

DISEÑO SOCIAL COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIEDAD¹

Social design as a strategy for society development

Jessica Lorena Henao Ortíz²
Asesor: Alexandra Suárez

SÍNTESIS:

En la búsqueda por crear un equilibrio entre el diseño industrial y las afecciones que inconscientemente este ha generado al mundo, se forman diversas estrategias de diseño que buscan ser más amigables con su entorno, no solo a nivel ambiental sino también social. Estas estrategias ofrecen soluciones de diseño en las que se involucra a las comunidades que se ven directamente afectadas, haciéndolos parte de la solución, para brindar una mayor apropiación y aceptación con los resultados obtenidos. A su vez, se manifiesta una retribución a nivel laboral, situación que pueden apreciarse en el caso del proyecto Lanitas de Vida, con la comunidad del colegio Carlos Castro Saavedra.

DESCRIPTORES: Cultura, diseño participativo, comunidad, responsabilidad social.

ABSTRACT:

In the research for creating a balance between industrial design and the affections that unconsciously this has generated the world, various design strategies that seek to be more friendly to the environment, not only environmental but also at the social level are formed. These strategies provide design solutions in which the communities that are directly affected, are involved making them part of the solution, to provide greater ownership and acceptance of the results. At the same time looks like retribution manifested at working level, this situation can be appreciated in the case of Lanitas de Vida project, with the community of Carlos Castro Saavedra's school.

DESCRIPTORS: Social Design, Development, Culture, Participatory Design, Community.

Este documento expresa una visión sobre lo que significa el diseño social y cómo este sirve de soporte y apoyo para el desarrollo de la innovación y la competitividad de una región. Se ejemplifica con un caso real, en el que se vivenció este concepto y donde se obtuvieron respuestas que a la vez soportan la teoría.

El objetivo consistió en brindarles bases de diseño a una población infantil con dificultades cognitivas, para que lograran una diferenciación de los productos que ya sabían desarrollar permitiendo así un campo de acción más amplio.

1 Colectivo VI semestre

2 Estudiante de sexto semestre de Diseño Industrial, en el primer semestre lectivo de 2013. Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Católica de Pereira. Contacto:

Históricamente, después de la revolución Industrial y en vista de lo que este gran acontecimiento trajo consigo, nace el diseño industrial, desde una concepción completamente esteticista; hecho que llenó al mundo no sólo de nuevas soluciones, sino también de nuevos inconvenientes.

En la búsqueda y exploración de todos estos adelantos que se crearon, emergió un sin número de soluciones materiales a problemáticas simples. Sin embargo, el mundo en su auge de consumo no pensó en las consecuencias que podían desatarse con este hecho, ya que a pesar de que esta revolución les ofreció todo lo que necesitaban para continuar sus avances de creación, en ese entonces, no se pensó el diseño para todos, ya que las respuestas obtenidas en su época se preocupaban por cumplir las necesidades o los gustos tan solo de unos pocos. Es así que en la búsqueda de solucionar todos estos inconvenientes causados por la industrialización, empieza a clasificarse el diseño industrial en diferentes campos que buscan encargarse de todo tipo de problemáticas.

De este modo, se pueden encontrar campos del diseño divididos en categorías como:

- El eco diseño: Cuyo propósito es el desarrollo de un diseño que sea mucho más amigable con el medio ambiente, sustentable y sostenible, aprovechando los recursos de manera mucho más responsable.
- El diseño participativo: Que busca llegar a un acuerdo con los involucrados, para lograr que hagan parte de la solución misma a su problemática, obteniendo así resultados más apropiados.
- El diseño colaborativo: Donde se unen varios profesionales de diferentes campos disciplinares (o del mismo) para lograr soluciones interdisciplinares, encontrando varios puntos de vista a la problemática que se pretende abordar e intervenir.
- El diseño universal: En su búsqueda de que lo creado funcione para toda la población, evitando discriminaciones a causa de discapacidades o limitantes de diversas índoles.

Así como estos casos, se presenta gran cantidad de ramas por las cuales se enfoca el diseño hoy en día. Sin embargo, existe una que intenta contemplar al máximo todas estas cualidades que, en sí mismas, buscan ofrecer mayores beneficios y respuestas más apropiadas a quienes cuentan con la dificultad para solucionar sus inconvenientes. Este campo, que pretende contemplar todas estas soluciones de manera integral, es el Diseño Social:

El diseño social implica el trabajar juntos para encontrar soluciones fundamentadas en el conocimiento, cultura, concepción y sinceridad del diseñador al unir lo efímero y lo permanente en un largo plazo mediante dinámicas específicas cimentado en sus valores individuales y culturales (González, 2008, p. 3).

