

## **EL DISEÑO INDUSTRIAL DESDE LAS NECESIDADES BÁSICAS PARA LAS PERSONAS**

### **Industrial design for people 's basic needs**

Carolina Muñoz Céspedes\*

#### **SÍNTESIS:**

La tarea de los diseñadores industriales es intervenir y llegar a las personas que no tienen las mismas posibilidades de desarrollo que la minoría de la población, aportando nuevas respuestas que pueden ser muy útiles para el progreso productivo de la gente. A través de la aplicación de metodologías y conocimientos propios del diseño es posible contribuir al mejoramiento de pequeños emprendimientos de personas con grandes necesidades económicas. Mediante el ejercicio llevado a cabo en Diseño Social se establece un acompañamiento de los estudiantes de diseño con la comunidad de COVARIC para fortalecer su capacidad de trabajo desde la creatividad.

Como resultado se obtiene mejores productos y personas dotadas con nuevo conocimiento que les permite llegar a ofrecer mejor sus productos hacia el mercado. De esta manera el diseñador se ocupa de cumplir su compromiso social con la realidad de una población específica de su ciudad.

**DESCRIPTORES:** Diseño industrial, responsabilidad social, diezmo del diseñador, calzado.

#### **ABSTRACT:**

The task for the industrial designers is to intervene and arrive to those people, those that don't have the same possibilities than the minority of the population has; providing new answers that can be useful for people's productive progress.

Through the application of methodologies and own knowledge of design it is possible to contribute to the improvement of small entrepreneurs of people with great economic needs. Through the exercise carried out in Social Design a support is established by the designing students with the COVARIC community to fortify their ability to work from creativity.

As result better products are obtained and people well equipped with new knowledge that allows them to offer better its products towards the market. This way, the designer carries out its social commitment with the reality of a specific sector of the city.

**DESCRIPTORS:** Industrial design, social responsibility, designer, footwear.

#### **INTRODUCCIÓN**

“Alimento, abrigo y vestido: de esta forma hemos descrito siempre las necesidades básicas del hombre” (Papanek, 1985. P.57). El suplir necesidades se ha convertido en una tarea válida y justa para el trabajo del diseñador y a partir de allí surgen responsabilidades del mismo con la sociedad en donde vive. De esta reflexión nace la siguiente pregunta: ¿Cómo afecta el subdesarrollo a nuestro

país y al diseño industrial?

En un país como Colombia, la mayoría de las personas que habitan en él son personas trabajadoras pero muchas de ellas han crecido en condiciones donde no tienen las posibilidades suficientes para tener una educación superior digna que les dé una visión totalmente diferente de la cual están rodeados diariamente.

\* Estudiante de VI semestre de Diseño Industrial, 2010-II.

## El caso de COVARIC

En muchos barrios de estratos bajos habitan personas como Noelia Sánchez (Foto 1), una señora que llegó a Pereira con el ánimo de progresar (en una ciudad donde la tasa de desempleo es la más alta actualmente en el país) quien ha sido acogida por la comunidad, - en su caso COVARIC la Asociación de Amigos y Vecinos de la cuenca del Río Consota - y también por los pereiranos.



Foto 1. Encuentro de Noelia con estudiantes

Ella, como muchas otras personas en su situación, no tiene la formación académica necesaria para competir en el mundo laboral; ya sea por sus conocimientos o vivencias, no tiene una visión de lo que es el mercado, el cual ofrece los recursos para progresar.

Por otro lado, el diseño industrial en Colombia no está en su máximo nivel de potencial, debido a las desventajas económicas que han surgido en el país, ya que los avances tecnológicos no han sido los esperados a diferencia de los países desarrollados: “el diseño es un lujo del que sólo goza una pequeña camarilla que constituye la élite” (Papanek, 1985: P.61).

Las tecnologías que aquí se aplican son muy diferentes a las de otros países con grandes capacidades de desarrollo; entonces se podría decir que nuestro país está en etapa de evolución hacia la competencia laboral frente a otros países, y eso es lo que dificulta el progreso de muchas personas que lo habitan.

La posición que se suele tomar frente a ello es asumir que, como no se cuenta con los recursos necesarios para el progreso, entonces nunca será alcanzado, pero existen muchas otras posibilidades de cambio y de confrontar el problema.

## Diseño y desarrollo social

La Universidad Católica de Pereira desde la asignatura de Diseño Social en conjunto con el SENA, capacita a un grupo de personas de COVARIC en oficios que los hacen productivos en el campo laboral, con el objetivo de satisfacer sus necesidades básicas.

Por ello se describe el caso de la señora Noelia, quien participó en este proceso académico a través de un acompañamiento con los estudiantes aplicando metodologías de diseño que le permiten mejorar sus productos y facilitar su llegada al mercado.

