

CELEBRACIÓN DEL DÍA DEL DISEÑADOR INDUSTRIAL DOMINICANO

“EL DISEÑO COMO RECURSO PARA EL DESARROLLO”

CONFERENCIA

Un diálogo interno desde el diseño

(Apuntes para una metodología del diseño)

Centro de Diseño Industrial del Instituto Tecnológico de Santo Domingo, INTEC.
REPÚBLICA DOMINICANA

Por José Manuel Mateo Hernández
Diseñador Industrial
Julio 2014

Agradecimientos

En primer lugar quiero dar las gracias personalmente a **INTEC**, a la **Diseñadora y coordinadora de la carrera Arancha Toribio** y muy especialmente a la **Diseñadora Angélica M. Rodríguez** por la invitación que me han hecho para participar en este evento circunscrito a celebración del día del Diseñador Dominicano. Muchas gracias y felicidades por la organización de un acto así porque toda divulgación del diseño industrial es siempre poca.

Agradecimientos que quiero hacer extensibles a todo el equipo humano que ha organizado estas semanas dedicadas a la divulgación de nuestra profesión y disciplina. Y a todas las entidades, tanto académicas como de otro ámbito que han contribuido hacer realidad estos actos.

En segundo lugar también quiero agradecer enormemente vuestra asistencia a esta charla. Soy consciente de que es mucho más divertido participar en un taller y/u otra actividad de perfil más práctico, o incluso asistir a una conferencia para ver diseño, más que para escuchar aspectos del diseño, así que valoro muchísimo vuestro interés y participación.

Sinceramente, dudo estar a la altura de los colegas que ya se han dado cita estos días. En cualquier caso si motivo una sola reflexión u os apporto una nueva visión que os sirva para el futuro y para el desempeño de vuestro trabajo como diseñadores, me daré más que satisfecho.

Nuevamente, muchas gracias a todos.

Observaciones

Antes de empezar también quisiera decir que acostumbro a dar charlas sin aportar apenas datos históricos contrastados. No es mi intención hablar de realidades objetivas sino más bien trasladaros mis propias reflexiones. Mostraros el pensamiento que he ido adquiriendo como profesional a lo largo de estos años de experiencia.

Así pues, soy un **diseñador industrial** que suele hablar de diseño desde lo que conoce y fundamentalmente desde lo que piensa, que es no es gran cosa, pero por lo menos garantiza un **discurso sincero**.

De esta forma, la intención real de este encuentro conmigo, no es que aprendáis historia o teoría del diseño industrial y/o adquiráis datos, fechas o métodos (*algo que estaréis aprendiendo seguramente de forma fantástica en vuestra carrera*) sino más bien disponer de un nuevo enfoque y/o tener presentes algunos factores que os permitan estructurar nuevas reflexiones, diálogos e ideas propias con las que tejer vuestro propio pensamiento sobre el diseño.

He de decir que, durante mis más de 15 años de trayectoria como profesional, quizás lo que he aprendido con más rotundidad es que sobre el diseño todos los implicados tenemos siempre parte de razón en nuestros planteamientos y es por ello que debemos atender a todas las voces que nos hablen de él.

Dicho esto también es importante comentar que considero que la invitación a un congreso y/o actividad sobre diseño merece, por parte de todo invitado, preparar específicamente su participación. Creo que el esfuerzo es una forma clara de agradecer su presencia. Por este motivo esta charla que mantendré con vosotros **la he preparado específicamente y es original** en su gran mayoría. Y aunque soy consciente de que es más aburrido, la leeré de forma literal porque obviamente no la he memorizado. Por esta razón, y entendiendo que el formato a distancia (videoconferencia) no ayuda mucho a transmitir emociones, os ruego que no desconectéis y que hagáis el esfuerzo de seguirme.

Para acabar estas “*aclaraciones*” quiero también decir que desde algunas redes sociales se ha comentado y/o se ha citado que analizaría el diseño dominicano. Os anuncio, de entrada, que no será lamentablemente así. Por desgracia no conozco tanto vuestro trabajo, ni como sociedad ni como colectivo, para poder trazar un análisis mínimamente riguroso al respecto. Espero en un futuro, eso si, poder remediarlo y aprender más sobre vuestra idiosincrasia.

