

El diseño como herramienta de desarrollo humano sostenible

Design as a tool for sustainable human development

Ángela Pérez Calleja
Universidad Politécnica de Madrid
angelaperezcalleja@gmail.com

Recibido: 13 de Enero de 2018

Aprobado: 20 de Febrero de 2018

Resumen

La actividad del diseño industrial se desarrolla en un contexto y unas circunstancias, los cuales, concretados en problemas y necesidades, marcan sus objetivos y su dirección de evolución. El diseño es por definición desarrollo, cambio, y por ello puede generar un impacto en la realidad en la que existe. Las personas son las protagonistas del desarrollo, y también del proceso de diseño, que según las metodologías más actuales, como el design thinking y el diseño centrado en el ser humano, debe generarse por y para las personas, como herramienta de respuesta a sus problemas. Esta herramienta de cambio se propone como una nueva funcionalidad del diseño. Sus características se definen mediante una comparación de metodologías: de aquella propia de la producción artesanal, y de la propia del diseño industrial proyectual (tradicional y actual), buscando sus similitudes y diferencias, y desembocando en una integración equilibrada de ambas, que generará un proceso combinado capaz de originar una mejora en situaciones de subdesarrollo.

Palabras clave: Diseño, Desarrollo, Metodología.

Pérez Calleja, A. (2019): El diseño como herramienta de desarrollo humano sostenible. *ArDIn. Arte, diseño e ingeniería*, 8, 31-53

Abstract

The activity of the industrial design is developed in a certain context and circumstances, which may be specified by problems and needs, settling its objectives and direction. Design means by definition development, change, and that is the reason because it can generate an impact in the reality in which it exists. People are the principal subjects of development, and also of the designing process, which according to the modern methodologies like design thinking and human centered design, must be generated by and for human beings, as a tool for solving their problems. This tool for change is proposed as a new usefulness of design. Its characteristics are defined through the comparison of methodologies: the one used by the craftwork production and the one used by planning industrial design (traditional and contemporary), searching for its similarities and differences, and finally leading to a balanced integration of both of them, that will generate a combined process capable of originate an improvement in underdevelopment situations.

Key words: Design, Development, Methodology.

Pérez Calleja, A. (2019): Design as a tool for sustainable human development. *ArDin. Arte, diseño e ingeniería*, 8, 31-53

Sumario: 1. Introducción y objetivos para un desarrollo teórico y práctico, 2. ¿Por qué se puede aplicar el diseño como herramienta para procesos de desarrollo humano sostenible? Justificación de la viabilidad de la propuesta, 3. ¿Por qué se debe aplicar el diseño como herramienta para procesos de desarrollo humano sostenible?, 4. El contexto real, 5. Objetivos, 6. Cómo aplicar la herramienta: el diseño artesanal, 7. Breve descripción de la materialización práctica de la propuesta, 8. Resultados: cómo se genera el cambio, 9. Conclusiones.

1. Introducción y objetivos para un desarrollo teórico y práctico.

El diseño surge como una actividad mediante la cual el hombre responde a problemas y necesidades de su vida y su entorno. El proceso de diseño, desembocando en resultados tangibles o intangibles, tiene como objetivo la búsqueda de soluciones. Los problemas humanos cambian en el tiempo, y consecuentemente cambiarán las funciones del diseño. El componente humano de esta disciplina conlleva una inevitable implicación con la realidad del hombre, y por tanto, una responsabilidad ética y social.

En este artículo se expone una propuesta de utilización del diseño como herramienta de desarrollo humano sostenible, basada en un elemento esencial: la creatividad. Para ello, debemos buscar aquella actividad en la que la creatividad suponga un punto de convergencia con el diseño. La actividad que se ha analizado es la producción artesanal. ¿Por qué? Porque el resultado final tangible tanto del diseño de producto como de la artesanía es la fabricación de objetos. Evidentemente diseño y artesanía son dos formas diferentes de idear y producir objetos físicos, y sus metodologías de trabajo y procesos tienen una serie de diferencias básicas que las alejan. Sin embargo, tomaremos dichas diferencias, y las convergencias entre ambas metodologías, ya que también se dan, para proponer un proceso combinado y equilibrado integrador, al que nos referiremos como artesanía diseñada o diseño artesanal.

Los objetivos tienen por tanto una doble naturaleza, teórica y práctica. El fin teórico es la definición de la aplicación del diseño como herramienta de desarrollo, estableciendo una serie de criterios y características para el proceso. Los objetivos prácticos intrínsecos son precisamente los que tienen que ver con los resultados de dicho desarrollo, es decir, objetivos de carácter humano y social, que supongan la solución a los problemas de subdesarrollo en los que se contextualiza el proceso. El objetivo tangible más inmediato será la fabricación de un producto concreto, y el objetivo intangible final del proceso será generar un empoderamiento social y económico de las personas implicadas, y una consecuente mejora de su calidad de vida.

Esta propuesta teórica se ha llevado a la práctica en un proyecto real de cooperación al desarrollo, materializado en terreno en una situación real. Concretamente, se ha desarrollado el diseño y desarrollo de una serie de productos con cestería en hoja de palma con el grupo de mujeres con diversidad funcional Kalaamisoo, en la localidad de Oussouye, en la región de Casamance al sur de Senegal. El proyecto se desarrolló entre los meses de febrero y junio de 2018, y no se describe en profundidad en este artículo por motivos de extensión, aunque sí se incluye un breve texto explicativo de las acciones desarrolladas, las características del contexto y los resultados obtenidos.

