

Nuevos Roles Y Estrategias en la Formación Integral del Diseñador

Autores

Mtro. Sergio Dávila Urrutia, sch1@me.com

UAM Azcapotzalco, México

RESUMEN

La formación del diseñador ha seguido una demanda del mercado por un per I de solucionador de problemas. Hoy en día la demanda se ha abierto a la necesidad de agentes de cambio. El diseñador se involucra en la gestión de la innovación en las organizaciones y propone iniciativas holísticas que consideran todas las etapas de contacto con la sociedad. La metrópoli re- quiere estrategias bien diseñadas y mayores iniciativas de los agentes de cambio. Esta investigación busca cómo preparar al profesionista ante este escenario.

Se han desarrollado proyectos dentro del aula en donde los alumnos han cruzado las fronteras del diseño y proponen soluciones sin limitarse al desarrollo de un nuevo producto. Bajo una selección de metodologías el alumno encuentra que un producto innovador es sólo una solución individual y que necesita pertenecer a una solución sistémica en donde se consideren otros productos, servicios, relaciones, y demás innovaciones posibles, desarrolladas bajo un mismo diseño de estrategia. El objetivo general de la investigación es en primera instancia recopilar información, casos de éxito, estado del arte, retos, y visiones. Consecuentemente, compartir hallazgos con los alumnos, para que en los proyectos de los talleres se pueda experimentar con los nuevos modelos de trabajo, considerando problemáticas de impacto social importantes, como el diseño de movilidad en la ciudad, estrategias para combatir la obesidad infantil, sistemas de servicios para migrantes, etc.

Como objetivos específicos el proyecto pretende buscar espacios para publicar procesos y resultados de la investigación, tanto a nivel nacional como a nivel internacional. Buscar también, coordinación con instancias de gobierno para compartir el impacto que el diseño estratégico puede tener en las iniciativas públicas. Vincular proyectos de taller con agentes de cambio en el país para atender necesidades reales, promoviendo el acercamiento de los alumnos con actores clave, por ejemplo, a través de instituciones, asociaciones civiles u otros grupos organizados fuera de la universidad.

Antecedentes

En la Universidad Autónoma Metropolitana campus Azcapotzalco (UAM-A), en la Ciudad de México, se ha venido trabajando durante 40 años con un modelo llamado "Modelo General del Proceso de Diseño". El cual en su primera de cuatro etapas establece que el diseñador tiene que analizar el caso a resolver. Éste planteamiento habla de que el diseñador tendría que ser sensible a un contexto y a las personas que conforman el contexto, entender las problemáticas, la vida cotidiana, las motivaciones de los individuos involucrados y una serie de elementos que ayuden a formarse una perspectiva de la situación para así proceder a proponer una serie de soluciones que busquen mejorarla, añadir valor a las propuestas e incrementar la calidad de vida, entre otros posibles resultados. Comúnmente el diseñador industrial se ha especializado en resolver esta problemática mediante objetos y su manera de producirlos.