Cuando se habla de trabajar juntos se habla de involucrar a la comunidad. Las soluciones deben ser pertinentes y adecuadas para el desarrollo y continuidad de proyectos que permitan un avance social, que ayuden al progreso y que beneficien a los involucrados, tomando también consideraciones medioambientales.

Entonces, se logra percibir cómo el diseño industrial consigue un avance que permite cambiar la perspectiva desde un diseño bello, estético y mínimamente funcional, a un diseño contemplado desde sus características sociales y culturales. Un diseño que, en realidad, cumple funciones pensadas para una comunidad, soluciones de las cuales todos han hecho parte y han sido piezas fundamentales.

Asimismo, de acuerdo con Papanek (1985):

En la era de la producción en masa, cuando todo debe ser planificado y diseñado, el diseño se ha convertido en la herramienta más poderosa con la que el hombre da forma a sus artefactos y ambientes (y, por extensión, a la sociedad y a sí mismo). Esto demanda una gran responsabilidad social y moral del diseñador. También demanda una mayor comprensión de la gente por aquellos que practican el diseño y más entendimiento por el público del proceso de diseñar.

Se formula la responsabilidad que tiene cada diseñador al momento de pensar productos, no tanto para una producción en masa que al final termina resultando dañina al mundo, sino potencializando esta habilidad como una herramienta poderosa para transformar su entorno. También se busca dar respuestas que se encuentren en lo que realmente necesita la comunidad, acción que desencadena una aceptación más profunda de la labor que puede desarrollar un diseñador industrial en un campo social y cómo esta labor beneficia a largo plazo al mundo.

Lo que se menciona con anterioridad implica que necesariamente se involucra la creación de objetos, situaciones, servicios o productos para dar respuesta a las necesidades que

puedan presentarse en una problemática social. Pero para alcanzar un desarrollo bien logrado de un diseño social es necesario contemplar que la actividad social se encuentra constantemente mediada por estos objetos, situaciones, servicios o productos que facilitan la interacción entre individuos. Estos, además, definen factores culturales de la comunidad a la cual va dirigida la solución, ya que es algo que es preciso contemplar en vista de que no todas las comunidades son iguales.

Cada comunidad cuenta con necesidades específicas, gracias a su crecimiento particular, y no es pertinente considerar que, a pesar de que todas las comunidades tengan en común un problema similar, las soluciones se presenten de la misma manera, ya que sus manifestaciones culturales cambian considerablemente.

Cada sociedad da razón de una cultura que, a su vez, la define con una serie de características únicas que permiten que exista una diferenciación con respecto a otras; al mismo tiempo, depende de una serie de actividades que generan la diferenciación. Estas actividades no siempre son bien recibidas, pues cada cultura manifiesta las situaciones como han sido inculcadas. De ahí que alrededor de todo el mundo existan una serie de objetos que definan las actividades diferenciadoras de cada cultura, demostrando y expresando las formas en las que vive cada una de estas sociedades: sus creencias, costumbres, tradiciones, imaginarios, representaciones, etc.

Es así que cada necesidad presentada de acuerdo con todas sus manifestaciones, se ve directamente ligada con objetos que definen, facilitan y permiten que la práctica se desarrolle de la mejor manera, demostrando

un papel diferenciador y particular para cada comunidad. A partir de ahí se ofrece una variedad de respuestas cada vez más pertinentes y propias para el grupo al que va dirigido.

Cuando este tipo de consideraciones no se toman en cuenta y se dejan de lado, pasándolas a un segundo plano, es cuando se manifiestan las problemáticas derivadas de un mal análisis y una baja consideración de la necesidad que se busca cubrir. Es en ese momento donde empiezan las dificultades; el diseñador comienza a cometer errores que terminan por irrumpir en el factor cultural de la comunidad y que a la larga van a evitar generar una solución, ofreciendo a cambio una serie de inconvenientes más. Ejemplo de este fenómeno es el caso de la historia de las tribus Massai del África Oriental, que se ve afectada por una solución pertinente para la cultura occidental, pero que a la larga resultó ser un problema mayor al que ya tenían y que sabían manejar:

Recordaban aquel día en que aparecieron unos hombres blancos con insignias de una agencia de las Naciones Unidas para el Desarrollo, acompañados de ruidosas máquinas perforadoras y unos dibujos extraños en enormes papeles, para hincar la tierra y hacer pozos de agua, conmovidos por una sed y pobreza –inexistentes- que creían ver en los tribeños de Massai (Alonso, 2012, octubre 28, p. 10).