Es importante tener en cuenta la necesidad de que el proceso no sea algo externo, es decir, son las personas que se encuentran en la situación problemática las que se enfrentan a ella intentando solucionarlas. Este punto es esencial, sobre todo si se tienen en cuenta las cuestiones morales relativas a la superioridad tecnológica y moral del norte frente al sur en el contexto del mundo globalizado y desigual en el que vivimos. No planteamos ofrecer una solución, impuesta o regalada desde fuera, sino una herramienta, que los individuos puedan

incorporar a su realidad y sus circunstancias y utilizar para sus objetivos desde su propia experiencia e iniciativa.

2. ¿Por qué se puede aplicar el diseño como herramienta para procesos de desarrollo humano sostenible? Justificación de la viabilidad de la propuesta.

2.1.El diseño como respuesta a una necesidad.

Las funciones del diseño han variado con la evolución de la sociedad y la economía que han compuesto su contexto a lo largo de la historia. Cuando surge el concepto de diseño industrial como tal, refiriéndose al diseño de productos en el contexto de la fabricación industrial (en serie) el objetivo final del diseño era precisamente desarrollar objetos y productos destinados a ser fabricados de manera industrial, teniendo en cuenta factores como costes, materiales, técnicas, etc., y buscando su optimización. “El diseño industrial [...] cumplía al principio las funciones propias de un sistema orientado a la reducción de costes de fabricación, a facilitar la utilización de los objetos, a la vez que mejoraba la apariencia externa de los mismos siguiendo unas líneas funcionales [...]” (Papanek, 2014, pág. 173)

En el mundo actual, el hombre se enfrenta a unas circunstancias sociales, económicas y medioambientales que construyen el contexto de cualquier actividad humana, y por tanto también del diseño. Más aún del diseño, ya la actividad del diseñador tiene que ver con la solución de problemas y la respuesta a necesidades. Dado que los principales problemas globales de hoy tienen que ver con el desarrollo sostenible (humano, social, económico, medioambiental), parece lógico considerar que el diseño tiene que ver con el desarrollo o puede influir en él de una manera o de otra. A mayor o menor escala, el desarrollo de productos combinando forma, función, estética y tecnología, puede ser considerado como un proceso de respuesta a las necesidades actuales, teniendo cada producto o diseño un impacto puntual o extenso en la realidad del planeta y las personas.

2.2. El diseño es desarrollo.

Todo diseño genera un desarrollo. El proceso de diseño, especialmente el diseño de producto, genera un cambio en el entorno en el que se contextualiza. El elemento mutable puede ser el espacio, las personas, la sociedad, la materia... (ver Fig.1). El diseño de la primera silla implica el desarrollo de las formas de sentarse, del mobiliario doméstico, de las relaciones sociales, del uso de los materiales y de cómo trabajarlos. El diseño de un nuevo accesorio para smartphones es un paso de desarrollo de este objeto, de lo que era a algo nuevo, quizá mínimamente distinto, mejor o peor, pero distinto en cualquier caso.

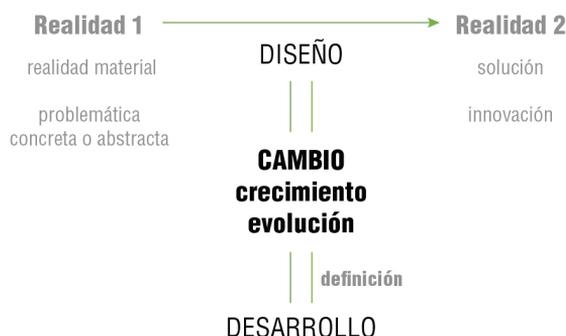


Figura 1. El diseño implica cambio. Elaboración propia.

Un proceso de diseño parte de una realidad determinada, ya sea más o menos amplia, concreta y material o abstracta, que implique un problema o una necesidad o no (una pieza de un electrodoméstico se parte con facilidad con el uso; una persona con discapacidad en las piernas no puede utilizar una máquina de coser de pedal). Mediante dicho proceso de diseño se transforma esta situación inicial en una nueva realidad, en forma de solución, de innovación o simplemente de cambio de algún elemento, material o no (modificación del material de la pieza del electrodoméstico que fallaba; diseño de un mecanismo manual para accionar la máquina de coser). La definición de desarrollo es precisamente cambio, evolución, crecimiento, modificación. Por tanto: diseño siempre es desarrollo.

3. ¿Por qué se debe aplicar el diseño como herramienta para procesos de desarrollo humano sostenible?

3.1. La responsabilidad del diseñador.

Todo oficio tiene una serie de implicaciones morales y sociales, y lo mismo ocurre con el de diseñador. Más aún si aceptamos la premisa de que el diseñador trabaja para las personas, y es el ser humano el eje de su trabajo, el elemento generador, el que lo desarrolla y el que lo recibe.

El diseñador tiene que ser consciente de su responsabilidad moral y social. Porque el diseño es el arma más poderosa que ha recibido el hombre para configurar lo que se produce, su medio ambiente, y, por extensión, a sí mismo; con ella debe analizar las consecuencias de sus actos, tanto del pasado como del futuro predecible. (Papanek, 2014, pág. 107)

El hombre como elemento del diseño puede verse de diferentes maneras, como describe Fulton Suri: “Hay diferentes perspectivas para aproximarse a las personas: la observación de las personas (diseño para), la participación de las personas (diseño con) y el empoderamiento de las personas (diseño por)”. (Suri, 2007). En el caso que vamos a desarrollar nos centramos en la tercera de estas perspectivas: el enfoque se basa en las productoras, las artesanas, ya que en este caso el diseño no pretende responder a un problema mediante la generación de una solución-producto, sino que se aplica como herramienta de desarrollo humano. Son ellas las que van a incorporar el diseño a su actividad productiva (diseño por), para generar una actividad laboral que suponga la solución a sus problemas y necesidades.

