

“Laboratorio Vivo De Diseño: Living Desing Lab” 3 equipos, 3 comunidades, 3 proyectos-retos

Autor:

Lic. Samuel Cabrera Darias. mcyanes@tenerife.es
Istituto Europeo di Design, España

RESUMEN

El presente documento, expone el proyecto *Living Design Lab*, desarrollado en Tenerife durante el año 2016 y con vigencia en la actualidad. Se trata de un innovador trabajo que utiliza el diseño como herramienta de desarrollo social mediante la propuesta de tres proyectos participativos “*Living Design Lab*”, plantea una reflexión, en profundidad, sobre nuevos modelos, metodologías y procesos de diseño colectivo y desarrollo local, enfocado a las temáticas propuestas por la *TDWeek* en su edición 2016: Diseño Social, Gráfica en Acción y Arquitecturas Participativas.

Los equipos de trabajo de “*Living Design Lab*” están conformados por alumnos y docentes representantes de las principales entidades educativas vinculadas al diseño de la provincia: la Universidad de La Laguna (ULL), la Universidad Europea de Canarias (UEC), la Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez (EASD) y la Escuela de Arte Manolo Blahník Isla de La Palma. Cada equipo lo integran alumnos y profesionales del ámbito de la creatividad, liderados por coordinadores expertos en la materia, así como un mentor invitado.

Cada equipo trabajó en el desarrollo de un proyecto-reto específico, en colaboración con la comunidad a la que se dirige el proyecto

“*Living Design Lab*” había realizado cuatro sesiones de trabajo donde los alumnos y profesionales pudieron aprender, observar, imaginar, dibujar, prototipar, emprender y desarrollar propuestas creativas a los proyectos-reto planteados... Y como broche, convertir los proyectos en algo real, por eso hablamos de laboratorio “vivo”. El éxito de estas sesiones reforzó la viabilidad y vigencia del proyecto.

LIVING DESIGN LAB

1. Denominación del proyecto.

El proyecto “*Living Design Lab*” está planteado como un laboratorio de diseño vivo, y responde a la necesidad de integrar nuevos formatos de trabajo y acción social que potencien la participación ciudadana como herramienta transversal de cambio comunitario, enfocado desde el diseño, la creatividad, la participación ciudadana y la innovación social.

La importancia del diseño y su papel estratégico como parte de las industrias culturales vinculada a disciplinas creativas ha aumentado exponencialmente en los últimos años como campo de conocimiento e interés para economistas, sociólogos, dirigentes políticos y expertos en cultura. Ante esta tendencia unido a las nuevas tecnologías y el acceso a la información e Internet, entendemos que la apuesta por el diseño, la creatividad, la tecnología y la innovación constituye un verdadero reto para el futuro de la cultura en la isla, donde el proyecto “LIVING DESIGN LAB” está planteado para acercar la cultura de la participación a la sociedad, a través del diseño y la creatividad, a través de un formato innovador.

Se trata de acercar a las comunidades y entidades ciudadanas, el perfil del diseñador como agente de cambio social, fomentando la incorporación de procesos y herramientas del diseño participativo, que impulsen la colaboración con comunidades locales; así como la integración

de la creatividad y el diseño abierto como parte importante de la cultura de la participación y el desarrollo comunitario.

Bajo el lema de “Diseño Vivo”, el programa “*Living Design Lab*” aborda contenidos de diseño social, economía colaborativa, cultura del diseño, procesos participativos, activismo creativo, trabajo comunitario, e innovación social, planteando 3 temáticas de trabajo, 3 proyectos-retos en colaboración con 3 comunidades locales.

2. Naturaleza del proyecto y objetivos

“*Living Design Lab*” es un programa innovador de aprendizaje y desarrollo de proyectos-retos reales como “laboratorio de diseño” que plantea una reflexión en profundidad, sobre nuevos modelos, metodologías, herramientas y procesos de diseño colectivo, desarrollo local e inteligencias colectivas, enfocado a las siguientes temáticas: DISEÑO SOCIAL, GRÁFICA EN ACCIÓN Y ARQUITECTURAS PARTICIPATIVAS. El proyecto “*Living Design Lab*” se enmarca dentro de las actividades principales de la Tenerife *Design Week* 2016, que se inauguró en TEA Tenererife Espacio de las Artes en el mes de noviembre. Tenerife *Design Week* es un evento de proyección internacional de carácter anual dedicado este año al diseño participativo y la innovación social. El proyecto “*Living Design Lab*” es una de las actividades más importantes en colaboración con universidades, expertos en participación ciudadana, comunidades y agentes locales de la isla de Tenerife.

