

## LA RESPONSABILIDAD SOCIAL DEL DISEÑADOR

### Designer 's social responsibility

MDI. Yaffa Nahir I. Gómez Barrera\*

#### SÍNTESIS:

El mundo real demanda de los diseñadores respuestas ajustadas a las problemáticas prioritarias de la sociedad que adolecen varias regiones de nuestro país y que a la vez se constituyen en oportunidades para diseñar. Es urgente que los diseñadores asuman su responsabilidad frente a tales problemas, a través de procesos de investigación y de participación, de tal manera que puedan contribuir al mejor desarrollo de la población comprometida. Este documento pretende alimentar la reflexión frente a dicho compromiso. En la asignatura de Diseño Social se adelantan proyectos que atienden las necesidades de las personas o comunidades.

**DESCRIPTORES:** Responsabilidad social, Diseño industrial, Desarrollo, Diseño Participativo.

#### ABSTRACT:

The real world demands from designers answers tailored to the priority issues of society. Poverty, unemployment, water scarcity, global warming, lack of transportation, violence, health care, among others, are just some examples of problems that various regions of our country suffer and which at the same time are the opportunities for design. It is urgent that designers take their responsibility towards this problems, through participation and research process, so that they can contribute to a better development of the people involved.

**DESCRIPTORS:** Social Responsibility, Industrial Design, Participatory Design.

Hablar acerca del diseño al servicio de la satisfacción de las necesidades de las personas puede resultar redundante, no obstante, al hacer un recorrido por las diferentes reflexiones alrededor del compromiso social del diseño, se evidencia un distanciamiento en el cumplimiento de ese propósito por parte de los productos resultado del trabajo de los diseñadores. Al respecto, la responsabilidad del diseñador es puesta a prueba frente a las diferentes problemáticas de la sociedad.

#### Los problemas de la sociedad y las reflexiones del diseño social



Foto 1. La Biblioburro, Fuente: <http://elbiblioburro.blogspot.com/>

\* Docente de Diseño Social, V semestre de 2010-II

¿Cómo llevar cultura a la gente en territorios dominados por la guerrilla? ¿Cómo potabilizar el agua de un estanque sucio? o ¿Cómo transportarla varios kilómetros diariamente en poblaciones de escasos recursos?, ¿Cómo mejorar la visión de la gente que vive en la pobreza y que no puede acudir a un especialista?, ¿Cómo crear conciencia preventiva de accidentes peatonales?

Sin haber sido diseñada, la Biblioburro es una alternativa que se le ocurrió al maestro en literatura Luis Soriano en la zona rural del Magdalena, con el objetivo de estimular la lectura, aportar conocimiento, dotar de material didáctico a niños, familiares y profesores e incentivar la cohesión de la comunidad a través de la socialización de los libros, la lúdica de las sesiones y los recorridos de la biblioteca rural ambulante que llega a zonas apartadas de la región. (Foto 1).

Frente a estas problemáticas y otras tantas, ya desde los años 70, Papanek cuestionaba: “¿No es una pena que muy pocos diseños, muy pocos productos, sean realmente aplicables a las necesidades de la humanidad?”, haciendo énfasis en lo que denominó “la negligencia del diseño” (1977:63) y refiriéndose al trabajo que generalmente realiza el diseñador para una élite que se constituye en una minoría. Frente a todo ello, propone que todos los diseñadores deberían contribuir con un “diezmo” (1977:70), por medio de su trabajo, dedicando parte de su tiempo para atender las necesidades prioritarias de las personas.

Las reflexiones alrededor de la responsabilidad social del diseño y del diseñador continúan en las décadas siguientes. En los años 80, Bonsiepe (1985) señala el debate acerca de la transferencia tecnológica de los países de centro hacia los de la periferia, en donde se genera fundamentalmente una relación de dependencia debido a que la producción, distribución y consumo no están resueltos en estos países, de cara a lo cual los diseñadores deberían optar por proyectos más fructíferos socialmente, que contribuyan a la auto-liberación de los países periféricos.