Papanek considera también este tipo de acciones, introduciendo la importancia de la formación. Según él la solución “consiste en desplazar al diseñador al país subdesarrollado y encomendarle la formación de diseñadores locales, así como la preparación y puesta en práctica de la logística y las necesidades de diseño de esa nación. “ (Diseñar para el mundo real, 2014, pág. 94)

Esto se alinea con la idea de la necesidad de que la intervención cooperativa para el desarrollo debe ser en forma de herramienta, y no como una solución regalada. La única manera de garantizar un crecimiento y un cambio significativos y que puedan mantenerse en el tiempo es la de que sean los sujetos implicados los que lleven a cabo el proceso, por lo que lo importante será formarles en todo lo necesario para este fin.

3.2. Diseño sostenible en la actualidad: Human Centered Design.

El concepto del Human Centered Design toma a las personas como elemento principal de un proceso de diseño desde todos sus puntos de vista (la causa y el origen), en tanto que son las personas las que pueden tener un problema o una necesidad a la que responder. Son las personas las generadoras y desarrolladoras del proceso de búsqueda de solución a dichos problemas, es decir, el motor del diseño se encuentra también en el ser humano. Finalmente, las soluciones que aporta el diseño a la realidad son precisamente para las personas. Podemos hablar del HCD como ideología de diseño y como metodología de diseño.

Por un lado, es una ideología, ya que define cuáles son las motivaciones, los objetivos y la visión de un diseñador en el mundo real en el que ejerce su actividad. Comparte la necesidad de responsabilidad social del diseño y la función del mismo como herramienta de cambio y desarrollo por y para las personas. Defiende la capacidad de esta disciplina de tener un impacto en aquellos problemas relacionados con el mundo global en el que se desarrolla,

problemas humanos complejos y aparentemente inabarcables. “[Adoptar el diseño centrado en el ser humano significa creer que todos los problemas, incluso los aparentemente intratables como la pobreza, la igualdad de género y el agua limpia, son solucionables. Además, significa creer que las personas que se enfrentan a esos problemas cada día son aquellos que tienen la llave para su solución]”. (IDEO.org, 2015)

Por otro lado, es una metodología para la solución de problemas. Las características que la definen son paralelas con el design thinking, concepto que a su vez se basa en el HCD (ambos se entrelazan en muchos puntos, reforzándose uno a otro). Destacamos la importancia de la creatividad en el proceso, la voluntad de innovación, el enfoque abstracto y abierto de las alternativas, y la divergencia-convergencia del proceso mental.

4. El contexto real.

4.1. Dónde y cuándo se aplicaría esta propuesta.

Hablamos de aplicar el diseño como una herramienta de cambio, en un proceso de intervención colaborativa de la metodología de diseño occidental sobre la metodología de los procesos artesanales. Pero ¿a qué contexto nos estamos refiriendo? La producción artesanal tiene unas características muy diferentes en cada país y sociedad. Está definida por la situación socioeconómica en la que está inscrita, y por tanto no es lo mismo hablar de producción artesanal en un país occidental, que en una región del sureste asiático, que en el continente australiano o en África central.

Dado que estamos proponiendo el diseño precisamente como un motor generador de desarrollo, a modo de responder a una problemática que englobamos bajo el término subdesarrollo, acotaremos los contextos de aplicación a aquellas regiones o países del mundo a cuya situación socioeconómica y cultural pueda aplicarse con dicho término: subdesarrollado. En términos prácticos hablamos de por tanto países cuyos índices de desarrollo estén por debajo de los considerados adecuados según los indicadores de la Organización de Naciones Unidas o cualquier otro indicador aceptado internacionalmente. Esto es, principalmente, regiones del África Subsahariana, Sudamérica y Centroamérica, y regiones de Asia.

4.2. Breve descripción de las problemáticas.

Los problemas en los que vamos a concretar la problemática general denominada subdesarrollo son los relativos a la vida de las personas que ejercen la actividad de la producción

artesanal. Concretamente vamos a contextualizar esta propuesta en la actividad artesanal en regiones rurales de países en vías de desarrollo (en situación de subdesarrollo).

Estos problemas se pueden clasificar en dos categorías para su análisis: tangibles e intangibles.



Figura 2. Problemas. Elaboración propia.

-Pobreza. La definición del término pobreza es compleja, pero lo utilizaremos en todas sus diferentes acepciones que tienen que ver con el nivel económico de las personas de un determinado grupo social, su poder adquisitivo, su calidad de vida y sus recursos a corto, medio y largo plazo.

-Inestabilidad económica y laboral. En el contexto socioeconómico en el que situamos esta intervención, y afectando a las personas que ejercen la artesanía profesionalmente, se da una situación de inestabilidad laboral. Su trabajo generalmente depende de infinidad de variables humanas, sociales y económicas, que hacen que no sean constantes en el tiempo la actividad, los ritmos de trabajo, el volumen de producción, la demanda, las ventas, etc. Esto deriva en una situación de inestabilidad económica, ya que los ingresos y beneficios fluctúan, completamente dependientes de factores externos e internos y sin una garantía de beneficio base en un horizonte temporal concreto.