No obstante, bajo la universalidad con la que yo concibo el diseño industrial tengo muy presente que el diseño dominicano está también abierto a él y a la historia que hoy os voy a contar.

Introducción

Cuando Angélica me invitó a dar una conferencia tuvo muy presente mi texto introductorio titulado: **“Apuntes para una metodología de Diseño Industrial”** y me pidió si podía organizar la conferencia en torno a él. Le dije lógicamente que si.

No obstante he querido arriesgarme como diseñador que soy. Y ante el lema que sustenta todas las actividades que estáis llevando a cabo, que no es otro que: **“Diseño como recurso para el desarrollo”** he creído interesante aunar ambos temas: **METODOLOGÍA Y DISEÑO COMO RECURSO** porque es muy importante tomar consciencia de que el diseño, entendido como ese presunto recurso para el desarrollo, pienso que ha de ser de una **determinada manera**. Es decir que, no solo ya desde su propio punto de vista disciplinar sino sobretodo desde su práctica profesional y la finalidad que se le presume como recurso, este diseño dinamizador debe ser de una forma muy concreta. Y de él os quiero también hablar.

“Porque no todo tipo de diseño puede liderar cambios”.

Y como bajo esta percepción la **metodología** es un aspecto fundamental podré abordar también –y *con sentido*– el tema con el que me había comprometido.

De esta forma, mi reflexión intentará destacar cuales pueden ser los rasgos principales que nos permiten establecer un diseño que resulte ser ese recurso tan necesario para el progreso (hablando desde el pensamiento, la teoría y siempre en términos genéricos) y abordará además el papel fundamental que tiene en él la metodología.

Espero ligarlo todo...

“Mi trabajo, que os invito a conocer desde la web del estudio www.elmundodeoz.com aunque esté muy desfasada, es en realidad fruto de mi propio pensamiento sobre el diseño. De ahí que sea tan importante este “nivel intelectual” de nuestra profesión aunque para muchos sea tan aburrido.

*Vuestro trabajo seguramente también tendrá esta vinculación con vuestro pensamiento. Por ello es importante que **desarrolléis una posición crítica** y que **estructuréis un discurso intelectual**. Básicamente porque las ideas se suelen adaptar a los tiempos y a las circunstancias y con ellas lo hará también vuestro trabajo, teniendo siempre así plena vigencia.”*

Los rasgos principales del Diseño como recurso para el desarrollo

Y añadiría: “Para el desarrollo **de las sociedades**”. Es importante porque debemos intentar que el beneficiario del desarrollo seamos todos, no solo un sector y/o un contexto específico, sino todos.

1.- La toma de consciencia

Personalmente pienso que el desarrollo de cualquier sociedad –hoy- puede estar planificado. Es decir, en la actualidad el progreso social se podría trazar con anterioridad en base a unos objetivos que nos dibujarían posteriormente todas las estrategias y/o las acciones necesarias que habrían de permitirnos, no solo llegar a ese fin concreto sino analizar también objetivamente el nivel alcanzado.

Creando en esta posibilidad, no cabe duda de que este desarrollo se realizaría obligadamente desde la complicidad y el trabajo conjunto de la totalidad de los agentes y recursos implicados, tales como los sociales, los políticos, los industriales, los tecnológicos y lógicamente los económicos.

El diseño adaptado a esta estrategia debería ser enormemente receptivo y la clave estaría en no encerrarnos en nosotros mismos *-ni como diseñadores ni como sociedad-* porque caeríamos en nuestras propias limitaciones, ya sean éstas culturales, materiales y/o de otro tipo. El aislamiento es siempre una barrera insalvable que restringe considerablemente la capacidad de innovación, algo básico para el desarrollo.

Bajo esta certeza estamos lógicamente obligados a mirar al exterior y a empezar a reconocer –y sobretodo aprovechar- que el mundo es cada vez más pequeño y que el mercado no es solo interno, ni es tampoco ese monstruo que lo devora todo sino que es también un medio para generar riqueza y progreso. Entendamos que podemos mantener nuestro carácter y personalidad cultural estando integrados en un flujo más general. Y que un mercado global supone ser una oportunidad única de generar mejoras locales y prosperidad interna. De hecho, que yo esté ahora mismo en España hablándoos por videoconferencia demuestra lo pequeñas que son las distancias y la enorme facilidad con la que podemos transmitir conocimiento.