En los 90, Olt Aicher (1991) determina el planteamiento de la cultura del proyecto, a través de la cual el ser humano se encuentra consigo mismo y se hace cargo de su propia evolución. Considera el proyecto “como la forma más compleja de actividad espiritual” (p.180) porque el ser humano puede

desarrollar conceptos, generar lo que no existe, atender a múltiples exigencias, abrir perspectivas y descubrir posibilidades. De tal manera que el mundo de hoy es el resultado de lo que los seres humanos- en el caso particular los diseñadores- han hecho y por consecuencia, de lo que harán.

En la primera década del 2000, Martín Juez (2002) reflexiona acerca del objeto “como un espejo: un vínculo de uno con uno mismo y con los otros... no es solamente un útil, es también una idea” (p. 96), es decir, que los objetos dan cuenta de la manera en que las personas viven y observan el mundo, de cómo establecen vínculos sociales y construyen creencias, conocimientos e instituciones. Desde esta perspectiva, el autor alude a la necesidad de acudir al pensamiento complejo y a la transdisciplinariedad para la comprensión de lo específico de la comunidad, los problemas locales, el conocimiento de las técnicas, los mercados, la construcción y el uso de los objetos.

Seguidamente, las reflexiones de otros teóricos del diseño orbitan alrededor de la afectación de la globalización en América Latina, la humanización de las tecnologías, la mutua relación de lo social con lo ambiental y la contribución de los diseñadores a la autonomía económica y laboral de las pequeñas unidades productivas.

### **El compromiso del diseñador con el bienestar y el desarrollo**

A partir de las anteriores reflexiones es claro que el diseñador tiene un compromiso con el bienestar y el desarrollo de las personas y de las regiones en las cuales trabaja. Barrera y Quiñones (2008) listan los derechos económicos, sociales y culturales de la gente, con los cuales el diseño tiene un compromiso y que desde los postulados de Aicher (1991) se convierten en oportunidades de proyecto para el diseñador:

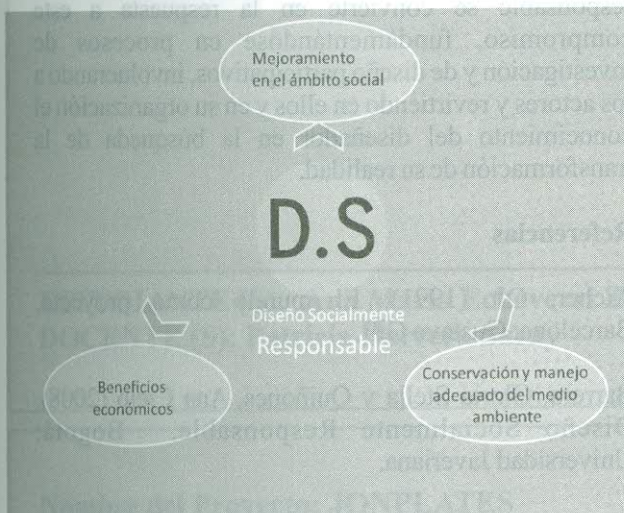
Derecho al trabajo, oportunidad de obtener los medios para llevar una vida digna y decorosa. A la salud, disfrutar del más alto nivel de bienestar, físico, mental y social.

A la educación, orientada al pleno desarrollo de la personalidad. A la seguridad social, protección contra las consecuencias de la vejez o la incapacidad. A un nivel de vida, para sí y su familia, alimento, vestido y vivienda adecuados. A participar de la vida cultural y artística de la comunidad y gozar de los beneficios del

progreso científico y tecnológico. A vivir en un medio ambiente sano y a contar con servicios públicos básicos.

### El diseño socialmente responsable

Consecuentemente, el diseño socialmente responsable es aquel que aborda problemas prioritarios para la sociedad, proponiendo proyectos de diseño que consideran los intereses de todas las personas, con un compromiso frente a la sociedad y la naturaleza, de tal manera que se preocupa por las decisiones y los resultados a nivel social, ambiental y económico (Barrera y Quiñones, 2008) (Gráfica 1):



Gráfica 1 - Diseño socialmente responsable

Como resultado de un proceso de diseño socialmente responsable, se busca llegar a realizar productos con la comunidad o población objetivo, con los actores involucrados en la cadena productiva o de servicios y lograr transformaciones que contribuyan a una sociedad más equitativa y justa, teniendo conciencia de los efectos de la producción, uso y desuso de lo que se diseña.

