

EL DISEÑO COMO AGENTE DE RESPONSABILIDAD SOCIAL

Design as a social responsibility agent

Danny Milena Panche Barrios*

SÍNTESIS:

En el nuevo orden global ha venido aumentando la preocupación por las personas con características especiales y por el desarrollo sostenible, la tarea del diseñador es hacer del mundo un contexto mucho más consciente e incluyente, en el que el diseño universal y sustentable sea el protagonista, pues las condiciones del ambiente afectan a toda la sociedad, desde el punto de vista físico, psicológico, económico o político. Desde el análisis de las posturas teóricas de varios diseñadores, diseñar ha dejado de ser una actividad aislada para convertirse en una actividad concurrente, enfocada en el beneficio colectivo, encaminándose hacia un diseño centrado en el usuario, pensando en las consecuencias del diseño antes de ponerlo en marcha, para implementar soluciones eficientes.

DESCRIPTORES: Responsabilidad social, diseño incluyente, sustentabilidad ecológica.

ABSTRACT:

In the new global order, a concern has been increasing for people with special characteristics and sustainable development. The designer's task is to make the world a context much more conscious and inclusive, in which the universal and sustainable design is the protagonist, since the conditions of the environment affect all society, from the physical, psychological, economical, and political view. From various designers theoretical analysis, design has stopped being an isolated activity to become a concurrent activity, focuses on the collective benefit, concentrating on a user-centered design, thinking on the consequences of the design before implementing them, and focusing on effective solutions.

DESCRIPTORS: Inclusive design, ecological sustainability, social responsibility.

En la era de la producción en masa, cuando todo debe ser planificado y diseñado, el diseño se ha convertido en la herramienta más poderosa con la que el hombre da forma a sus artefactos y ambientes. Esto demanda una gran responsabilidad social y moral del diseñador. También demanda una mayor comprensión de la gente por aquellos que practican el diseño y más entendimiento por el público del proceso de diseñar.

(Victor Papanek, 1971)

Frente a la constante situación de vulnerabilidad y exclusión de determinados grupos sociales a lo largo de la historia, en la actualidad se han puesto en marcha algunos procesos y maneras para transformar la visión del mundo, haciéndolo cada vez más incluyente, es decir, permitiendo que las personas en situación de desigualdad, discapacidad o precariedad, tengan una calidad de vida digna dentro del nuevo orden global.

Es en este punto en el cual el diseño tiene la responsabilidad de ayudar a transformar el mundo, aumentando el grado de integración social, de tolerancia y sensibilidad; tratando de generar igualdad de oportunidades para todos los seres humanos, adaptando nuevos elementos a las condiciones ya existentes.

* Estudiante de V semestre de Diseño Gráfico, 2010-2

No sólo se habla de responsabilidad social en relación con la concepción de un mundo incluyente para los seres humanos, también se habla de diseño responsable y social en cuanto a la sustentabilidad ecológica.

Este aspecto ha tomado mayor auge en los últimos años debido a los efectos catastróficos que se han venido evidenciando últimamente pero que no son precisamente fenómenos contemporáneos, como es el caso del cambio climático, la disminución de la biodiversidad, la pérdida de fertilidad de la tierra, la contaminación del agua, entre otros; estos fenómenos son el resultado de las actividades de “progreso” del ser humano, que en su afán por crear un verdadero desarrollo, ha acarreado una sobreexplotación de los recursos de manera parasitaria, y un aumento en las condiciones de desigualdad social.

Ante la creciente necesidad de generar ambientes eficientes, acordes al contexto y al servicio de todas las personas, el diseño trae a colación diferentes disciplinas de las cuales toma elementos claves para generar soluciones efectivas, tanto a nivel físico como psicológico, que no sólo benefician a las personas con necesidades especiales, sino también a la sociedad en general, pues si continúa aumentando la ignorancia ante la importancia de un diseño universal, no sólo se excluye a cierto grupo de personas, si no que “también generan costos indirectos a la sociedad, reduciendo el aporte económico y social de las personas en situación de discapacidad” (Cruz y Hernández, 2006:155).