-Marginación. Las situaciones de discriminación y marginación son a su vez consecuencia de los estratos más profundos del problema del subdesarrollo. La situación de pobreza económica lleva a situaciones de riesgo de exclusión social, con todos los problemas intermedios implicados: la falta de educación, violencia, hambre, analfabetismo, etc.

-Falta de formación y de educación. Uno de los problemas esenciales para el desarrollo y crecimiento productivos de las actividades artesanales es la deficiencia o falta de educación de las personas que la ejercen. La mejora de su actividad laboral, creativa y productiva podría darse en muchas ocasiones aplicando conocimientos teóricos y técnicos, desde los más básicos (alfabetización, matemáticas, contabilidad básica) a otros más especializados (marketing, gestión, comunicación, técnicas de producción...).

Estos problemas se relacionan entre sí de una manera “estratificada”. Si definimos estos estratos como niveles, que de mayor profundidad a mayor superficialidad presentan mayor abstracción en cuanto a su definición, causas y consecuencias, menor posibilidad de cuantificar datos o información definitoria; mayor complejidad y arraigamiento en el tiempo.

Además, existe una relación de causalidad de abajo a arriba entre los niveles, de manera que cada nivel es causa del inmediatamente superior, este del superior a él y así sucesivamente.

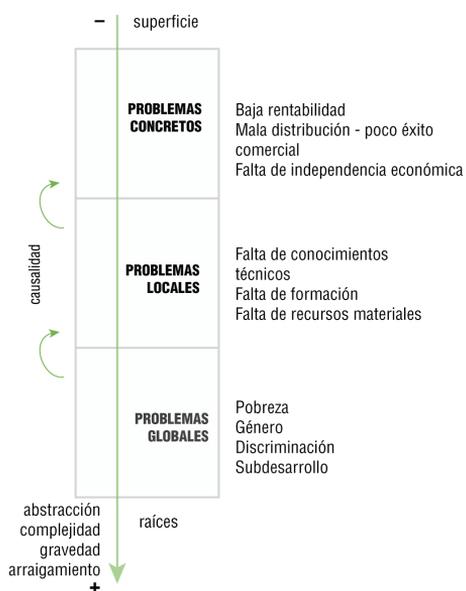


Figura 3. Estratificación de los problemas. Elaboración propia.

5. Los objetivos.

El desarrollo sostenible fue definido en el Informe de la Comisión de Brundtland en 1987 como “desarrollo que satisface las necesidades de la generación presente, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de satisfacer sus propias necesidades” (ONU, 1987). La UNESCO incluye 4 cuatro ámbitos a los que afecta el desarrollo sostenible, que son cultura, sociedad, medio ambiente y economía.

En 2015, la ONU estableció una agenda para el desarrollo sostenible en la que se definieron 17 objetivos básicos que debían ser perseguidos y respetados con el fin de alcanzar las metas de desarrollo mundial en los siguientes 15 años: Agenda 2030.



Procedido en colaboración con TROLLEACE COMPANY | Tru@trollace.com | +1212.226.1010
Para cualquier duda sobre la utilización por favor comunicarse con: info@trollace.org

Figura 4. Objetivos de Desarrollo Sostenible. ONU, 2000.

El análisis de problemas que definen el contexto de aplicación de esta propuesta permite establecer una serie de metas u objetivos teórico-prácticos. Estos objetivos se han ordenado en función del horizonte temporal en el que se sitúan.

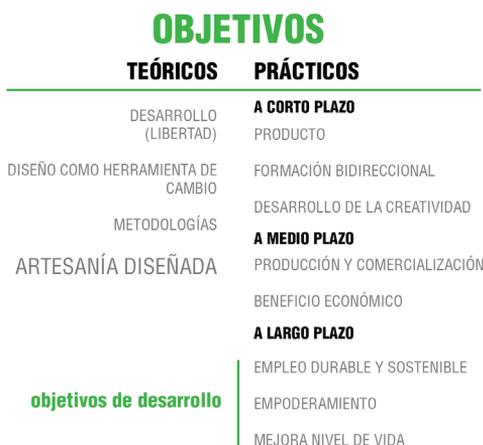


Figura 5. Objetivos teórico-prácticos. Elaboración propia.

Los objetivos a corto plazo serían los siguientes:

- Llevar a cabo el diseño de productos a partir de las técnicas artesanales tradicionales y la aplicación sobre ellas de los procesos propios del diseño occidental.
- Llevar a cabo procesos de formación bidireccional: aprendizaje de las técnicas artesanales tradicionales (las artesanas son las formadoras); formación en procesos propios del diseño y en técnicas diferentes necesarias para la producción de nuevos productos (las artesanas reciben la formación).
- Potenciar el desarrollo del factor creativo individual de los artesanos en el desarrollo de su trabajo.

El principal objetivo a medio plazo consiste en generar un beneficio económico real mediante la producción y venta de nuevos productos.

Finalmente, a largo plazo se pretende contribuir a la creación de empleo durable sostenible y digno para las personas implicadas, en situación de vulnerabilidad y discriminación social y económica, mediante el desarrollo de grupos artesanos operativos que realicen una producción rentable basada en el diseño combinado con la artesanía tradicional y en el comercio justo.