En este sentido, se hace necesario trabajar procesos de Diseño Participativo con las personas a quienes va dirigido el proyecto, de tal forma que participen en todas las etapas y procesos de decisión del mismo. Estas etapas comprenden: la interpretación del contexto, la formulación del proyecto, el desarrollo de la propuesta de diseño, la implementación y la evaluación de los resultados y de los productos. En cada etapa los

diseñadores rinden cuentas a la comunidad generando procesos de transparencia, retroalimentación y ajuste. A la vez, comunidad participa como cooperadora y hace vigilancia de los proyectos para el cumplimiento de objetivos.

De allí que el diseñador debe apoyarse en metodologías de las ciencias sociales que le permitan desarrollar un proyecto apropiado fundamentado en la investigación de carácter social.

### Las dimensiones del diseño desde la comprensión del ser humano y de la sociedad

Fiori (2006) destaca la importancia que tiene para el diseñador industrial el apoyarse en las ciencias sociales para el estudio y la comprensión de la realidad, la vida de las personas y su cultura. Señala que “la historia articula el pasado; la sociología el comportamiento de los grupos; la psicología la formación de la personalidad del individuo y la antropología cultural le da una mirada evolutiva” (p. 34).

El abordaje de estas miradas, de manera reflexiva y crítica, le permite al diseñador ofrecer propuestas de objetos con una perspectiva basada en la sustentabilidad, desde la cual es necesario reconocer a los actores sociales y motivar su participación en la solución de sus necesidades. En este sentido, el diseño del objeto se comprende a partir de varias dimensiones, a saber:

- “Desde la ambiental: cómo se interrelaciona con la naturaleza, cuál es el costo ambiental del producto.
- Desde la cultural: cómo comunica la cosmovisión de una sociedad, la comprensión de la realidad, las representaciones del mundo.
- Desde la social: cómo incide en el comportamiento grupal frente al mundo y a los otros hombres.
- Desde la psicológica: cómo influye en las vivencias, los aspectos subjetivos, los recuerdos, las experiencias del hombre y sus expresiones” (Fiori, 2006, p.38).

A estas dimensiones se suman la funcional, la económica, la tecnológica y la estética.

## Los procesos de observación participante y de investigación acción participativa

Como ya se ha señalado, el proyecto de diseño que asume compromisos con la sociedad debe apoyarse en la investigación social, de tal manera que las técnicas propias de la investigación cualitativa contribuyen a este tipo de estudios. Es así como la observación participante le permite al investigador recoger datos “de naturaleza específicamente descriptiva, participando de la vida cotidiana del grupo, de la organización, de la persona que desea investigar” (Deslauriers, 2004:46). Mediante esta técnica el investigador no sólo observa sino que también entrevista, analiza documentos, reconstituye la historia del fenómeno estudiado, está atento a participar en todos los acontecimientos que afecten la vida de la organización que observa sin límite de horario.

A la vez, los planteamientos de Orlando Fals Borda (1987) concernientes a la Investigación Acción Participativa IAP se constituyen en fundamentos para contar con un abordaje particular de la investigación a partir del compromiso con la participación de la gente dentro de los procesos de transformación de su realidad. De tal forma que para el desarrollo de proyectos socialmente responsables se puede pensar en el diseñador como un “intelectual orgánico” (1987:26), quien introduciendo su conocimiento en la comunidad y retroalimentándose del de ella, promueve su organización.

En este proceso de participación, el diseñador no debe ser un actor necesario ni indispensable, porque la finalidad es que sea la comunidad la que tome el control en sus manos, piense y construya su desarrollo con sus propios intelectuales orgánicos. En estos procesos generalmente se adelantan actividades de transferencia de diseño (Galán, 2005), es decir, que se proveen las herramientas conceptuales, vocabulario y prácticas de planificación que habilitan a la persona o grupo social para ordenar su oferta de productos y le permiten incorporarse en el intercambio económico de manera diferente.