El diseño debe apelar entonces a asuntos colectivos, solidarios, justos y equitativos, a la función social del objeto entendiéndola como “aquella dimensión de una actividad cuya finalidad es garantizar la equidad por encima de los intereses individuales y disociantes (sic.)” (Chaves, 2001:91), proponiendo un mundo objetual más democrático, en el cual las decisiones de diseño que se tomen sean incluyentes, para lo que se requiere una mirada del mundo mucho más profunda, enfocada desde un punto de vista más que profesional, humano.

Pero el desarrollo de un mundo responsable frente al presente tema, no sólo le compete a los diseñadores o profesionales encaminados en las propuestas; también le compete a las personas de la sociedad, que de una u otra manera se ven involucradas, pues “la función social no es sólo un don de la disciplina, sino, una opción de la sociedad que la utiliza”(Chaves,

2001:98); es la misma comunidad la que aprueba o desaprueba una determinada alternativa o solución de diseño, las situaciones sobre las que hay que trabajar y la oportunidad de intervenir en su círculo social, por lo que antes de socializar el diseño, debe socializarse la propia sociedad; es cuestión de generar un gran impacto, convincente, de tal manera que sean superadas las barreras mentales, sobre las personas con características especiales (permanentes o pasajeras), sobre la efectividad del diseño y también sobre la posibilidad de crear un mundo de mejores condiciones para todos, todo ello para lograr superponerse también a la tendencia del extremo consumismo sin conciencia social, tan característico del mundo capitalista contemporáneo.

En el sistema capitalista actual, no sólo se promueve la acumulación de poder (riqueza) en las elites, sino que se crea una brecha cada vez más profunda entre los que tienen mucho y los que tienen poco o nada; en este último grupo es donde se encuentra el mayor número de personas con discapacidad y por ello, con más inconvenientes de los que deberían tener, sólo por no contar con los recursos suficientes para satisfacer sus necesidades especiales, lo cual *“en realidad no debería serlo en una sociedad que se vanagloria de encontrarse en la era de la información y el conocimiento, y que dispone de más medios que nunca antes en toda su historia para conseguir un mundo más justo. La cuestión es cambiar la manera de ver las cosas”* (Pelta, 2007:28).

Aunque no sólo es cuestión de mirar diferente, también es cuestión de actuar, de que las personas que se encuentran en la cúspide del poder se hagan conscientes de la situación y hagan aportes para mejorarla; así mismo, de que los diseñadores se preocupen por generar más soluciones dirigidas a las masas que lo necesiten, en vez de reforzar la idea de la moda, que además afecta a la totalidad del planeta en materia ambiental a medida que el consumismo y la necesidad de reemplazar los objetos (cada vez a más corto plazo) se incrementa.

En tales condiciones, se hace necesario dar a conocer propuestas alternativas de diseño, acompañadas de un buen soporte de beneficios económicos que sean atractivos a los gobiernos y a los empresarios, pues son ellos los que en definitiva permiten ofertar al público el diseño; al respecto, el diseñador Herbert Kapitzki (citado en Pelta, 2007) comenta:

“Conozco a muchos colegas a quienes les encantaría trabajar por la mejora de las condiciones ecológicas de nuestro mundo tecnológico, pero no pueden hacerlo porque deben trabajar para clientes cuyas actitudes hacia tales problemas distan de ser críticas. Se ven forzados a ser oportunistas porque su existencia como diseñadores depende de proveer un servicio”.

El reto es direccionar, tanto a las empresas como a las instituciones, para que identifiquen las necesidades reales y latentes de los seres humanos y del planeta en general; en la actualidad se propone trabajar, no tanto para la gente, si no con la gente, pues la mejor forma de identificar las necesidades y de generar soluciones efectivas, no es investigando y diseñando aisladamente o con base en suposiciones, sino sumergiéndose hasta donde sea posible en la realidad social y del usuario final.

De manera que el papel del diseñador, además de enfocarse en la generación de soluciones a problemáticas latentes, está en direccionar la mirada de los empresarios y las instituciones, quienes son los que finalmente aportan los recursos económicos para llevar a cabo los proyectos, hacia el beneficio que traería encaminar la dinámica del mundo por un camino más incluyente y productivo.