Lo cual ha demostrado en muchos casos ser la solución adecuada y optimizar el uso de recursos, incrementar el valor en el mercado de los productos, potencializar las ventas, etc. Sin embargo, proponer un objeto no es necesariamente la solución en todos los casos. Adolfo Natalini escribió en 1971 lo siguiente: "... si el diseño no es más que un incentivo para consumir, entonces debemos rechazar diseño; si la arquitectura no es más que un refundido de modelo burgués de la propiedad y la sociedad, entonces debemos rechazar la arquitectura; si la arquitectura y el urbanismo no es más que la formalización de las actuales divisiones sociales injustas, entonces debemos rechazar la planificación de la ciudad y sus ciudades ... hasta que todas las actividades de diseño están dirigidos a satisfacer las necesidades primarias. Hasta entonces, el diseño debe desaparecer. Podemos vivir sin arquitectura ... " (1) Lo que se pretende decir con esta referencia es que no siempre una problemática en un caso o situación puede ser resuelta bajo la perspectiva de generar un producto de diseño. Esto limita la profesión y el alcance de un supuesto solucionador de problemas. Una aportación al mundo de diseño no debe ser medida únicamente de forma cuantitativa con el número de utilidades que genera o del ahorro que puede representar para una industria, debe ser considerada de forma cuantitativa en la manera en que aumenta una convivencia en el contexto urbano, que mejora las relaciones humanas, que rescata valores culturales, que establece nuevos paradigmas en el tejido urbano, o que soluciona una problemática compleja. El diseño debe ser apreciado por su capacidad de designar un orden para proceder ante una problemática, ya sea desde un punto de vista de producción de un objeto o desde el proceder de una serie de servicios que generen una experiencia cautivadora. Si la propuesta del modelo académico como el de la UAM-A es iniciar analizando un caso, la solución debería de ser un caso también, es decir una estrategia, una experiencia, un escenario, que puede o no involucrar, objetos, servicios, modelos de producción, modelos de negocio, identidad corporativa, plataformas de vinculación con el usuario, y demás herramientas. Todo esto ayudaría en última instancia a resolver el caso desde la complejidad del caso y no buscando únicamente simplificar el caso a la producción o la estética en un objeto concreto. Si el diseño no resuelve el caso debería desaparecer. El objeto es solo un instrumento en una orquesta de soluciones para resolver el reto que presenta un caso (2).

Casos de estudio: la acción profesional del diseñador contemporáneo

Los profesionistas del diseño hoy en día no sólo se dedican al diseño como un oficio de producción, ya sea desarrollando visualizaciones, manuales de identidad, procesos de manufactura, definición estética; que por supuesto son aplicaciones prácticas de la profesión que tienen una demanda actual en la industria, sin embargo, el diseñador ha descubierto el potencial que tiene la metodología del diseño para resolver problemáticas cada vez más complejas. De forma muy similar ha descubierto en su potencial profesional la capacidad de ser líder en grupos interdisciplinarios que puedan orquestar una serie de soluciones complejas ante un caso específico. Los profesionistas del diseño en despachos de diseño tales como IDEO (California) o InSitum (Chicago/Ciudad de México/Saõ Paolo) se dedican a analizar casos de empresas, productos, y servicios para orquestar una serie de propuestas que puedan resultar en procesos innovadores en el mercado, su producto de trabajo es traer innovación a las empresas. Mediante una serie de investigaciones transdisciplinarias logran formular una visión que considera implicaciones de cada acción que se tome, incrementado así el impacto ante la audiencia, el valor para los usuarios y empresa.

Una cantidad considerable de los alumnos graduados de la carrera de diseño industrial se dedica a iniciar su propia empresa. Esto quiere decir que su actividad principal no será una tarea especializada como podría ser el caso cuando se inserta en una empresa, como generar planos o proponer un modelo de producción. En estos casos el diseñador genera la identidad de su empresa o negocio, realiza una oferta de servicios a sus clientes, establece diferentes modelos de negocio, se involucra en una red de colaboradores, arma una red de proveedores,

