

Entrevista a Juan Pablo Umaña.

Lina Castro

Para poder comenzar a entender la relación entre el diseño y la industria automotriz, la facultad de Diseño, Imagen y Comunicación está realizando varias actividades. Una de ellas es el reciente curso-taller en Diseño Automotriz, liderado por el ingeniero automotriz Juan Pablo Umaña, que se llevo a cabo en días pasados. Aprovechando esta oportunidad **MasD** ha querido entrevistarle para contribuir a este entendimiento.

Revista MasD: ¿Qué características específicas lo hacen a usted diseñador?

Juan Pablo Umaña: Esa es una pregunta que está directamente relacionada con el significado en si de ¿Qué es diseñar? Este hecho la gente lo relaciona simplemente con el buen dibujo como si el diseñador, por el hecho de saber dibujar, fuese un artista. Considero que lo que hace diseñador a un diseñador, es la capacidad que tiene no sólo de dibujar (pues definitivamente es una herramienta muy importante), sino de indagar todo, es la capacidad de desarrollar inquietud por el mundo que lo rodea de una manera constante, vivir pensando en el porqué de la cosas; no creer en una verdad absoluta de la realidad sino ver mas allá de lo que las soluciones aparentes suponen. Es saber analizar el problema, ver en dónde, cómo y a quién van dirigidas sus ideas, tener claro el horizonte de los pensamientos para convertirlos en resultados óptimos de acuerdo a lo que la problemática inicialmente proponía.

MasD: ¿Por qué estudiar Ingeniería y Diseño? ¿Es algo complementario o es algo obligado para un diseñador?

JPU: Los Ingenieros son los que han inventado gran parte de las cosas, de allí la palabra ingeniería = ingenio. El diseñador es quién posee la responsabilidad y la capacidad de desarrollar las cosas que el ingeniero quiere inventar. En la actualidad se habla de un mundo global y eso también

concierno al diseñador. Estudiar carreras como la Ingeniería es algo obligado para el diseñador. Ya no es solamente una opción pues si “tu jefe” te exige el diseño de cierto paquete tecnológico, tu debes saber cómo acompañarlo de forma, función, interfaz, etc; sin perder el contenido estrictamente técnico de los objetos. Pero es importante ante todo tener en cuenta algo muy importante: lo valioso no es tener títulos, sino la capacidad investigativa de desarrollo y de solución a las prolemáticas.

MasD: ¿Qué criterios debe tener un diseñador Industrial para “sentarse” a diseñar un automóvil o una moto? ¿Qué debe tener en su mente al momento de asumir el reto de desarrollar el qué y el cómo de un macro objeto como éste?

JPU: Debe tener en cuenta ¿qué va a diseñar? ¿el porqué del objeto? Y el concepto.

El “truco” del buen diseñador radica en la capacidad de encontrar y descubrir de forma muy detallada y sustentada el perfil del público/ mercado/ consumidor/ cliente al cual va a dirigir el producto. No se trata solamente del diseño automotriz sino del diseño en general, desde aviones hasta sillas, encontrar al cliente específico e ¿identificar qué hace?, ¿qué come?, ¿cómo vive?, etc, y generar una propuesta que llene y supere las expectativas de ese segmento.

MasD: ¿Cuál es el proceso desarrollo de producto, desde la concepción 2D del auto o la moto, hasta llegar al punto de la tridimensionalidad del prototipo y el producto final?

JPU: El éxito real de ese trabajo es aprender a trabajar en equipo. Trabajando en grupo, estás a la expectativa de las constantes mejoras del producto.xxx. Es evaluado una y otra vez por departamentos como el Marketing, Ingeniería Mecánica, Costos, etc, que finalmente se llega a la producción de la serie piloto y la producción final. Aquí no se tiene en cuenta puntualmente quién o quiénes fueron los

responsables del diseño sino que el resultado, es un resultado corporativo en donde no se le da crédito a un sólo individuo. Se habla de consecuencias de investigación y desarrollo a nivel empresarial.

MasD: ¿En estos procesos se permiten errores, se corren riesgos?

JPU: En una compañía como HONDA en donde los recursos de algún modo, son ilimitados, se trabaja en el método de prueba y error. (conservando limitantes) Ésto busca que el resultado final no se de bajo el gran riesgo de ofrecer un producto inseguro al cliente, pues estamos hablando de la vida de una persona que depende de un objeto tan utilizado como un auto o una moto. El error y los riesgos están presentes todo el tiempo, pero se superan en la medida en que el proyecto es puesto a prueba no sólo en la teoría sino en la realidad.

Además existe un ingrediente adicional que habla de la responsabilidad ética y moral del diseñador como profesional.

De su trabajo y del éxito de su propuesta de diseño depende el trabajo de miles de empleados de la compañía, dependen millones de personas involucradas a nivel interno del proyecto en un ámbito empresarial que también está determinado por el trabajo en sí de todos los departamentos de la compañía.

MasD: ¿Cómo ve desde su experiencia profesional, la preparación académica de los diseñadores industriales en Colombia?

JPU: Ese aspecto me ha impactado mucho. Considero que la academia en Colombia está cometiendo el error de enseñar verdades absolutas acerca del diseño. No se está enseñando a los estudiantes a ser críticos se enseña un diseño personal subjetivado y no un diseño global (es en el que esta el mundo). La mejor educación predominando en diseño no consiste en decir ésto o aquello está mal, sino en mostrar las opciones para que el estudiante descubra sus propios errores. Ésto le ayuda a ampliar su pensamiento, lo que está sucediendo en la educación actual es que no se está patrocinando al estudiante; tampoco se le está exigiendo disciplina en los aspectos básicos que un profesional debe tener, como dedicación, trabajo, esfuerzo, etc. La Universidad debe ser como una jaula de pájaros. En el momento de abrir esa jaula en la graduación, ellos (los estudiantes) deben tener claro hacia dónde quieren ir.

MasD: ¿Qué aspecto como latinoamericano, ha sido un aporte valioso en su trabajo?:

JPU: Considero que no se puede seguir pensando que a nivel profesional, por ser de un lugar o de otro se va a aportar más o menos. La calidad del diseñador se mide en sus resultados. Pero de todas formas ahora que mi cargo es administrativo y soy jefe, el hecho de ser colombiano se puede ver reflejado en otros aspectos como el liderazgo, la motivación y la alegría.

MasD: ¿Cuál ha sido su mejor descubrimiento a nivel profesional, luego de lograr entrar al campo del diseño automotriz?

JPU: Descubrir que mientras en el primer mundo todo está hecho, en el tercer mundo todo está por hacer. Y descubrir que el sueño tiene dos caras: lo chévere que es el diseño, el lograr sacar el producto al mercado, pero ver que finalmente uno sigue perteneciendo a una compañía, uno es un empleado más, y el auto o la moto seguirá siendo marca HONDA.