6. Cómo aplicar la herramienta: el diseño artesanal.

6.1. Comparación de metodologías.

En primer lugar, es necesario realizar un análisis comparativo de ambos tipos de metodologías de trabajo: las propias de la artesanía y las propias del diseño occidental. De esta comparación se extraen los nexos, convergencias y divergencias entre ambas que permitirán construir el lugar intermedio entre ellas, lo que llamaremos diseño artesanal o artesanía diseñada. Esta metodología:

- Se sustenta en los elementos comunes de ambos tipos de procesos, que dan solidez y viabilidad práctica a la propuesta de metodología.
- Utiliza las diferencias entre ellos como refuerzos respectivos, intentando que elementos propios de una de las metodologías solucionen problemas de la otra y viceversa.

Tabla 1. Comparación diseño-artesanía.

ARTESANÍA	DISEÑO
Tradicional	Racional
Intuitivo	Analítico
Integral	Cronológico
Idea + Praxis	Proyectual

Opciones técnicas	Alternativas infinitas
Tradicición	Innovación
Creatividad	
Finalidad material concreta: objetos	

- Artesanía y diseño comparten la parte más básica de sus definiciones: ambos son procesos creadores de objetos. El resultado concreto de la artesanía y del diseño, independientemente de las características del desarrollo intermedio de cada proceso, es algo simple: un objeto.

- Otro punto de convergencia de ambos tipos de procesos es el pensamiento creativo. Cualquier desarrollo que implica la generación de algo nuevo implica creatividad. Ya sea un concepto nuevo de producto con una innovación tecnológica, o bien la elección de color de la parte gráfica de un producto artesanal realizado en un telar.

En cuanto a las diferencias entre ambos, destacamos las siguientes:

– Una diferencia de diseño y artesanía sería el número de opciones técnicas de las que dispone cada proceso. La producción artesanal se basa en procesos técnicos singulares, definidos, en los que tanto materiales como herramientas son únicos. Las técnicas de procesamiento de los materiales están definidas, son concretas y a priori invariables. El diseño se caracteriza por enfrentarse a los problemas de manera totalmente abierta, teniendo en cuenta la absoluta totalidad de opciones materiales, productivas y técnicas.

– Otra diferencia esencial entre ambos tipos de metodologías es la unificación o separación de idea y praxis. Generalmente, en los procesos artesanales concepto y materialización forman un todo. Lo intangible y lo tangible se desarrollan simultáneamente, interrelacionados en todo momento, inseparables. El proceso de gestación del objeto es realizado por un mismo sujeto, “el artesano acaba su tarea sobre el objeto en sí” (Torrent & Marín, 2013), y la profesión de artesano es una profesión interdisciplinar en el sentido de que abarca tanto la teoría sobre el proceso como la tecnología de fabricación. Por otro lado, el papel de diseñador actual está generalmente separado de la producción. El trabajo de diseño es un trabajo proyectual, que sólo llega hasta el punto determinado de la gestación del objeto en el que comienza la materialización de las ideas. En este punto otros sujetos entran a formar parte del proceso, y el diseñador no tiene por qué ser necesariamente conocedor de las técnicas concretas mediante las que sus ideas van a hacerse tangibles.

6.2. Características del proceso de diseño artesanal.

Una vez analizados ambos procesos descomponiéndolos en sus elementos definitorios, se propone una metodología intermedia basada en la intervención colaborativa del diseño sobre la artesanía, siguiendo las directrices establecidas previamente.

Uno de los principales elementos que nos permiten unificar ambos procesos es el elemento creatividad, que sustentará la metodología combinada.

La capacidad creativa es un factor esencial de cualquier proceso de diseño, necesaria para el desarrollo de nuevas soluciones, alternativas y conceptos. Este factor es común a todos los procesos occidentales, desde los clásicos (Munari, Löbach), como los más recientes (design thinking) y también es un elemento propio de la producción artesanal. Sin embargo, en ocasiones los procesos tradicionales caen en la rigidez de la repetición y el factor creativo queda adormecido bajo los conocimientos sobre cómo hacer las cosas, qué pasos seguir en cada momento y cuáles deben ser los resultados. En este proceso se intentará sacar a la

superficie dicha capacidad de creación e innovación, basada en las premisas de la producción artesanal en cuanto a técnicas y procesos, pero intentando visualizar con total libertad la realidad que contextualiza dicha producción, identificando posibilidades de cambio o innovación, que serán los posibles caminos para la imaginación y la creatividad.

Esto además tiene que ver con el objetivo de empoderamiento de los artesanos. La creatividad es una capacidad que manifiesta la individualidad de las personas, ya que implica el desarrollo del pensamiento personal y la aplicación del mismo a la realidad material. En la creación artística por ejemplo, es clara la manifestación del individuo a través de sus obras. La creatividad aplicada a la artesanía supone la humanización de los productos, cuando la persona que los diseña y produce aporta parte de su pensamiento propio y lo refleja en el proceso o en los resultados. En el caso que nos ocupa, se pretende conseguir una dignificación del trabajo y de la vida de los productores artesanos, para lo cual la creatividad será una herramienta esencial que las empodere como seres humanos con capacidad creadora y hacedora.

