



Piensa más, Diseña menos: El bienestar social como pieza clave del Diseño

*Think more, design less: Well being
as a key part of Design*

Duarte, A. (2016). Piensa más, Diseña menos: El bienestar social como pieza clave del Diseño. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 19 Jul. - Dic. 2016. 56-59
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i19.2209>

Resumen

El presente texto es resultado de procesos de investigación llevados a cabo por los estudiantes de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque. En él, la autora además de señalar elementos claves para el ejercicio de un diseño industrial relevante y sólido, motiva a la reflexión sobre enfoques más adecuados de esta profesión con base en su responsabilidad con respecto a la sociedad.

Palabras Clave. Diseño Industrial, Diseño Social, Investigación Cualitativa, Conocimiento.

Abstract

The following text is the result of research processes carried out by students of the Faculty of Design, Image and Communication at the University El Bosque. In it, the author provides key elements for a relevant and solid practice of industrial design as well as a reflection about professional focus and responsibility.

Key words. Industrial design, Social Design, Qualitative Research, Knowledge

Si usted quiere ser diseñador tiene que decidir qué le interesa más: hacer cosas que tengan sentido o hacer dinero

R. Buckminster Fuller

Tras años de buscar la transformación del entorno en el que el hombre se encuentra inmerso, con anhelos de vencer las limitaciones que lo acechan en su cotidianidad, nos encontramos cegados ante una sociedad en la que todo se manifiesta como novedoso, una sociedad en la que el Diseño se ha incorporado –lamentablemente- en aquella tiranía de la que Victor Papanek (1971, p.56) trató



una vez: La variedad absoluta; cuando todo se hace posible, cuando se desvanecen las barreras y obstáculos, “el Diseño y el Arte pueden fácilmente convertirse en una eterna búsqueda de novedad hasta que lo nuevo por lo nuevo se convierte en la única medida”; de ahí que, la pérdida del valor funcional de un producto sea una situación evidente, siendo esta una clara consecuencia de falencias en el proceso previo a la configuración del mismo; preocupados por solucionar las presuntas necesidades de la mujer y el hombre contemporáneos, apartamos la mirada de aspectos clave para desarrollar un correcto proceso creativo.

Uno de estos aspectos clave, claramente, es la adquisición de conocimiento previo acerca de las diferentes variables que intervienen en un caso de Diseño. Es en este instante en el que aparece la investigación cualitativa como una metodología que proporciona, a través de la experiencia sensorial, información capaz de ser ajustada, modificada e interpretada. Esta metodología se encuentra ligada al conocimiento descubierto en el proceso, que por naturaleza es relativo y subjetivo; de acuerdo con Denzin & Lincoln (2013) la metodología cualitativa es una actividad que permite localizar al observador en el mundo, haciéndolo visible para los demás.

La investigación cualitativa permite comprender y observar datos extraídos de situaciones reales, por tal razón constituye un campo sólido para el Diseñador Industrial, cuyo objetivo principal es brindar una mejor calidad de vida para los demás individuos, individuos que se encuentran sujetos a factores que modifican su realidad diariamente, factores que deben ser estudiados con cautela; desafortunadamente, la perversión actual del Diseño, impide alcanzar el objetivo trazado, de manera que, el propósito del presente ensayo es manifestar cómo el cambio social debe ser un ideal incorruptible en la práctica de esta profesión.

En palabras de Harold Van Doren (1940): “Diseño industrial es la práctica de analizar, crear y fomentar productos destinados a la fabricación en cadena. Su meta es el logro de formas cuya aceptabilidad quede asegurada antes de que haya tenido lugar una inversión de capital considerable”. Sin embargo, se puede afirmar que dicha aceptabilidad no se limita únicamente al valor estético de un objeto sino que contempla un escenario de satisfacción de necesidades que conlleva la resolución de problemas a través de un correcto y completo proceso investigativo para conocer a profundidad al usuario, sus dificultades y condiciones sociales; asimismo, es menester abordar problemáticas que dejen de lado la invención de necesidades caprichosas y consumistas.