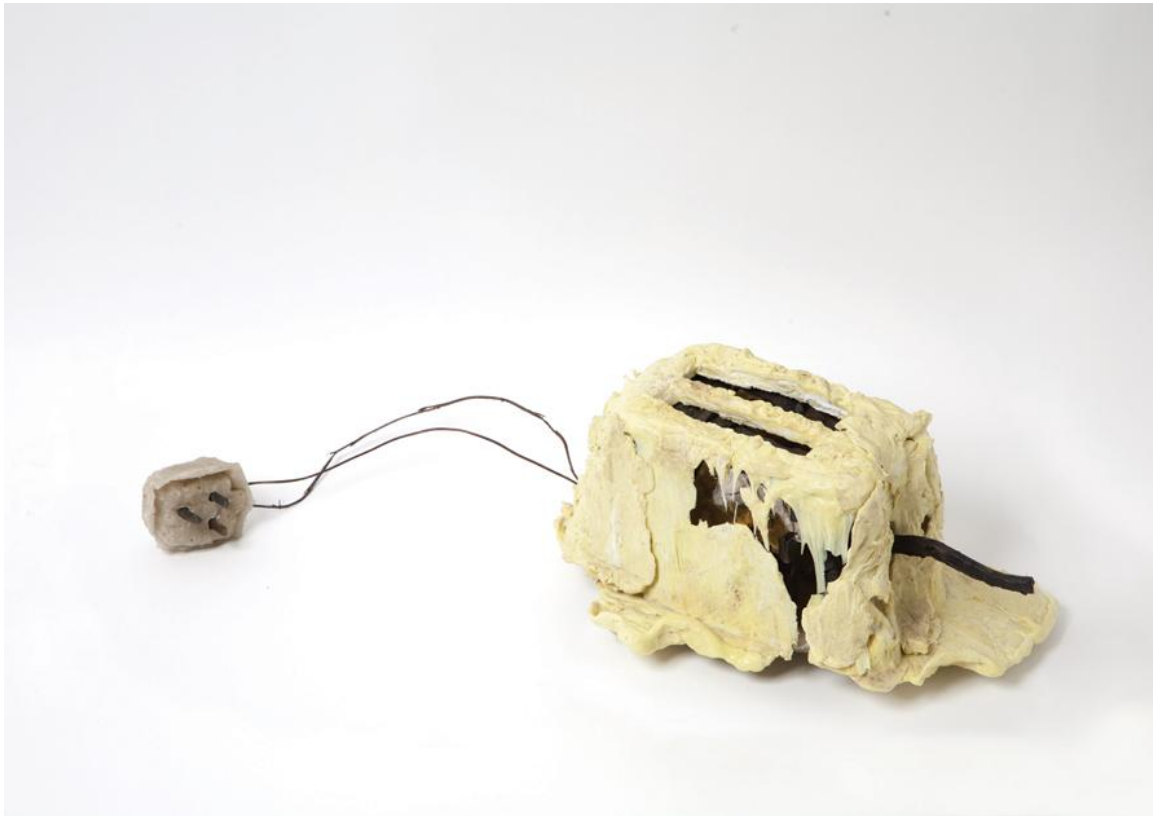
y aborda problemáticas de sus clientes que llegan a ser bastante complejas y que requieren una reacción rápida del diseñador para ser competitivos, así como ser resueltas en un corto tiempo. Todo esto sin mencionar las labores administrativas, contables, legales, y demás que son propias a cualquier emprendedor. ¿Es suficiente el conocimiento ofrecido en la educación del diseño como para que el graduado esté preparado para establecer su propio negocio?

Más allá del diseñador contratado como consultor de innovación en una agencia, y el diseñador emprendedor, encontramos también al profesionista de diseño que está actuando en contextos sociales alternativos a las demandas del campo laboral y/o industria. El diseñador que busca realizar proyectos de innovación social en donde el caso es una red de individuos en un contexto específico que requieren una solución nueva no solo a la forma en cómo se relacionan con objetos si no a la forma en cómo viven, interactúan y se relacionan con la naturaleza (3). El innovador social normalmente está apoyado por programas de gobierno, organizaciones no gubernamentales, asociaciones civiles y otras figuras sin fines de lucro. En estos proyectos busca proceder de una forma íntegra a una serie de valores y dar propuestas que puedan ser sustentables en los ejes social, financiero, y medioambiental.