Los tres equipos de trabajos de “*Living Design Lab*” cuentan con alumnos y docentes representantes de las principales entidades educativas de la isla vinculadas al diseño como son: la Universidad de La Laguna (ULL), la Universidad Europea de Canarias (UEC), la Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez (EASD) y la Escuela de Arte Manolo Blahnik Isla de La Palma.

Cada equipo de trabajo está integrado por alumnos y profesionales del ámbito de la creatividad, liderados por dos coordinadores expertos en la materia (docentes y profesionales), así como un mentor de prestigio, de avalada trayectoria profesional en cada área de conocimiento. Además de las intensas sesiones de aprendizaje, cada equipo trabajó en el desarrollo y ejecución de un proyecto-reto específico, en colaboración con la comunidad a la que se dirigía cada propuesta.

3.- Niveles de participación de la ciudadanía.

El proyecto “*Living Design Lab*” contempla la ejecución de los proyectos-retos planteados en cada una de las temáticas de actuación, de acuerdo a los siguientes niveles de participación:

1. INFORMACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN. Procesos, documentación y actividades de información y sensibilización a los grupos de trabajo y comunidades implicadas.

2. CONSULTA, OPINIÓN Y VALIDACIÓN. Propuesta de los proyectos-retos a nivel anteproyecto. Participación a nivel de consulta, opinión y validación de la propuesta con la comunidad, para su posterior desarrollo.

3. DEBATE Y DISEÑO PARTICIPADO. Proceso de debate con las comunidades y equipos de trabajo, para la toma de decisiones. Participación en la definición, concreción y diseño de las propuestas. (qué y cómo)

4. TOMA DE DECISIONES CONJUNTAS: PROYECTOS PARTICIPADOS. Ejecución y cogestión de los proyectos y acciones consensuadas. Participación en la ejecución y gestión de los proyectos-retos planteados.

CONTENIDOS

Diseño social. gráfica en acción. arquitecturas participativas.

1.- Diseño social

El proyecto desarrollado bajo esta temática, plantea un discurso sobre el papel del diseñador a la hora de participar en procesos de diseño colectivo como agente de cambio social; así como el desarrollo de propuestas de diseño bajo una ética de compromiso social: los materiales, la energía, los procesos que hay tras los productos que usamos, etc.

Atendiendo a este planteamiento, el equipo de trabajo de “Diseño Social” colabora con SINPROMI en el desarrollo de un proyecto-reto real enfocado desde el “Diseño para Todos” (*design for all*), dirigido a un usuario con diversidad funcional. Este equipo cuenta como coordinadores con Alfonso Ruíz (ULL) y Carol de Burgos, además del conocido diseñador Héctor Serrano, en calidad de mentor.

BRIEF INICIAL: “Productos de apoyo personalizados en impresión 3D para el entorno doméstico”. Hoy en día, en el ámbito de la discapacidad funcional, los productos de apoyo constituyen una de las principales vías para la participación en la sociedad de las personas con discapacidad y les permiten disfrutar de una mayor autonomía, realizando actividades que, sin su uso, resultarían de gran dificultad o imposibles de llevar a cabo.

Los productos de apoyo son cualquier producto (incluyendo dispositivos, equipos, instrumentos, tecnologías y software) fabricado especialmente o disponible en el mercado para prevenir, compensar, controlar, mitigar o neutralizar deficiencias, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación.

Bajo este enfoque, el *brief* inicial plantea como reto el desarrollo de productos de apoyo que resuelvan problemáticas del ámbito doméstico cotidiano, contemplando la personalización del producto al usuario con discapacidad, utilizando tecnologías aditivas de impresión 3D.

El equipo trabajó en la creación de productos y recursos que sirvieran de facilitadores y apoyo para personas con tetraplejía (gracias a las jornadas con Javier Rosquete, que nos acercó a su cotidianidad, sus esfuerzos diarios y sus ganas de superar estas barreras con creatividad) Los encuentros se plasmaron en la realización de diversos productos: un adaptador de llaves, una web adaptada para que diseñadores y personas con tetraplejía diseñen sus propios productos y que sirva como plataforma de comunicación. También una silla de ruedas nueva en base a las necesidades indicadas por Javier Rosquete: elementos para protegerte de lluvia y para poder transportar carga y personas (protegiendo los pies).