Otra característica de la propuesta será el enfoque de las posibilidades técnicas desde un punto de vista abierto y flexible. Vamos a considerar metafóricamente que el conjunto de normas establecidas por la repetición ancestral que definen una actividad artesana (materiales que se utilizan, herramientas, movimientos, procesos, orden de las acciones, características del resultado, funciones de los productos...) son piezas de un puzle. El problema en el que puede caer la actividad artesanal es la rigidez e invariabilidad de los procesos productivos: el puzle puede hacerse formando una única imagen, de una sola manera. Sólo hay una posibilidad de encajar las piezas entre sí y no hay opción de variabilidad del resultado, o diferentes posibilidades de combinación entre las piezas. Lo que se propone mediante la intervención del diseño en la artesanía es dotar a dicho conjunto de factores de una flexibilidad que permita llegar a una infinidad de alternativas y soluciones. El diseño considera el espectro total de la realidad material e inmaterial como caja de herramientas y piezas con las que trabajar. La artesanía dispone de un fragmento limitado de la realidad, que son las piezas del puzle. Sin embargo, se va a intentar convertir las uniones entre estas piezas en uniones maleables, variables y flexibles. De esta manera las combinaciones entre las piezas estarán abiertas a un gran número de posibilidades, que consigan solucionar problemas o responder a necesidades. Y por tanto, el resultado dejará de ser una única imagen invariable, sino que se convertirá en un abanico de posibles imágenes distintas.

Un punto claramente de equilibrio entre artesanía y diseño será la propuesta de equilibrio entre concepto y práctica, y el intento de “pensar materialmente”.

Como hemos visto, el diseño de producto es esencialmente una actividad intelectual, en la que el desarrollo proyectual (diseño) se separa de la manifestación material de dicho producto. La artesanía, por el contrario, no concibe la separación entre idea y praxis. En este caso, la combinación de ambas formas de trabajar buscará el equilibrio entre lo abstracto (las ideas) y lo concreto (los productos). Se intentará “pensar materialmente”, es decir, transformar las ideas, alternativas y propuestas de diseño en pruebas materiales simultáneas. De esta manera avanzarán al mismo ritmo la mente y la mano, y la línea de pensamiento se desarrollará a la vez que las pruebas físicas. Además, esto permite un proceso constante de prueba y error, en el que la identificación de problemas es inmediata, ya que el prototipo surge simultáneamente con la idea (mientras que en la metodología occidental se trabaja la idea hasta un grado de desarrollo avanzado y posteriormente se traslada a un prototipo que deberá ser analizado una vez materializado).

Esta manera de trabajar en la que se piensa con las manos es a la que un artesano está acostumbrado, y la que será viable para que los artesanos con los que se trabaje adopten.

7. Breve descripción de la materialización práctica de la propuesta.

La aplicación real de la propuesta teórica expuesta en este artículo se desarrolló doblemente como Trabajo de Fin de Grado para el Grado de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto y como proyecto de cooperación al desarrollo para la ONG Dexde. Aquí se resume brevemente el trabajo realizado, a modo de ejemplificación que acompaña la disertación teórica en cuestión.

El contexto geográfico de trabajo es la localidad de Oussouye, una pequeña localidad de la zona rural sur de Senegal (Casamance). El contexto humano tiene las características de una región rural subdesarrollada. Se ha trabajado concretamente con un grupo de 14 mujeres con diversidad funcional, todas ellas de la etnia diola propia de esta región del país. Ellas llevan a cabo la actividad de la artesanía de la cestería en hoja de palma tradicional autóctona. En concreto trabajan con una variedad de palma denominada *feuille de rônier*.



Figura 6. Jeanne Marie trabajando.



Figura 7. Celestine trabajando.



Figura 8. Coumba y Madeleine.



Figura 9. Bolso Coumba, producción

El proyecto consistió, de manera resumida, en realizar un estudio en dos líneas principales. En primer lugar, un estudio humano, social y del contexto: sobre las condiciones de vida y trabajo de las artesanas, sobre sus problemas y necesidades. En segundo lugar, un estudio de diseño de producto más específico: se analizan y aprenden las técnicas tradicionales de producción, el material, la tipología de los productos fabricados, las posibilidades de modificación formal y funcional o de incorporación de nuevos materiales, etc.

A continuación, se llevó a cabo una fase creativa de diseño de una serie de productos, utilizando la metodología descrita del diseño artesanal, buscando soluciones que integrasen los principios productivos e identitarios de la cestería tradicional con mejoras o innovaciones aportadas mediante nuevos diseños y productos.

La fase final del proyecto es la integración y aceptación de los nuevos diseños por parte de las artesanas. Contando siempre con la colaboración continua de las mujeres (premisa necesaria en todas las fases del proceso), se realizan pruebas y prototipos físicos, modificaciones en función de las respuestas y reacciones de las artesanas y en los resultados prácticos de funcionalidad y estéticos de los productos, hasta llegar a los diseños finales.

La línea temporal del flujo de trabajo explica claramente todas las fases explicadas (Fig.10).

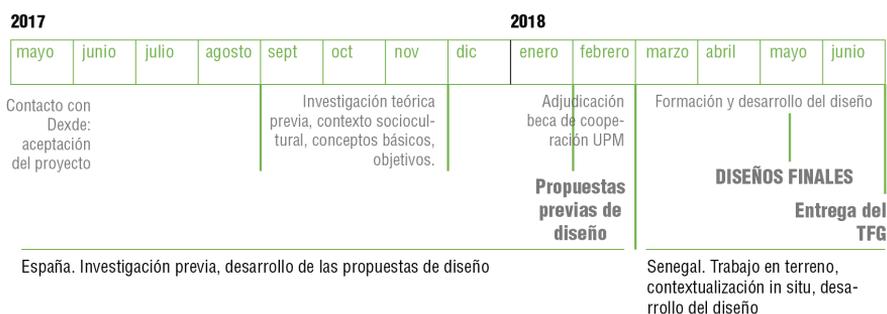


Figura 10. Línea temporal del proyecto completo. Elaboración propia.