La educación de diseño más allá de formar profesionistas que puedan responder a las demandas del mercado debe formar ciudadanos con valores que puedan incrementar el nivel de conciencia social como agentes culturales. Inventando nuevas rutas de proceder ante los casos, adaptándose rápidamente al cambio y buscando el bien común. Tiene una gran responsabilidad social, financiera y medioambiental. Para fines de analizar los nuevos roles del diseño en la sociedad se visitó en abril del 2017 una comunidad de jóvenes profesionistas, entre ellos arquitectos, antropólogos, arqueólogos y geólogos, que se establecieron en un predio en Sotuta, Yucatán, desde el cual buscan desarrollar un estilo de vida que pueda ser sustentable, teniendo un uso óptimo de los recursos que se les presentan, produciendo sus alimentos y varios de sus recursos localmente, maquinaria que funciona a partir de bicicletas, y planes de escenarios futuros para el espacio que habitan en donde puedan no solo tener un uso responsable del suelo sino mejorar las condiciones del mismo para que más y mejores alimentos puedan ser producidos, considerando los mejores ciclos de cultivo locales. De la misma forma buscan no solo vivir en esta comunidad bajo estos valores sino ser agentes de cambio que puedan impactar en un contexto cercano a la comunidad que habitan, dando talleres de manejo de recursos, sustentabilidad y reciclado a niños de las comunidades cercanas. Buscan también impactar en un contexto más amplio a estudiantes de diseño, arquitectura y ciencias sociales principalmente, mediante programas de voluntariado y servicio social. Esta vía de desarrollo personal y profesional tal vez no responde directamente a las demandas comerciales del mercado, sin embargo, es una respuesta urgente a un cambio de vida demandado por las condiciones sociales y ambientales del planeta. Es esencial que la sociedad empiece a experimentar con nuevos estilos de vida que puedan tener un impacto positivo en el futuro y que exista un nivel de consciencia sobre las implicaciones del estilo de vida contemporáneo.

Existe un ejercicio de la profesión del diseño que se dedica a comentar sobre las implicaciones de la producción de los objetos, del estilo de vida y sus tendencias actuales, de las tecnologías que se están adoptando y de escenarios que podrían llegar a suceder en la realidad; se trata del diseño especulativo (4). El diseñador que se involucra en esta práctica especula sobre posibles escenarios que puedan ser alternativos al contexto actual y que generen cuestionamientos y debate sobre las posibles implicaciones de las tendencias actuales. Este proceder tiene gran similitud con la ciencia ficción, sin embargo, se busca utilizar la acción que tiene el diseño sobre la vida cotidiana, es decir que el diseñador generalmente propone objetos funcionales que sean de uso común en la vida cotidiana, por ejemplo un tostador. Sin embargo, el diseño especulativo trata de hacer cuestionamientos alrededor de estos objetos cotidianos y desarrollar íconos de pensamiento que detonan historias e incrementan el

pensamiento crítico. Siguiendo con el ejemplo del tostador, el diseñador Thomas Thwaites realizó un experimento especulativo en donde se dio cuenta que es necesaria toda una civilización para poder llegar a construir un tostador. El experimento consistió en construir un tostador desde cero, comenzando en una mina de extracción de metales, fabricando plástico a partir del petróleo, etc. El resultado es un tostador que difícilmente se asemeja a uno comercial, que al final fue conectado a la electricidad y por 5 segundos logró tostar pero la falta de aislante en el cobre hizo un corto que dejó inservible el aparato. (Thwaites,2010) Thwaites no buscaba comercializar su tostador, es un experimento de pensamiento, y el proceso fue muy bien diseñado, colaboro con algunas empresas para la extracción de elementos y presento su proyecto en varias galerías y en las ponencias TED talks en Londres (5). El propósito de este diseño va mas allá de la comercialización de productos, y aunque se asemeja a una práctica artística es muy importante que este tostador lo haya hecho un diseñador, que sea un objeto de uso cotidiano, de lo contrario sería más permisible, el arte es permisible, no necesita ser funcional, el diseño si, el diseño responde a ese factor de usabilidad.