1. Silla de ruedas.

1.1.- APOYAPIES. Teniendo en cuenta los avances en otros medios de transporte y movilidad, la silla de ruedas estándar no ha evolucionado demasiado en los últimos años. Aunque cumplen su función básica, facilitar el desplazamiento a personas que no pueden caminar, también es cierto que se observan carencias importantes en su estructura que podrían mejorarse y que a veces incluso generan nuevos problemas a sus usuarios. Un ejemplo de esto son los reposapiés, unas pequeñas plataformas demasiado cortas que dejan los pies al descubierto, siendo comunes las fracturas de dedos por golpes con paredes, muebles y otros obstáculos.

1.2.- PROTOTIPO. Una solución podría ser sustituir estos reposapiés abatibles por una bandeja extraíble, donde el pie quede completamente apoyado y los dedos protegidos por un pequeño “parachoques”. Para hacer la transferencia bastaría con recoger la bandeja debajo de la silla. La pieza queda integrada en la propia silla y se puede volver a sacar con un movimiento muy sencillo. A diferencia de los reposapiés habituales, la bandeja es continua, lo que permite transportar entre los pies algún objeto, una bolsa de la compra, una mascota o

a un niño de pie. Si añadimos además una segunda bandeja, también extraíble, aumentamos las posibilidades de transporte con mayor superficie de apoyo.

Dos mejoras posibles, con pequeñas modificaciones en la estructura, que aportan comodidad, seguridad y nuevas funciones a los usuarios.

1.3. CAPOTA. Otro gran problema de las sillas de ruedas es que carecen de un sistema de protección para la lluvia. Aunque hemos encontrado algunas soluciones en la red, ninguna que se haya estandarizado ni que permita al usuario resolver el problema de forma autónoma.

¿Por qué no integrar un sistema de capota, que además pueda abrirse y cerrarse desde el mando de control, aprovechando la fuente de alimentación que portan las sillas eléctricas? Cargar con un motor y una batería en la propia silla es una fuente de energía a la que se lo podría sacar mucho más rendimiento.

2.-Objetos de apoyo.

2.1. MENAJE. Los objetos de apoyo son utensilios, aparatos o sistemas que contribuyen a facilitar la vida de personas con diversidad funcional, ayudándoles a resolver acciones básicas del día a día como el aseo, el vestuario, la comida, la movilidad, el ocio o el uso de las tecnologías.

2.2. HOGAR. La mayoría de estos objetos son difíciles de encontrar y de adquirir. Se comercializan solo en tiendas especializadas a un coste elevado, pues están dirigidos a un público muy concreto y reducido. Observamos a menudo que son objetos de diseño ortopédico o infantil, que recuerdan al usuario continuamente su condición y que además son aparatosos y complicados de utilizar sin un entrenamiento previo.

2.3. ASEO. En otros casos son objetos que encontramos fácilmente en comercios habituales, diseñados desde criterios de diseño universal o diseño para todos, que, al ser útiles y fáciles de manipular por cualquier tipo de personas, se comercializan para el gran consumo a precios asequibles.

Y aunque no es lo más habitual, también sucede que los propios usuarios inventan, diseñan y fabrican sus propios objetos de apoyo caseros, personalizados y adaptados específicamente a sus necesidades. Existen incluso comunidades maker de intercambio de ideas e información sobre todo tipo de objetos y soluciones de apoyo. El diseño libre y la impresión 3D amplían las posibilidades de autoproducción de algunos de estos objetos de forma sencilla y no muy costosa.

2.4. TRABAJO. Su objetivo final es mejorar la autonomía personal, o al menos facilitar la ejecución de estas tareas con el menor esfuerzo posible. No sólo están dirigidos a personas con discapacidad, algunos objetos también sirven de ayuda a los asistentes, cuidadores y profesionales que los acompañaban.

3.- Nuestros objetos.

3.1. LLAVES. Llegar a casa y abrir la puerta es un gesto cotidiano como tantos otros, que hacemos casi sin pensar, pero todo un reto si tenemos dificultades de movilidad. Para muchas personas, abrir una puerta no es un gesto sencillo. Javier Rosquete se ha fabricado un invento casero para realizar esa tarea: una chapa de metal soldada que amplía la superficie de agarre de la llave para poder hacer palanca.

3.2. PROCESO. Nos pareció un ejemplo maravilloso de diseño y espíritu *maker* desde el que empezar a trabajar en el *Living Design Lab*. De ahí partió la idea de diseñar un llavero que además de almacenar las llaves tuviera la utilidad de facilitar la apertura de una cerradura.