SENEGAL



Figura 11. Línea temporal de la fase del proyecto en terreno. Elaboración propia.

Los productos finales que resultaron del proyecto son dos modelos de bolso: el bolso Rônier y el bolso Coumba, que se incluyeron desde el momento de finalización del proyecto en el catálogo de productos fabricados en el taller del grupo Kalaamisso y que son comercializados según las directrices del comercio justo por la ONG Dexde.



Figura 12. Bolso Rônier.



Figura 13. Bolso Coumba.

8. Resultados: cómo se genera el cambio.

8.1. Dualidad de resultados

Hablamos en un conjunto dual de resultados: aquellos tangibles o materiales y aquellos intangibles o emocionales.

El carácter humano del proyecto implica que se establecieran en su inicio objetivos intangibles, humanos, de carácter abstracto y emocional: el empoderamiento de los artesanos, la mejora de su calidad de vida y de su situación socioeconómica.

Por otro lado, el propio desarrollo del proyecto en la búsqueda de dichos resultados intangibles genera una serie de resultados físicos y materiales, que son al mismo tiempo resultado y medio. Esto es, son un resultado necesario del proceso de desarrollo, y simultáneamente colaboran también en la generación de la parte intangible de resultados.

8.2. Resultados tangibles.

A primera vista, se podrán constatar aquellos resultados del proyecto que tengan un carácter tangible, material y concreto. La introducción de nuevos productos implica la adquisición de nuevos conocimientos técnicos, nuevos materiales y nuevos diseños en sí.

Además, los nuevos productos implican un beneficio económico para los artesanos tras su venta. Estos resultados son inmediatos, dado su carácter tangible, de manera que pueden verse y contabilizarse desde el momento de finalización de la producción.

A medio plazo, los resultados tangibles generan una primera fase de resultados intangibles. La introducción de nuevos productos es sinónimo de innovación y diversificación de la producción, que además supone una adaptación al mercado, ya que se tiene en cuenta la aceptación del producto por parte de los futuros compradores. Esto es esencial para generar una semilla de capacidad innovadora de los artesanos, que si se afianza y se mantiene en el tiempo podrá aportar la capacidad necesaria para un crecimiento de la producción, de los recursos y de los resultados materiales, económicos y humanos del taller artesano.

Además, para el desarrollo de estos nuevos productos se desarrollan simultáneamente nuevas técnicas, incorporando nuevos materiales. Estas novedades en el proceso de fabricación generan a su vez nuevas posibilidades, siempre que no se estanquen como acciones aisladas y limitadas a los productos diseñados. Partiendo de ellas, o bien utilizándolas como herramientas generadoras de diseños nuevos, se podrán crear productos nuevos, potenciándose exponencialmente la diversificación de la producción.

Los beneficios económicos inmediatos de la venta de los productos fabricados son también un motor exponencial de mejora de la situación económica y del nivel de vida de los artesanos. En un horizonte temporal breve, el dinero ganado con los productos que han sido resultado material del proceso de formación y diseño, es un aumento de recursos para ellos y sus familias. Este aumento de recursos genera a su vez la capacidad de aumentar sus oportunidades de repetir dicho crecimiento económico, comprando más material, mejorando sus herramientas, o en general invirtiendo en cualquier cosa que mejore el trabajo en sí. Por tanto se genera un crecimiento cíclico de mejora y empoderamiento económico paulatino.

Estos resultados, si cumplen la condición de sostenibilidad y estabilidad en el tiempo, suponen la posibilidad de acabar generando una serie de mejoras a largo plazo en la vida de los artesanos y en el proceso productivo del taller.

8.3. Resultados intangibles

Desarrollo de la creatividad

A la hora de ejecutar y fabricar un producto según las técnicas conocidas, los artesanos no encuentran obstáculos ni dificultades. Pero es en el momento en que se introduce una variación del proceso, o un elemento nuevo desconocido, en el que encuentran una barrera al trabajo. En aquellas situaciones que implican un ejercicio mental imaginativo o creativo, se ven atrapados por la incapacidad de desarrollar un pensamiento libre. Las causas de esta falta de creatividad son muy profundas y diversas.

Empoderamiento y estabilidad

Los resultados económicos abarcan todas las etapas temporales en las que hemos dividido el análisis de los mismos. A priori, los beneficios económicos directos de la venta de los productos son el resultado más evidente. Sin embargo, la dimensión económica del proceso desarrollado se extiende en el tiempo, siempre que se cumpla la premisa de sostenibilidad y mantenimiento en el tiempo de las acciones llevadas a cabo. Esto se refiere a la necesidad de que la acción no sea una acción aislada y finita, sino que se genere una dinámica de trabajo y cambio progresivos. Si esto se cumple, lleva poco a poco a los objetivos abstractos relativos al empoderamiento y la estabilidad económicas. Para no caer en términos puramente económicos podemos hablar de esta dimensión de crecimiento en términos de trabajo. Es decir, es la mejora de la situación laboral de los artesanos la que genera el desarrollo de su nivel de vida, a nivel económico (y social). La estabilidad laboral permite responder a las necesidades inmediatas, y a la vez construye paulatinamente un colchón de seguridad económica y una capacidad de aumentar exponencialmente las oportunidades. Más importante que el hecho en sí de ganar dinero hoy es el hecho de poder ganarlo cuando sea necesario. Con la mejora de los procesos productivos, de los productos fabricados y de las condiciones de trabajo, todo ello gracias a la aplicación del diseño como herramienta, la actividad laboral mejora. Al mejorar la actividad laboral y estabilizarse, pasando a ser un medio de ingresos inmediatos en el día a día a ser un medio de vida estable y no vulnerable ante las eventualidades de cada día, se consigue una situación de seguridad económica.