The toaster Project. Thomas Thwaites. (Crédito Fotográfico: Daniel Alexander)

Conclusiones

Esta colección de ejemplos del actuar profesional actual del diseñador muestra modos de vida loables, serios, y cada vez más comunes, en donde se utilizan los conocimientos aprendidos en la academia, pero también trascienden esos conocimientos, expanden la disciplina. La educación del diseño no debe dejar atrás los conocimientos básicos del diseño, la exploración de la forma, la teoría del color, el conocimiento de materiales, sin embargo debe expandirse también, apoyar a los diseñadores en estos posibles futuros de su actuar profesional. Enseñar a generar rutas, a resolver casos y no cosas, a enfocarse en el sujeto y no sólo en el objeto, a elevar su pensamiento crítico y buscar educar mejores ciudadanos, elevar el nivel de conciencia social, ambiental y hasta de desarrollo personal (6). La disciplina del diseño

necesita complementar sus modelos, las bases establecidas hace 40 años no están mal, pero no son suficientes hoy en día. La academia no debe sólo responder a las demandas del mercado y generar una buena oferta laboral, debe estar atenta también al cambio social, a resolver problemas cada vez más complejos, a tomar la responsabilidad de proponer soluciones a los grandes problemas de la humanidad: el hambre, la pobreza, el abuso. Si el diseño genera estrategias que pueden dar acceso a toda una experiencia transformadora en un público específico, porque mantener estas experiencias dentro de los límites comerciales, ¿porqué no detonar experiencias que puedan generar un impacto positivo en grupos vulnerables o comunidades desfavorecidas? Un grupo de innovadores sociales en Francia desarrolló un servicio llamado NEMO (Northern Europe Migrants Organization) Que busca ser una alternativa a la mafia Kurda que transporta inmigrantes al Reino Unido.

KURDISH MAFIA

TRAVEL TIME : 14 HOURS

PASSAGE METHOD : SEMI-TRAILER

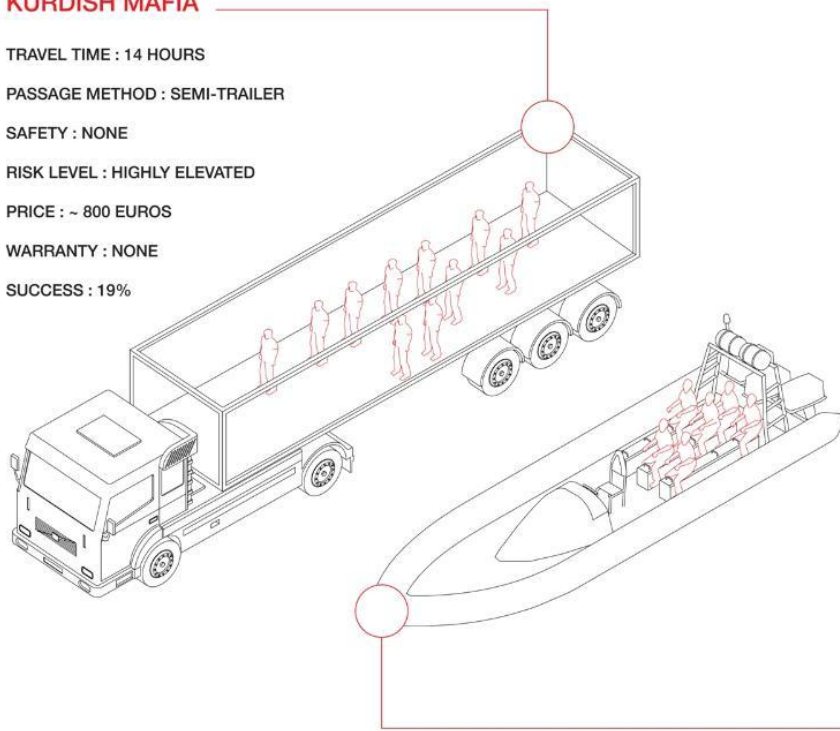
SAFETY : NONE

RISK LEVEL : HIGHLY ELEVATED

PRICE : ~ 800 EUROS

WARRANTY : NONE

SUCCESS : 19%



N.E.M.O. PROJECT

TRAVEL TIME : 23 MINUTES

PASSAGE METHOD : GO-FAST

SAFETY : YES

RISK LEVEL : AVERAGE TO LOW

PRICE : 250 EUROS

WARRANTY : YES (50 EUROS FEE)