3.3. LLAVERO. La fabricación, con impresión 3D, es sencilla y de bajo coste, lo que lo convierte en un objeto asequible y relativamente fácil de comercializar o autoproducir. El diseño, aún en desarrollo, ha sido un proceso colaborativo y aspira a ser un diseño abierto y

libre, disponible para todo el que lo pueda necesitar o el que lo quiera mejorar, adaptar o personalizar.

2.- GRÁFICA EN ACCIÓN

“Gráfica en Acción” propone un debate abierto sobre diseño gráfico y activismo creativo como herramienta de transformación social y comunicación colectiva. Este equipo de trabajo está liderado en la coordinación por Carlos Jiménez (ULL) y Cristina Temes (EASD), y cuenta como mentor con Andrés Requena, director de arte y diseñador gráfico. Actualmente se está trabajando con la comunidad de ICI Taco, para el desarrollo de una intervención *site specific* en el barrio de Las Moraditas, en colaboración con los vecinos y atendiendo a la propia singularidad del barrio.

Brief inicial: “Las Moraditas de Taco: vivimos en una montaña y nadie nos ve”

El barrio de Las Moraditas en Taco está localizado en una zona limítrofe a la autopista del Norte, en un entorno muy transitado. Sin embargo, sus habitantes y vecinos se sienten invisibles, y manifiestan que su barrio, de escaleras laberínticas hacia la montaña, es un gran desconocido para todos. El *brief* inicial, plantea dar visibilidad al barrio Las Moraditas, desde la acción gráfica y el activismo creativo, en un proceso abierto con la ciudadanía.

La intervención del espacio urbano de Las Moraditas busca imprimir a una zona del barrio, cargada de historia para sus habitantes, el carácter vivencial que adquieren los espacios comunes. Para eso venimos trabajando en el diseño de una imagen gráfica que será desarrollada en una pared de la Plaza de Las Moraditas (Calle Chafira, frente al número 16), y un muro de las escaleras del Pasaje El Buen Pastor, intervención que comenzó durante la *TDWeek*.

Se trata de transformar en imagen la memoria de un barrio, los elementos que lo configuran, su identidad, fruto de la experiencia de sus vecinos. Convertida en patrimonio inmaterial, *Living Design Lab* la materializa creando un espacio en el que sus habitantes identifiquen una trayectoria propia.

Frases de su gente, recuerdos de los vecinos, historias presentes y pasadas son el material con el que los estudiantes de diseño de las diferentes escuelas vienen trabajando desde junio, gracias a la inestimable participación de la AAVV Nueva Moraditas.

JORNADA 1. Primer contacto del equipo con el barrio. A través de una visita guiada por los propios vecinos, comienzan a brotar las particularidades que definen el lugar. Una comunidad muy unida que ha crecido entre casas, laberínticas escaleras y una inmensa montaña. Una vez en el TEA, se ponen en común las observaciones de cada integrante del grupo coincidiendo de manera inequívoca en la calidez de su gente y en lo particular de su arquitectura.

JORNADA 2. Con las conclusiones de la primera jornada, se plantea a los vecinos diversas líneas de intervención gráfica en el barrio, desde juegos cromáticos con las contrahuellas de las escaleras hasta la posibilidad de una obra de *landart* en la parte superior de la montaña. En primera instancia, todos los vecinos coinciden en la predisposición a implementar algunas de estas ideas para llenar de vida el barrio. En base al análisis planteado, se destilan cuatro líneas de intervención diferenciadas: Imagen, Mural-Plaza, Escaleras y Montaña.

JORNADA 3. El equipo se distribuye en base a sus afinidades y empieza a conceptualizar propuestas en cada una de las líneas planteadas. Surgen los primeros bocetos de mural y escaleras, pero no se termina de captar la esencia del barrio. Del mismo modo, después de evaluar con mayor detenimiento las líneas de Imagen y Montaña, no se llega a ninguna conclusión clara, por lo que se estima necesaria una nueva visita a Las Moraditas.

JORNADA 4. Una jornada de trabajo en Las Moraditas reúne al barrio con el objetivo de recopilar su historia. Los vecinos comparten con el equipo sus memorias, acompañando con

fotografías la vida de un barrio que ha crecido ante sus ojos. A raíz de esto, se plantea la posibilidad de hacer una obra que recopile la historia del lugar a través de sus propias imágenes, planteando un sistema de piezas modulares en las que se juega con la idea de autoconstrucción al igual que el barrio. Del mismo modo, esta reunión marca una pauta temática clara en la futura intervención pues se toma la propia historia del barrio como concepto, utilizando sus leyendas y anécdotas como elementos gráficos.