En este caso en particular, ella eligió estudiar fabricación de calzado para así auto-sostenerse y también a sus hijos. Se asignó a los estudiantes la tarea de “apadrinar” a cada una de estas personas para trabajar en conjunto con ellos y realizar un calzado más adecuado a lo requerido; cabe añadir, que la señora Noelia no tenía las bases suficientes del diseño para producir calzado con una visión hacia un mercado diferente más allá de su propio entorno.

Es ahí donde entran los diseñadores, proponiendo nuevas estrategias de trabajo con personas que tienen una idea vaga de diseño; aportando conocimientos y fusionándolos con los de ellos para sacar un producto ideal, estético y funcional para llegar a un público de mayor alcance económico, respondiendo a tendencias del mercado.

Mediante el intercambio ideas y conocimientos entre diseñador y tutorado se contribuye a brindar herramientas de apoyo a emprendimientos productivos, como en este caso a la fabricación de un calzado de mayor calidad.

La responsabilidad del diseñador es crear las estrategias que incluyan a la comunidad; este es un punto clave cuando se trata de llevar a cabo el proyecto y que además de funcionar perdure y se mantenga como un producto sostenible.

Por otra parte, para solucionar el problema de la tecnología, como se decía anteriormente, hay que incluir a la comunidad vulnerable en este tipo de proyectos, hacer que ellos mismos con la ayuda de un diseñador se desenvuelvan solos en problemas que tienen en su propia comunidad, agilicen procesos y así contribuir desde lo que se sabe para solucionar problemas tecnológicos (Bonsiepe, 1998).

### Proceso metodológico

El trabajo con la tutorada Noelia, se basó en proponer herramientas que le sirvieran en un futuro para sobresalir en el campo laboral, haciendo un estudio previo de cómo realizaba su trabajo y hacer sugerencias de cómo mejorar el proceso de diseño.

Se llegó a un diagnóstico de su proceso encontrando un desconocimiento del manejo del color, poca coherencia estética, formal y funcional en los elementos que se le agregaba a su producto, deficiencias en la calidad de los acabados del calzado y pocos referentes de acuerdo a tendencias de mercado; por tanto era necesario mejorar estos aspectos para crear nuevos conceptos de diseño y llevarlos a cabo.

Durante el proceso de indagación, se descubrió que en Noelia había una gran fascinación por el calzado y que además poseía excelentes habilidades en la fabricación del producto mencionado.

Teniendo en cuenta lo anterior, se llevaron a cabo actividades que le dieran a la señora Noelia una visión diferente de lo que es la fabricación y diseño de calzado, mostrándole revistas, referentes de internet, ejercicios a mano donde ella tuviera que intervenir un calzado sencillo para convertirlo en algo diferente, explicándole la teoría del color; combinando cartas de colores, mostrándole tipos de materiales existentes en la región, determinando el perfil de consumidor al cual se va a dirigir el producto (pasar del sector popular a un perfil más exclusivo y con mayor adquisición monetaria), y algo crucial en este proceso fue darle a ella la libertad de escoger un referente cualquiera para diseñar a partir de él (en este caso se eligieron las flores; más específicamente la orquídea y el girasol).

Cuando se tienen claros algunos conceptos de color y analogías ya se tienen algunas herramientas para empezar a diseñar un objeto, en este caso calzado.

Un referente es un elemento cualquiera ya existente, en el cual se puede apoyar el diseñador abstrayendo forma, color, estilo, tendencia, entre otros, para generar nuevas soluciones de diseño en un nuevo producto. Este es un aspecto importante porque le da un punto de partida o una nueva dirección a un proyecto y a un diseñador no muy experimentado, como es el caso de la tutorada.

Todo el proceso fue de acompañamiento, no sólo asesorando como diseñador, sino a la vez aprendiendo como estudiante. Hubo una ardua capacitación de calzado por parte de ellos, pero también se buscaron otros medios para enseñarles un poco más allá de lo que sabían sobre moldes.

Con los nuevos conocimientos sobre moldes adquiridos por los estudiantes, y hablando con la tutorada se llegó a la conclusión de realizar baletas, que es un calzado muy elegante, usable y no muy complejo de realizar.

Por esto, los saberes de las personas se reconocen como parte de “la ciencia del pueblo” (Fals Borda, 1987), que enfatiza otros aspectos valorativos desde donde puede surgir un nuevo camino. Esta ciencia debe ser valorada, estar atentos para escuchar sus pensamientos e interpretarlos para llevarlos a cabo en términos de ellos mismos: “sirve para promover la organización popular que es una herramienta que permite dar ese paso hacia un nuevo futuro, una nueva situación, por un nuevo orden social” (Fals Borda, 1987:25). Desde esta perspectiva el diseñador reconociendo el saber de las personas y aportando desde el propio puede ayudar al mejor desarrollo de la comunidad.