Además, se le sugiere que diseñe desde una perspectiva universal, que requiere tanto una nueva manera de hacer las cosas como una nueva forma de ver el mundo, tratando de superar las barreras de la discriminación y la indiferencia, así como trabajando para la colectividad más que por un beneficio personal, de tal manera que se priorice la entidad humana, y por último, procurar la generación de diseños efectivos (responsables), se enfoca en el beneficio que pueda proveer su uso, al mismo tiempo que en las consecuencias ante el ecosistema, ya sea durante su producción, su vida útil o en el desuso.

Referencias

Cruz, Israel y Hernández, Janeth. (2006). Exclusión social y discapacidad. Bogotá: Universidad del Rosario.

Chaves, Norberto (2001) El Oficio de Diseñar. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Papanek, Victor (1971). Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social. Madrid: H. Blume Ediciones.

Pelta, Raquel (2007). Diseño Crítico: Diseñar con la gente. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/Temes/article/viewFile/76580/105103>. Consultada el: 30 de octubre de 2010.

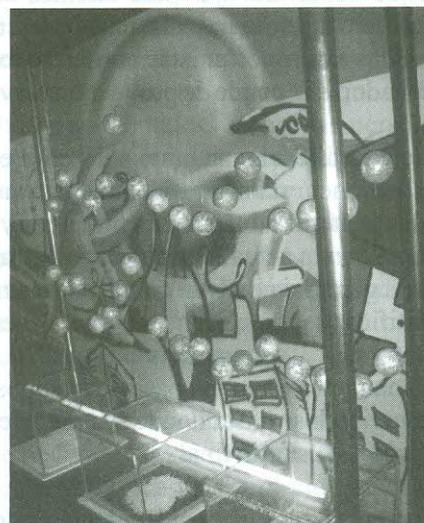
Los 2 Mejores Proyectos del 2010-1

DISEÑO INDUSTRIAL 2010-1 TERCER SEMESTRE

Nombre del Proyecto: BL SENSITIVO.

CONCEPTO:

Movimiento rítmico, ondas y sonido. Proyecto de recopilación metodológica vista en clase de diseño, escultura dinámica compuesta por un árbol de levas impulsado por un servo motor, el cual mueve de forma ascendente y descendente las esferas sujetas por nylon de cada una de las levas. En la parte inferior 3 bajos de 18 pulgadas que por música expedían ondas de sonido haciendo mover las mini- esferas de poliestireno en una forma rítmica y similar. Estas se encuentran ubicadas en cada una de las peceras. Toda esta escultura dinámica se impulsa e inicia por un sensor de movimiento que al paso de cada persona se activaba, haciendo de la zona de la universidad donde fue instalado un lugar de emociones e innovación.



ESTUDIANTE (S): Byron Alejandro Sáenz, Jonathan Castillo, Juan José Leiton, Juan Jose Morales.

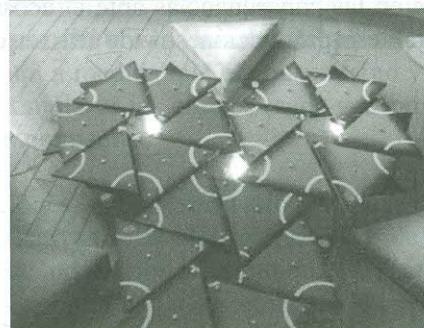
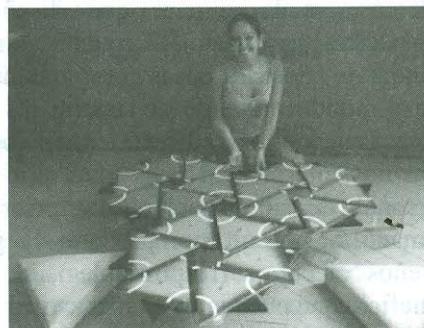
DOCENTE (S): Carlos Londoño y César Hernández.

Nombre del Proyecto: TRIHEXFORM

CONCEPTO:

El concepto manejado en este diseño es la sinergia, que se logró por medio de la interacción de módulos triangulares, los cuales en las diferentes uniones forman unos hexágonos.

Este proyecto se hizo con la intención de manejar un espacio lúdico para los estudiantes en algún contexto de la universidad.



ESTUDIANTE (S): María Isabel Echeverry Velásquez, María Camila García, Laura González Soler y José David Velásquez

DOCENTE (S): Carlos Londoño y César Hernández.