Así que si existen caminos que nos pueden llevar a un cambio social y éstos se pueden recorrer de forma **consciente**, imaginando y planteando nuestro **propio destino**, considero que es inteligente hacerlo. Y para ello deberemos proponer las herramientas y las acciones necesarias que, como sociedad, nos han de servir para alcanzar ese futuro.

Estas acciones son entre muchas otras; **fomentar políticas activas para favorecer la industria (en caso de no tener desarrollado el sector, apostar por este valor estratégico), mejorar la fiscalidad para las empresas y el desarrollo, apostar por una enseñanza de calidad que tenga como finalidad la integración de los profesionales en la realidad actual, adquirir la capacidad de análisis de los recursos propios y foráneos, mantener constantemente un diálogo abierto entre los estamentos formativos, la industria y los agentes económicos (tanto privados como públicos) que tengan como eje principal la investigación, derivar esfuerzos a la implantación de dinámicas de I+D +I, incentivar ayudas para los emprendedores....** y un largo etcétera.

Lógicamente, una de las múltiples **herramientas estratégicas de cambio es el diseño**. Algo que Imagino que nos afecta directamente a todos los aquí presentes. **Pero...** Existe un pero... Este diseño debe de tener implícito en sus “genes” estas **intenciones de cambio**.

Este es pues, **uno de los rasgos** principales de un diseño que tiene como finalidad actuar como recurso para el desarrollo de la sociedad.

Puede parecer absurdo el hecho de crearse conscientemente una intención pero no lo es. La intención es una aceptación consciente que nos ofrece una finalidad y una actitud. Y sobre ellas dos se establecen unas determinadas formas de trabajar y de pensar. Es decir, de diseñar.

Sobre esta consciencia se construye también, como veremos más adelante, uno u otro carácter disciplinario o lo que es lo mismo; cierta **ideología**, que es otro de los grandes rasgos de este diseño.

Así pues, someterse conscientemente a una estrategia intencionada para desarrollo, donde otros factores, agentes y recursos (*de todo tipo*) se interrelacionan entre si y con nosotros; los diseñadores, nos obliga a aceptar que **diseñaremos de una determinada manera** que, no solo va más allá de nuestra subjetividad como diseñadores sino que ha de cambiar nuestra propia visión para adaptarla a un enfoque mucho más general. Reiteremos la necesidad de no aislarse.

Este es un diseño que precisa de **garantías** porque formamos parte de un conjunto de acciones y nuestro trabajo influye directamente en los resultados de ese conjunto.

Estas directrices para alcanzar el éxito, que marcan estas necesarias garantías que debe presentar este diseño, las encontramos centralizando todas nuestras **soluciones de diseño hacia un mercado real** con necesidades reales (*no especulamos con el diseño. Pensemos cuantos planteamientos no alcanzan sus fines porque realmente no se necesitaban y han acabado resultando ser procesos infértiles*) y mediante el **soporte de la industria** que nos ha de permitir, por un lado alcanzar las máximas cotas de calidad y homogeneidad –estándares de la globalización a la que aludíamos antes- y por el otro, disponer de la posibilidad de controlar los tiempos, los costes y la calidad porque estaremos sometidos al mercado y a una evaluación permanente.

Necesitamos la **complicidad del mercado** porque nadie puede negar que un **diseño que no vende**, por mucho que se pueda decir, **no genera ni interés, ni beneficio, ni – por supuesto- cambio**. O lo que es lo mismo; **desarrollo y/o progreso**. Por lo menos en los tiempos y en los resultados previstos.

2. Un diseño que toma la industria como pilar y el mercado como canal

Posiblemente el mercado es hoy uno de los mejores canales para el desarrollo social – analizado desde el punto de vista del diseño- pues de él depende gran parte de la industria y del comercio, tanto interno como externo. Y supone ser, bien utilizado, un conducto mediante el que extraer un constante rédito, además de estar expuesto a una “perpetua” renovación. Por esta razón es de vital importancia encarar hacia él, las estrategias y lógicamente el propio diseño.

