry, T., & Willis, A. (2017). Design and the Global South. *Design Philosophy Papers*, 15(1), 1-2.
- [17] Fry, T. (2017). Design for/by "The Global South". *Design Philosophy Papers*, 15(1), 3-37.
- [18] Halse, J., & Boffi, L. (2016). Design Interventions as a form of inquiry. In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 89-103). London: Bloomsbury.
- [19] Hillgren, P.-A., Seravalli, A., & Emilson, A. (2011). Prototyping and infrastructuring in design for social innovation. *CoDesign*, 7(3-4), 169-183. doi:10.1080/15710882.2011.630474
- [20] Ingold, T., & E. Hallam. 2007. "Creativity and Cultural Improvisation: An Introduction." In *Creativity and Cultural Improvisation*, edited by E. Hallam and T. Ingold. Oxford: Berg.
- [21] Lane, R., Gumley, W., & Santos, D. (2015). What role for the charity sector in the circular economy? Paper presented at the Unmaking Waste 2015, Adelaide, South Australia.
- [22] Lane, R., Horne, R., & Bicknell, J. (2009). Routes of Reuse of Second-hand Goods in Melbourne Households. *Australian Geographer*, 40(2), 151-168.
- [23] Light, A. (2018). Ideas of Autonomía: Buzzwords, borderlands and research through design. *Strategic Design Research Journal*, 11(2): 147-153 May-August 2018 Unisinos – doi: 10.4013/sdrj.2018.112.11
- [24] Light, A. (2018). Writing PD: Accounting for Socially-Engaged Research. In *Proceedings of the Participatory Design Conference, Hasselt, Belgium (PDC'18)* 5 pages. DOI: <https://doi.org/10.1145/3210604.3210615>
- [25] Marttila, S., & Botero, A. (2013). The 'Openness Turn' in Co-design. From Usability, Sociability and Designability Towards Openness. Paper presented at the Co-Create 2013. The Boundary-Crossing Conference on Co-Design and Innovation, Aalto University.
- [26] McDonough, W., & Braungart, M. (2002). *Cradle to cradle: remaking the way we make things*. New York: North Point Press.
- [27] Perez Bustos, T. (2010). *Los márgenes de la popularización de la ciencia y la tecnología. Conexiones feministas en el sur global*. Doctorado Interinstitucional en Educación Universidad Pedagógica Nacional
- [28] Pink, S. (2012). *Situating everyday life: practices and places*. Los Angeles: SAGE.
- [29] Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2nd edition. ed.). Los Angeles: SAGE.
- [30] Popplow, L. and Duque, M. (2017). Engaging with Ghosts, Idiots and _____ - Otherness in Participatory Design. *Proc. NORDES 2017*
- [31] Reno, J. (2017). Wastes and Values. In D. Sosna & L. Brunclíková (Eds.), *Archaeologies of Waste: Encounters with the unwanted* (pp. 17-22). UK: OXBOW BOOKS.
- [32] Sanín, Juan Diego. (2008). *Estéticas del consumo: configuraciones de la cultura material*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana
- [33] Seravalli, A. (2013). Prototyping for opening production: from designing for to designing in the making together. Paper presented at the 10th European Academy of Design Conference - Crafting the Future, Gothenburg.
- [34] Wakkary, R., & Maestri, L. (2008). Aspects of Everyday Design: Resourcefulness, Adaptation, and Emergencen. *Journal of Human-Computer Interaction* 24(5), 478-4