## Conclusiones

Las diferentes reflexiones acerca del diseño social señalan la brecha existente frente a la adecuada satisfacción de las necesidades de la gente, estableciendo que son problemáticas que deben

asumirse desde la complejidad y desde un trabajo que involucra múltiples disciplinas más allá del diseño.

En tal sentido, está en discusión el compromiso del diseñador con el bienestar y el desarrollo de las personas y las regiones, partiendo del reconocimiento de los derechos sociales, económicos y culturales, para asumirlos como proyectos en la construcción de un mundo mejor.

La consideración de las dimensiones social, psicológica, ambiental, cultural, económica, tecnológica y estética, permite garantizar la sustentabilidad de los proyectos de diseño que se encaminen al favorecimiento de determinada población. El diseño socialmente responsable se convierte en la respuesta a este compromiso, fundamentándose en procesos de investigación y de diseño participativos, involucrando a los actores y revirtiendo en ellos y en su organización el conocimiento del diseñador en la búsqueda de la transformación de su realidad.

## Referencias

- Aicher, Olt (1991). *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Barrera, Gloria Stella y Quiñones, Ana Cielo (2008). *Diseño Socialmente Responsable*. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Bonsiepe, Gui (1985). *El Diseño en la periferia*. México: Gustavo Gili.
- Deslauriers, Jean Pierre (2004). *Investigación Cualitativa*. Pereira: Ed. Papiro.
- Fals Borda, Orlando y Rodrigues Brandao, Carlos (1987). *Investigación Participativa*. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental, Instituto del Hombre.
- Fiori, Stella (2005). *Diseño Industrial Sustentable. Una percepción desde las ciencias sociales*. Argentina: Stella Fiori.
- Galán, Beatriz (2005). *Formación de diseñadores reflexivos*. Buenos Aires: FADU, UBA.
- Martín Juez, Fernando (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Papanek, Víctor (1977). *Diseñar para el mundo real*. Madrid: Blume Ediciones.

## Los 2 Mejores Proyectos del 2010-2

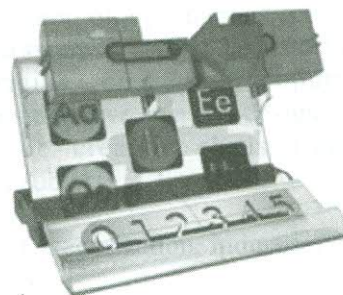
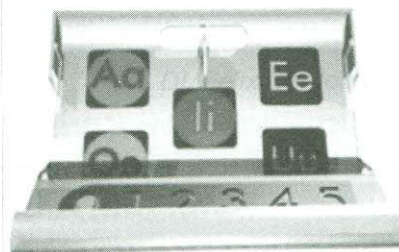
### DISEÑO INDUSTRIAL 2010-2 QUINTO SEMESTRE

**Nombre del Proyecto:** Yii EY-UAN

**CONCEPTO:**

Juguete diseñado para el aprendizaje de números, letras e imágenes de niños con síndrome de Down moderado.

Basado el modelo pedagógico de *Diviértete aprendiendo*.



**ESTUDIANTE (S):** Ana María Echeverri Zapata y Jhonier Calvo

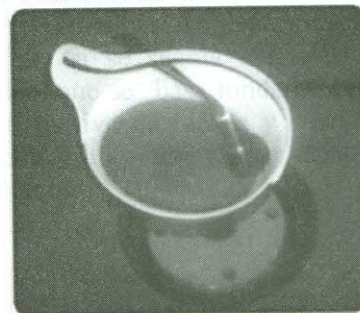
**DOCENTE (S):** Patricia Herrera Saray

**Nombre del Proyecto:** JONPLATES

**CONCEPTO:**

La familia de objetos JONPLATES, es una ayuda para aquellas personas que padecen los síntomas de Esclerosis Múltiple, como temblor en las manos y movimientos involuntarios.

Permite mayor independencia y comodidad al usuario directo, al momento de alimentarse, así como facilidad en la limpieza y en la manipulación del objeto por parte del usuario indirecto.



**ESTUDIANTE (S):** Danny Panche B., Anyela Ramírez López, Deniss García Buitrago.

**DOCENTE (S):** Patricia Herrera Saray