El caso demuestra que es necesario tener en cuenta que las soluciones desarrolladas para unos no son necesariamente pertinentes para otros, pues si bien el problema puede ser el mismo, la cultura brinda unos procesos de desarrollo completamente distintos, que pueden afectar importantes factores culturales.

Entonces, es obligatorio conocer a la comunidad hacia la cual va dirigida la solución, explorar su cultura, conocer sus costumbres y a partir de toda esta fase de observación, reconocimiento, investigación y apropiación por parte de los profesionales que van a intervenir en la solución, decidir en conjunto con la comunidad cuál es la respuesta más pertinente y oportuna para dar fin a su problema. Se trata de una creación que obtiene aportes de ambas partes (tanto profesionales como culturales), que ha sido pensada en conjunto y que ofrece características propias de los beneficiados, para lograr resultados mucho más próximos a ellos, creando así apropiación por el proyecto, lo que ofrece mejores resultados.

El hecho de lograr una relación entre la comunidad que busca solución y las personas que ofrecen una medida para esta dificultad, brinda unos mejores resultados en el momento de obtener respuestas, ya que se consideran ambas partes del trato. Debido a esto, las respuestas obtenidas tienden a ser mucho más complejas, en lo que respecta a una solución completa y complementaria.

Son finales que emergen desde la participación activa de la comunidad, tanto en el proceso creativo como en el proceso de intervención y desarrollo. Así se benefician diferentes factores como lo son: estimular a las comunidades en cuanto a que pueden ser quienes creen sus mismas alternativas y respuestas creativas, brindando motivación para que continúen siendo gestores de la evolución y desarrollo de problemáticas venideras; ofrecer un campo lleno de posibilidades a futuro para crear procesos innovadores que benefician su comunidad; y representar su grupo y su cultura por medio de un factor diferenciador, que ofrece alternativas en búsqueda del desarrollo.

Es así que se manifiesta la vital importancia de vincular a los actores sociales en los procesos y proyectos, empoderándolos para lograr el aumento de su fuerza y desarrollo político, económico y social como comunidad. En el proceso se impulsan cambios positivos en las situaciones que viven, creando así confianza en sus propias capacidades y en lo que pueden llegar a hacer en conjunto y direccionados hacia un mismo fin.

Un ejemplo que ofrece resultados claros con respecto a todo lo que ha sido anteriormente mencionado es el proyecto “Lanitas de Vida”, desarrollado en conjunto por estudiantes de sexto semestre de diseño industrial y el semillero de investigación de Finanzas de la Universidad Católica de Pereira. Se realizó una labor social con chicos pertenecientes al Colegio Carlos Castro Saavedra, quienes manifiestan dificultades cognitivas y con quienes se desarrolla un proyecto que busca facilitar su vida a futuro. El proyecto consiste en utilizar estrategias pedagógicas para el aprendizaje, por parte de los niños, sobre técnicas para la elaboración de productos fabricados a base de lanas y que pueden entrar al mercado fácilmente, enseñándoles, además, una manera de entrar productivamente a la sociedad, para impulsar su realización económica.

En este proyecto, el proceso inicial fue el reconocimiento de la comunidad; los estudiantes de diseño industrial visitaron a los niños del colegio Carlos Castro Saavedra para conocerlos y entablar una relación con ellos, llevando a cabo el enfoque de *Empathic design approaches often suggest that members of a design team (who mayor may not be educated in design) adopt the role of people researchers and directly interact with users to ensure that the user perspective is included in design* (Postma, Lauche &

Stappers, n, d., p. 31). Ese primer momento fue la base fundamental para el éxito del proyecto a futuro, ya que lo principal en el diseño social, es conocer la comunidad, involucrarse con ella y descubrir qué es lo que quieren, necesitan y saben hacer, para después reconocer estos factores y potencializarlos a favor de la comunidad, atendiendo a sus comentarios.

Después de la visita de reconocimiento, fue necesario hacer otra en la que los estudiantes de diseño explicaran de una manera fácil y práctica el proceso que se llevaría a cabo. Este proceso ya involucraba el hecho de diseñar, pero teniendo en cuenta las necesidades que requieren estos niños, fue necesario hacer uso de la metodología por referentes, donde se utilizan anclajes que se pueden encontrar en cualquier lugar, para utilizarlos como inspiración para los diseños (Figura 1).