Es un “espacio”, si se puede denominar así, donde este diseño, que tiene intención estratégica y una clara finalidad mercantil: **VENDERSE**. Es un elemento de cambio y de valor y por extensión -**un diseño dentro del mercado**- es un diseño que **genera beneficio** de todo tipo, porque no hablamos solo en términos económicos.

*Es cierto que suele hablarse mucho del diseño de forma mucho más idealizada y a veces perdemos de vista su finalidad principal en el mundo actual. Pero debemos despertar y aceptar que la realidad es la que es. **Porque sin la valoración que acabamos de realizar para este diseño, las empresas no nos necesitarán, no nos creerán y no apostarán por nosotros. ¿Para qué?***

No obstante, tampoco nos confundamos. Este diseño al que me refiero en términos tan mercantilistas no es un diseño vacío, frío, impersonal o despiadado. Muy al contrario es un diseño que, bajo la constante y atenta mirada del mercado, busca alcanzar las mayores cotas de innovación y funcionalidad ante las necesidades físicas, materiales y/o espirituales de los usuarios, pues es solo así cuando conecta con ellos (los usuarios) de forma masiva. **Y lo puede hacer porque el mercado nos ofrece todas estas posibilidades.**

Es un diseño que **modifica las sociedades** por medio de planteamientos innovadores. Pensemos cuanto no han cambiado nuestras vidas con productos que hoy son para todos nosotros imprescindibles. *(Algo que nos viene a mostrar la grandeza de un mercado general y su capacidad de **democratización** ya que nos permite a todos disponer de las mismas oportunidades).* Y a su vez, un diseño sometido al mercado y a sus usuarios, es también un **diseño industrial** que escucha a su sociedad y que se adapta constantemente a ella. Produciéndose una retroalimentación continua dónde los “*inputs*” saltan de un contexto a otro (diseño-sociedad-mercado) y nos permiten proponer los cambios desde cualquier ámbito.

Un diseño al amparo de la industria y del mercado motiva lógicamente la creación de más industria pero sobretudo, empleo e infraestructura aumentando así la calidad de vida y el nivel medio de las sociedades. Por extensión y bajo su servidumbre, se mejoran las comunicaciones, se invierte en servicios y se generan todo tipo de estructuras de las que acabamos beneficiamos todos. Esto es desarrollo.

No puedo negar que el diseño, en términos genéricos, tiene un marcado carácter ideológico (*que después abordaremos*) y puedo entender que someterse al mercado no es del agrado de muchos. Por ello los diseñadores (*que somos muy listos*) debemos tomar el mercado principalmente como un **elemento logístico** con el que llevar nuestro trabajo a la gente en beneficio de nuestra sociedad, de nuestra propia labor y también a favor de nuestro colectivo profesional. Y lo que para el mercado es puramente un anónimo y frío **consumidor**, para nosotros siempre debe ser un **usuario**, una **persona con necesidades físicas y emocionales**.

Bajo este prisma estoy seguro que lograremos nivelar a la perfección lo que cada uno extrae de esta estrategia y de esta relación. Y probablemente nos sentiremos extremadamente cómodos diseñando a través de estos dictámenes.

Llegados hasta aquí debo de decir, a pesar de ir en contra de una tendencia que parece instalarse en los últimos tiempos, que tengo la convicción de que dentro de este marco tiene **poca cabida diseñar para auto-producir**. Una dinámica en la que además – objetivamente- es muy difícil innovar por las lógicas limitaciones que presenta. Obliguémonos a estudiar las necesidades del mercado y planteemos realmente las soluciones más acordes que nos garanticen los resultados necesarios para el desarrollo.

Ante la posibilidad de que muchos de vosotros penséis seguramente en la auto-producción y como esto último puede haber parecido dogmático y no querría serlo, quiero hacer un breve paréntesis para decir que tenéis que entender esta reflexión desde una generalidad teórica que siempre está abierta a excepciones.

Todas las oportunidades que nos brinda el mercado nos obligan, como ya hemos dicho, a diseñar de una forma determinada y a **utilizar la industria como pilar** fundamental y/o medio con el que llevar los productos a ese mercado. Un sector que debemos potenciar, no solo con políticas y ayudas sino sobretodo con planteamientos de buen diseño que aprovechen sus posibilidades pero que también permitan abrir nuevos caminos que incidan positivamente en su crecimiento. Es nuestra responsabilidad como diseñadores integrar el diseño en la industria. Cueste lo que cueste.