La conjunción armónica de artesanía y diseño.

Esta propuesta supone un proceso de cohesión de dos metodologías a priori distintas, apoyándose en aquellos puntos en los que se pueden encontrar similitudes entre ambas. El resultado físico del proceso, materializado en un producto, es precisamente un producto artesanal modificado mediante procesos propios del diseño. Cuando este proceso desemboca en un producto funcional y formalmente lógico, la armonía de esta sinergia nos lleva a pensar que la idea central que propone este trabajo, de considerar el diseño como una herramienta para el desarrollo humano mediante su aplicación sobre los procesos artesanales, tiene sentido.

Como dice Papanek (2014), “la aceleración, el cambio, y la aceleración del cambio en sí, surgen del encuentro de estructuras o sistemas según sus bordes” (pág. 288). Esta idea es básicamente lo que se ha pretendido realizar en este proyecto: un entrelazamiento de dos disciplinas que pueden unirse en un objetivo común, tomando como nexo y razón de su unión al ser humano que las genera.

El carácter acumulativo del diseño.

La generación progresiva de una situación de estabilidad socioeconómica genera dos cosas: por un lado un aumento de la capacidad de reacción a dificultades eventuales; por otro, la capacidad de potenciar el propio crecimiento, con los recursos para aprovechar más posibilidades. Cuánto más se desarrolla una persona o una sociedad, más posibilidades tiene de desarrollarse, en un proceso autoalimentado y exponencial.

Cuanto mayor es el empoderamiento económico de una persona, más recursos económicos tendrá para adquirir los medios materiales y no materiales para continuar aumentando sus ingresos económicos. Si los artesanos consiguen generar una situación laboral estable mes a mes, que les aporte un colchón económico superior a sus necesidades del día a día, dispondrán de un dinero que invertir en la compra de material, en la búsqueda de recursos técnicos o teóricos, y en definitiva en mejorar paulatinamente su producción. Esta mejora generará a su vez el aumento de los beneficios, según este proceso cíclico de crecimiento.

Por otro lado, cuanto mayor es el desarrollo social de las personas implicadas, mayores serán también sus oportunidades en el transcurrir de las dinámicas sociales de su entorno. Sus ingresos económicos afianzan su posición social y les permiten enfrentarse a la marginación.

9. Conclusiones

La aplicación del diseño como una herramienta para generar un desarrollo sostenible social y económico, y solucionar las problemáticas humanas relacionadas con el subdesarrollo, es una propuesta que debería tratarse en profundidad en el futuro próximo. Como hemos visto, el diseñador dentro del contexto y las circunstancias que le rodean ejerce un papel transformador esencial sobre el medio y las personas, con la consecuente responsabilidad ética que conlleva dicho poder.

En este artículo se ha propuesto un método de aplicación del diseño según estas premisas, integrándolo con la artesanía, pero es importante tener en cuenta que esta no es la única manera de aplicar el diseño al desarrollo. La versatilidad del diseño como actividad productora y creadora permite que se ejecute en diferentes ámbitos de la sociedad y la economía (algunas ideas son por ejemplo la agricultura, la comunicación, el acceso al agua o a la electricidad...). Por tanto, hay un amplísimo horizonte de posibilidades de estudio de las aplicaciones colaborativas de las metodologías y características del diseño occidental tal y como lo conocemos y desarrollamos en el norte, combinándose de una manera equilibrada y respetuosa con los espacios, sociedades y personas en situaciones de subdesarrollo.

El objetivo final de todo lo que se ha dicho en este artículo, así como de la aplicación real de la propuesta en un proyecto concreto, más allá de los objetivos descritos, es el intento de demostrar la viabilidad de lo que aquí se propone: generar una herramienta de desarrollo humano sostenible basada en el diseño es posible. Esta nueva función del diseño en el mundo actual puede en efecto tener resultados satisfactorios, que permitan a las personas avanzar y mejorar su situación de vida, siendo protagonistas de sus propios cambios.

Referencias

Brown, T., & Wyatt, J. (2010). *Design Thinking for Social Innovation*. *Stanford Social Innovation Review*.

Hegoa, Instituto de Estudios sobre Desarrollo y Cooperación Internacional. (2000). *Diccionario de Acción Humanitaria y Cooperación al Desarrollo*. Icaria y Hegoa.

IDEO.org. (2015). *Field Guide to Human Centered Design*.

Löbach, B. (1981). *El proceso de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Munari, B. (1993). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*.

Barcelona: Gustavo Gili.

Norman, D. A. (2013). *The design of Everyday Things*. MIT Press.

ONU. (1987). *Our Common Future: Brundtland Report*.

ONU. (2015). *Objetivos de Desarrollo del Milenio, Informe de 2015*.

Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. Barcelona: Pollen Edicions.

Sennet, R. (2013). *Artesanía, tecnología y nuevas formas de trabajo*. Barcelona: Katz y Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.

Suri, J. F. (2007). Involving people in the process. *Paper presented at the Include*. Londres.

Torrent, R., & Marín, J. (2013). *Historia del diseño industrial*. Madrid: Cátedra.

Nota: Todos los esquemas y fotografías incluidos en este documento han sido elaborados por la autora a excepción de la Figura 4.