SUCCESS : 81 %

N.e.m.o. Project

Project 2011

Hugo Kaici

Felix De Montesquiou

Ecole Spéciale D'Architecture De Paris Paris France

Aún siendo un servicio que opera fuera de los límites de lo legal, es una alternativa a un problema. Mientras la mafia Kurda tiene una tasa de éxito en su transporte del 19% el proyecto NEMO tiene una tasa de 81%, sólo a una cuarta parte del costo de la mafia y con la seguridad que no se les proporciona en el otro caso (7). Visto desde un punto de vista práctico las oportunidades de diseño en este proyecto son muy grandes, desde buscar la forma ideal de comunicar este servicio, creando una identidad que sea fácil de reconocer y que inspire confianza, hasta adaptando el transporte, designando las etapas, aliviando los momentos más dolorosos del proceso e incrementando el valor en el usuario.

El diseño tiene ya no sólo la posibilidad de tomar la iniciativa en resolver problemáticas complejas, es ya parte de las responsabilidades comunes el buscar cumplir con metas que establecen organizaciones como la UNESCO para mejorar las condiciones en el planeta (8).

Contextos generados a partir de la profesión como bienales, semanas del diseño, Capitales Mundiales del Diseño, y demás eventos, acaparan la atención de los medios internacionalmente y pueden ser vehículos culturales que hablen de la nobleza de proyectos enfocados a comunidades desfavorecidas como los migrantes, grandes problemáticas nacionales como la diabetes infantil en México, modos de vida sustentables, y diferentes iniciativas que no solo generen un bienestar local sino que también expongan y compartan el modelo diseñado bajo el cual operaron y que éste pueda ser replicado en otros contextos. En el espíritu de la plataforma del Dr. Anil Gupta, Honey Bee Network (9), eventos como el presente evento Forma en La Habana tienen la posibilidad de ser faros de cambio significativo, compartiendo visiones, modelos y estrategias para que puedan ser replicados y su impacto sea aún mayor.

BIBLIOGRAFÍA

1. Natalini, A., Superstudio, AA Londres, 1971.
2. Atkinson, Paul (2011) "Orchestral Manouvers in Design" en Open Design Now. Bas van Abel, Lucas Evers, Roel Klassen, y Peter Troxler. BIS Publishers, Premsula, Waag Society. Países Bajos.
3. Forlano, L. & Mathew, A. (2014). From Design Fiction to Design Friction: Speculative and Participatory Design of Values-Embedded Urban Technology, Journal of Urban Technology, 21:4, pp. 7-24, DOI: 10.1080/10630732.2014.971525
4. Dunne, A. & Raby, F. (2013). Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming. Massachusetts: The MIT Press.
5. The toaster Project. Thomas Thwaites. (2010) https://www.ted.com/talks/thomas_thwaites_how_i_built_a_toaster_from_scratch?utm_source=tedcomshare&utm_medium=referral&utm_campaign=tedsread (Información accesada en Abril 2017)
6. Sommer, D. (2005). Art and Accountability. Literature and Arts of the Americas, Issue 71, vol. 38, núm. 2, USA.
7. N.E.M.O. Project (2011) <http://www.presidentsmedals.com/Entry-29081> (Información accesada en Abril 2017)
8. UNESCO (2017) Sustainable development goals to transform our world <http://en.unesco.org/sdgs> (Información accesada en Abril 2017)
9. Honey Bee Network. Grassroots innovations (2016) <http://www.sristi.org/hbnew/> (Información accesada en Abril 2017)