Diseño, industria, mercado, economía y sociedad son, como podemos ir deduciendo de todo este análisis, elementos totalmente vinculados entre sí que se retro-alimentan los unos de los otros y que **generan la inercia suficiente para un crecimiento general**. La ventaja de esta apuesta la encontramos en el hecho de que una vez lograda la inercia las soluciones fluyen de forma constante y natural.

Imaginemos que queremos diseñar una silla bajo este diseño del que hablamos. Estaríamos obligados a plantear un objeto dónde los materiales, las tecnologías, los procesos, sus funciones y su coste, vendrían determinados exclusivamente por las necesidades objetivas que lo convierten en un valor de cambio y por la demanda directa de los usuarios (*consumidores*) y del mercado. Un mercado que puede ser local o global. **En ningún caso este diseño industrial que actúa como recurso para el desarrollo social puede surgir de las limitaciones y/o desde la parcialidad.**

Por ello este diseño debe aprovechar todas las posibilidades disponibles más allá de cualquier aspecto cultural y/o tradicional. Decisión que no impide que estos valores estén presentes, muy al contrario. Pero como dije muy al inicio debemos aceptar que el progreso, en un mundo globalizado y conectado, nos obliga a mirar y/o a tener en cuenta aspectos generales a los que no podemos dar la espalda.

Esto es muy importante tenerlo presente porque hoy, el desarrollo “controlado” de toda sociedad no se sustenta jamás en una evolución aleatoria de los factores que influyen en el propio desarrollo, como ha venido sucediendo a lo largo de la historia - y como veremos después- sino que se fundamenta en una estrategia premeditada.

*Y los diseñadores sabemos mucho de este tipo de cuestiones. Pensemos que nosotros primero de todo disponemos de las metas (las intenciones) –siempre en sentido enunciativo: **¿Qué queremos hacer, ha dónde queremos llegar, para qué y por qué....?**- y nos encargamos de lograrlas por medio de una labor plenamente consciente, controlada y muy definida, lo que da paso a otro de los rasgos de este diseño: Su control como proceso.*

3. El control del proceso de diseño. La metodología

Acabamos de reconocer lo mucho que los diseñadores sabemos sobre como establecer objetivos y como recorreremos un camino organizado para llegar a ellos por medio de soluciones. Y a pesar de que hoy, en muchos casos, parece que el diseño se limita a la habilidad de coger un lápiz, con mayor o menor gracia, el diseño que actúa como recurso debe de seguir manteniendo ese planteamiento predefinido que nos garantiza un encaje correcto en la estrategia para el progreso.

Es aquí dónde encontramos **otro de los rasgos necesarios de este diseño**, que no es otro que el **control de los objetivos**. O lo que vendría a ser lo mismo, la **metodología** que nos permite dicho control. ***Punto sobre el que me extenderé en la parte final de mi exposición.***

*No obstante, aunque no profundice ahora sobre este tema, si que conviene adelantar que sin este control sobre el diseño y sobre nuestros resultados, es meramente imposible cuantificar el éxito logrado y, lo que es más importante, perdemos totalmente la posibilidad de analizar errores y de adoptar las variaciones necesarias en el caso de que nuestro planteamiento no asumiera los objetivos previstos. Es decir, no sabríamos en **qué y por qué** hemos fallado. Ignorancia que nos impediría plantear alternativas validas.*

4. La ideología

Pero a este diseño del que hablamos aun le queda un **rasgo** importante que añadirle: **La ideología**.