3.- Arquitecturas participativas

La temática planteada para la *TDWeek* 2016 de “Diseño y Arquitecturas participativas” parte de la base de que cada habitante puede implicarse en la concepción y la construcción de las ciudades, del espacio público y de su entorno urbano inmediato. Al frente de este equipo como coordinadores está *Constanze Sixt*, junto a Alejandro Beautell (UEC), y liderando como mentora Elisa de los Reyes, de Pez Estudio. Destacar en este equipo la colaboración y formación impartida por Bentejuí Hernández de *Fasebase*. La localización del proyecto-reto, de carácter efímero fue el patio de la Sala de Arte Los Lavaderos, dando respuesta a la necesidad de mejora del ocio de la comunidad en colaboración con el Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.

BRIEF INICIAL: “Mobiliario efímero y artefactos para el ocio cultural”. El proyecto-reto propone la intervención en el patio de la Sala de Arte Los Lavaderos y su entorno circundante. Se trata de un espacio al aire libre que arranca un nuevo formato de programa de ocio cultural a los vecinos del barrio.

El *brief* inicial pretende dar respuesta a esta ocupación del patio, así como la plaza delantera, planteando un mobiliario e carácter efímero y artefactos para el ocio cultural, atendiendo a las necesidades de la comunidad de vecinos de la zona y a la programación cultural prevista.

La propuesta realizada, “*The roof*”, pretende dar a conocer esta joya histórica, que hoy en día pasa totalmente desapercibida dentro del bullicio de la ciudad, convirtiendo el espacio en un punto de encuentro y reunión para los vecinos del barrio y ajenos al mismo, donde se podrán realizar talleres, conciertos, proyecciones y celebraciones.

Como su nombre indica, se trata de arquitectura participativa, por lo que tuvimos muy en cuenta las referencias del barrio y contamos con la ayuda de la comunidad de vecinos. La historia de los lavaderos fue clave en el desarrollo del proyecto y la utilización del material estuvo influenciado por ello.

Atendiendo a los diseños de alfombras y cojines de las vecinas del barrio, se realizaron asientos/*puff*, compuestos por una estructura cilíndrica revestida entrelazando el trapillo en una rejilla sobre la que se colocará el cojín.

Durante casi cinco meses estuvimos trabajando para desarrollar el proyecto, desde la idea principal, hasta la obtención del material y su construcción. Los primeros pasos de conceptualización se centraban especialmente en el desarrollo de la cubierta, que solucionaría el problema del sol. Para ello tuvimos que investigar acerca de qué estructura efímera podríamos usar y cómo haríamos la cubierta.

El proceso de creación, fue posible gracias a la ayuda de numerosas personas, dando sentido a la parte participativa del proyecto.

“*The roof*” o “El tejado” centra su origen en la necesidad de incorporar una cubierta que proporcione algo de sombra y convierta el patio en un lugar agradable para pasar el rato. Investigando materiales vinculados al lugar y que, a su vez, permitieran trabajar de manera sencilla y participativa, se descubrió el trapillo usado por las señoras de la Asociación de vecinos para confeccionar y tejer diferentes objetos.

Por lo tanto, con esta elección se garantiza la reutilización del material empleando. La idea es diseñar una cubierta mediante segmentos de trapillo rojo doblado con aproximadamente 10

km, de diferentes longitudes (1, 1'5, 3 y 4 m), que cuelguen a lo largo del patio, configurando con ello un espacio privado en constante movimiento, donde el color rojo del trapillo complementa al de las tejas y aporte la energía y vitalidad necesaria para renovar la estética del lugar.

El método ideado para distribuir el trapillo consiste en un nudo sencillo, que permite fijar la mitad del segmento a una cuerda más rígida, dejando colgar los dos extremos del mismo.

CONCLUSIONES

El trabajo con tres comunidades, tres equipos y tres proyectos ha permitido triangular los datos para tener resultados reales de como concienciando y haciendo partícipe a la comunidad en el diseño se puede transformar la realidad social.

Una apuesta por el conocimiento compartido, alfabetización y memoria, generar economías sociales, integración y coordinación.

El diseño como búsqueda de soluciones que debe estar acompañado con los procesos de participación ciudadana adecuadas.

Esto viene a ser un resumen de la idea y en la ponencia complementaríamos con los datos de la investigación realizada.

Muchas gracias por su atención.