Ahora bien, el Diseño Social desempeña un rol que debería ser inherente a la ejecución de cualquier rama del Diseño, pues cumple con los parámetros ideales de esta profesión, sumergiéndose en una visión del mundo desde la diferencia, entendiendo que es fundamental colocar nuestro empeño y talento en dar origen a productos para individuos con unas condiciones específicas y entendiendo que su afectación sobre el planeta es constante, pasando la concepción mercantilista del diseño a un segundo plano, reemplazando la obsolescencia por un concepto más profundo de sostenibilidad (Duarte, 2014). Consecuentemente, es vital introducir el término de bioética como agente que permite realizar un análisis más complejo de cómo los objetos afectan no sólo a la especie humana sino a las diferentes bio-categorías que habitan y comparten junto a nosotros el planeta tierra, teniendo en cuenta conceptos como valores sobre la vida y sociedad pluralista (Hottois, 2004).

Incentivar una consciencia social y moral en una sociedad industrializada genera una oportunidad de diseñar para quien no ha sido tomado en cuenta, una oportunidad para replantear el concepto de innovación teniendo presente las condiciones actuales y efectos a largo plazo que producirá nuestra conducta irracional. Las actividades diarias de los individuos se ven afectadas por la mala ejecución de objetos que no otorgan soluciones a problemáticas cotidianas. La investigación cualitativa provee herramientas y métodos que desembocan en una comprensión y conocimiento amplio acerca del usuario en cuestión y de los obstáculos que se le presentan; junto al Diseño, garantiza un óptimo proceso investigativo, creativo y práctico.

Es relevante enfatizar que la responsabilidad social y la concepción de la colectividad, deben ser factores imprescindibles en la creación de cualquier elemento tangible; actualmente enfocamos nuestro talento creativo a quienes no lo necesitan, una desviación de este camino permitirá producir beneficios para aquellas poblaciones denominadas popularmente “minorías”; no obstante, si combinamos las necesidades específicas de estas llamadas “minorías” será factible observar que se estaría diseñando para la mayoría, y no confeccionando trivialidades para los mercados de unas cuantas sociedades acaudaladas así, pues, el 75% de la humanidad necesitada recibiría un enriquecimiento y mejora en su calidad de vida, gracias a ideas viables y fructíferas (Victor Papanek, 1971).

El factor humano y medio-ambiental, evidenciarán que el ingenio y la creatividad pueden generar un cambio significativo en el mundo. Ejemplos de esta aproximación son: un bastón para personas en condición de discapacidad visual, diseñado por Robert Senn en la Universidad de Purdue, este objeto brilla en la oscuridad y proporciona una mayor sensibilidad al tacto; el *Hippo Water Roller*, un cilindro diseñado para llevar agua potable a los habitantes de comunidades marginadas; un balón de fútbol, Soccket, acumula energía cinética y la transforma en electricidad para iluminar las zonas más desfavorecidas del planeta.

Por último, la investigación propone un desafío para el Diseño Industrial, un desafío caracterizado por la capacidad de ser un conocedor del consumidor, un desafío que nos invita a plantear modos alternos con el fin de solucionar problemáticas reales de Diseño haciendo accesible a todo el mundo la habilidad creativa e innovadora del diseñador; siendo la contribución y el bienestar social la única medida.

1. Referencias

- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2013). *Strategies of qualitative inquiry*. Los Angeles: Sage.
- Duarte, A. C. (2014). *Renaciendo de las cenizas*. (p. 2-3) no publicado.
- Hottois, G. (2004). *¿Qué es la bioética?* (edición parcial en español). Bogotá: Universidad El Bosque.
- Papanek, V. (1971). *Diseñar para el mundo real*. New York: Pol.len.
- Van Doren, H. (1940). *Industrial Design: A practical guide*. United States of America: McGraw-Hill.