Figura 1. Explicación y aplicación de la metodología por referentes

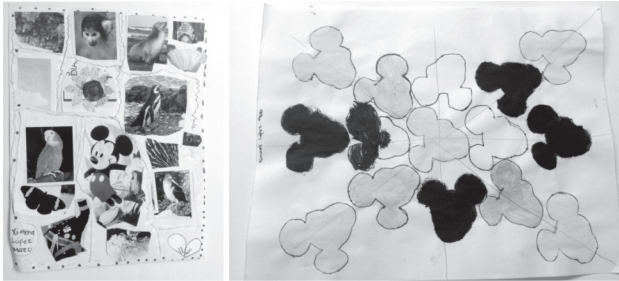


Figura 2. Resultado de la metodología por referentes

Uno de los puntos más importantes del proceso fue demostrarle a la comunidad que la técnica y el material que utilizan puede servir para muchas otras cosas más, es decir, que pueden crear y tener otros fines, y que los productos que hasta ese momento sabían fabricar, los pueden diferenciar y potencializar gracias a las habilidades con las que ellos mismos cuentan. Este proceso ayuda a que la comunidad adquiera mucha más confianza en lo que hacen, y que además pierdan el temor de proponer nuevas cosas, porque se les demuestra que todo es posible, y más importante aún, que ellos lo pueden hacer posible.

Después del proceso de diseño asesorado por los estudiantes de diseño industrial y efectuado con los niños, los estudiantes se llevan todos estos resultados para analizarlos y descubrir las posibles propuestas potenciales que se pueden crear con todos estos materiales. Con base en ese trabajo, unas semanas después se crean productos que cuentan con las mismas técnicas y materiales que normalmente utilizan los niños, demostrando así una de las *thinking tool of the social that enables design teams to envision radically new situations of product and service use that go beyond the scope of the context-specific patterns* (Postma et al., n.d., p. 37).

El momento en el que se presentan los productos fabricados a la comunidad es crucial, porque es el instante en el que ellos mismo entienden realmente lo que pueden llegar a lograr y es ahí mismo donde se reafirma su potencial y donde se siembra la esperanza de todo lo que pueden llegar a hacer (Figura 3)



Figura 3. Resultado de diseño

Después de todo este proceso, se logra que los niños lleven a cabo su labor reproduciendo por segunda vez los proyectos que los estudiantes desarrollaron inicialmente. Los alumnos asesoran a los niños, explicando mínimos detalles técnicos para lograr unos mejores resultados y enseñándoles cómo pueden llegar a diferenciar su producto.

Este proceso demuestra cómo es posible tomar todos los elementos teóricos para aplicarlos a casos reales, obteniendo resultados que se pueden reproducir con total facilidad en cualquier tipo de comunidad. Demuestra también cómo un grupo social puede lograr la mejora en su trabajo, en colaboración con creativos que ayuden a potencializar los conocimientos y que los involucre directamente en la solución de su problema. Además, se potencializa la confianza en la comunidad y se dispara la chispa creativa para continuar.

Este tipo de procesos, llevados a una comunidad, impacta notablemente no solo a ella, sino también a la sociedad y a la región, debido a que este es un pequeño paso que ayuda al desarrollo económico y laboral de esta comunidad, que a la larga termina siendo un piñón de la extensa cadena económica de la región, ayudando al desarrollo de la misma. La posibilidad de reproducir los productos creados, involucra directamente a las comunidades en otros sectores o regiones, y se puede obtener un gran movimiento contribuyendo al desarrollo regional. El objetivo es convertir a todas estas comunidades en pilares para el desarrollo innovador regional, buscando así ser mucho más competentes no solo a nivel regional, sino también a nivel nacional e internacional, porque cuando se involucra toda una comunidad en el proceso, se efectúa un proceso de apropiación, confianza y estímulo que finalmente desemboca en soluciones innovadoras y competentes.

Referencias

- Alonso, M. (2012, octubre 28). Desarrollo sustentable: ¿quimera o realidad posible? Diario El Heraldo.co, Economía. Disponible en <http://www.elheraldo.co/noticias/economia/el-desarrollo-sostenible-quimera-o-realidad-deseable-87271>
- González, C. (2008). *Diseño social como motivación para la enseñanza del diseño*. Disponible en <http://www.cgdesign.com.mx/news/images/social%20design%20learning.pdf>.
- Papanek, V. (1985). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Chicago: Academy Chicago Publishers.
- Postma, C., Lauche K. & Stappers, P. (2012). Social Theory as a Thinking Tool for Empathic Design. *Design Issues*, 28(1), 30-49.