### Resultados

Aplicando todos los conocimientos que fueron transferidos por parte del diseñador y fusionados con los de la tutorada Noelia, se obtuvieron dos prototipos de calzado que evolucionaron notoriamente, mostrando novedad en la propuesta.

Para mostrar el trabajo con la tutorada, se realizó un catálogo que incluía la usabilidad del producto terminado, con sus respectivos referentes y toda una propuesta gráfica que hiciera este producto más deseable hacia las clientas a futuro (Imagen 1).



Imagen 1. Catálogo para Calzado Covaric

### Discusión

Un buen punto por considerar sería incluir el llamado “diezmo”, aportando como diseñadores el diez por ciento de nuestros conocimientos para resolver problemáticas sociales, dejando a un lado los intereses monetarios. Es por esta razón que se le llama diezmo, pues sólo se le dedica una parte de nuestro tiempo a la sociedad necesitada: “Como diseñadores, podemos pagar dando el diez por ciento de nuestro talento y nuestra cosecha de ideas al 75 por ciento de la humanidad necesitada” (Papanek, 1985. P.70). La consideración de Papanek es una invitación a que tanto estudiantes como profesionales del diseño nos ocupemos de este tipo de problemáticas sirviendo a las necesidades de muchas personas y contribuyendo a mejorar su calidad de vida.

### Conclusiones

- El diseño con conciencia social invita a trabajar desde el diseño con una visión aterrizada a la realidad de un país en vías de desarrollo y no con la mirada de los países capitalistas cuyas exigencias competitivas no se alcanzan desde las condiciones desventajosas actuales.
- Gran parte de esa condición desventajosa se presenta desde el retraso tecnológico. Es por esta razón que la tarea de los diseñadores es avanzar en esta búsqueda de progreso, realizar productos que permitan ser utilizados para la tecnología nacional, disminuir la dependencia de los grandes países que se apoderan del mercado.
- Conviene que las clases populares cuenten con su propio espacio en el diseño, aportando todo su conocimiento en pro de un producto que podría ser muy exitoso, contando con el apoyo de un diseñador industrial que tiene todos los conocimientos y herramientas para orientarlo. Se trata de un trabajo en conjunto unificando criterios y procesos que ayuden al progreso de sus vidas y contribuyan al auto-sostenimiento presente y futuro de ellos.

### Referencias

- Bonsiepe, Gui (1998). *Diseño de la periferia*. México: Gustavo Gili.
- Fals Borda, Orlando (1987). *Investigación participativa*. Montevideo: Instituto del Hombre. Ediciones de la Banda oriental.
- Papanek, Víctor (1985). *Diseñar para el mundo real*. Cap. Cómo cometer un crimen. Londres: Editorial Thames & Hudson.

## Los 2 Mejores Proyectos del 2010-2

### DISEÑO INDUSTRIAL 2010-2 SEGUNDO SEMESTRE

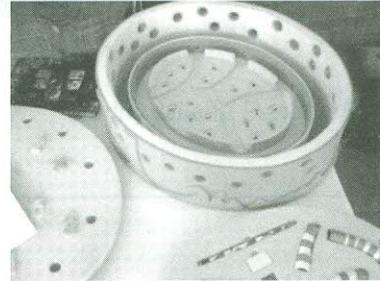
**Nombre del Proyecto:** JUEGO MATEMÁTICO ANALOGÍA DEL CORAZÓN

**CONCEPTO:**

**Proyecto:** A partir de la selección de un órgano del cuerpo humano y su análisis, desarrollar un artefacto que cumpla la función del órgano.

**El órgano analizado:** Corazón, de allí que el concepto es impulsar para distribuir.

**Propósito:** Desarrollar la habilidad motriz fina teniendo como pretexto un juego matemático



---

**ESTUDIANTE (S):** Santiago Luna Santiago

**DOCENTE (S):** Carmen Adriana Pérez y Juliana Quintero

**Nombre del Proyecto:** JUEGO PARA PAREJAS ANALOGÍA DE LA COLUMNA

**CONCEPTO:**

**Proyecto:** A partir de la selección de un órgano del cuerpo humano y su análisis desarrollar un artefacto que cumpla la función del órgano.

**Estructura:** Columna vertebral y pelvis.

**Propósito:** Juego desarrollado para parejas y por medio de este fortalecer la relación, se da a partir de conocer aspectos específicos.



---

**ESTUDIANTE (S):** Laura Melissa Ortiz Tamayo

**DOCENTE (S):** Carmen Adriana Pérez y Juliana Quintero