*Entiéndase que me refiero a ideología a un nivel disciplinar. Es decir, este diseño específico debe de estar respaldado por un **discurso intelectual** que entronque y una su planteamiento y finalidad directamente con la **idiosincrasia de una sociedad específica**, sus posibilidades industriales y sus recursos económicos de cara a potenciar su desarrollo particular.*

La incorporación de la ideología en el diseño nos permite controlar aspectos cruciales de su composición. Por un lado -y extremadamente importante- integra en el diseño un sentido social específico que se articula por medio de un planteamiento intelectual que cohesiona la propia disciplina. Por otro, no solo supone ser una guía para todo profesional y un “*gen*” sobre el que plantear nuevos pensamientos sino que también bloquea incursiones desde otros ámbitos. Recordemos que es un diseño que se relaciona con diferentes disciplinas y agentes que a su vez presentan sus visiones particulares. Así que esta herramienta de defensa garantiza nuestra total independencia y hace que podamos hacer llegar a la sociedad los valores que rigen nuestro propio discurso ideológico y/o intelectual.

A su vez, y no es absoluto menos importante, este aspecto también supone ser la oportunidad imprescindible para que una sociedad concreta mantenga su visión cultural a través del diseño.

Bien, una vez reconocidos los 4 grandes rasgos de éste diseño que, recordemos que son: **La intención, su contexto: la industria y el mercado, el control o la metodología y la ideología**, es importante saber, dado que el diseño no es algo nuevo aunque a muchos les parezca así, si este diseño tiene algún antepasado histórico.

Para ello hagamos un repaso fugaz por la historia...

5. El diseño en la historia

Aunque a muchos se lo pueda parecer, en realidad no he hablado de nada nuevo. Así que este diseño al que tanto me refiero -de forma teórica- no es un diseño que nos tengamos que inventar porque es un diseño que ya existe.

Es un diseño industrial que seguramente os es a todos muy cercano y está muy vigente, aunque el caos académico actual del diseño, por lo menos en algunas zonas de Europa y muy especialmente en España -no se si será vuestro caso- no logre conectar nuevamente con él.

*Descubriendo entonces que este diseño es un viejo conocido y que por esta razón nos evitará el enorme esfuerzo de organizarlo, lo primero que tenemos que hacer es situar y/o localizar históricamente este diseño para ver como ha llegado hasta nuestros días y si sigue teniendo validez para este propósito de futuro que nos ocupa; **el desarrollo social.***

Empecemos.

Situar el nacimiento del diseño desde un punto de vista histórico ha sido, o está siendo desde los últimos años, una difícil tarea para los historiadores especializados. Y lo es por la generalización que se aplica al diseño y por la simplificación que de él también se realiza.

Existen incluso voces que relacionan al diseño directamente con la innata capacidad creativa que posee el ser humano para resolver ciertos problemas mediante la creación de artefactos.

De esta forma, viene existiendo incluso una doctrina que defiende que el hombre siempre **ha sido diseñador** o lo que es lo mismo, que el diseño siempre ha estado implícito en las actividades creativas del hombre. Y ya desde la primera talla paleolítica de una piedra de sílex, convertida así en herramienta para preparar la carne y/o separar las pieles de los animales, el hombre actúa como *diseñador*.

Es cierto que la historia humana viene regida por esta **constante relación del ser humano con su entorno**, con la clara finalidad de modificarlo y hacerlo suyo. Ya desde esa piedra tallada de sílex, la modificación de pieles para transformarlas en ropaje, la creación de armas con las que mejorar la caza de animales, la realización de recipientes para guardar el grano y/o los líquidos, los primeros utensilios, la rueda, los primeros carros y aperos de labranza (...)

(...) Y si vamos revisando así todos los periodos históricos, veremos que el *diseño*, bajo ese concepto tan genérico, está siempre presente y, no solo nos acompaña en nuestra evolución sino que ha venido marcando nuestro propio destino.

Pero avancemos mucho más rápidamente en el reloj de la historia. Hasta hace bien poco, aunque no tengamos tiempo para profundizar en ello, aceptamos que la capacidad creativa del ser humano *-llamada o no diseño-* le ha provisto de un entorno artificial menos hostil que le ha ido haciendo la vida más fácil. ***E incluso muchas veces más difícil, porque no decirlo.***

El hombre ha aprendido a no ir descalzo, a plantear armas para defenderse de sus depredadores, a crear utensilios con los que cocinar y mejorar su alimentación, a fabricar barcos con los que descubrir el mundo y un sinfín de artefactos que derivaban, hasta hace apenas unos siglos, básicamente de **procesos artesanales**.

Pero, ¿es correcta esta valoración definitoria del diseño? y lo que es más importante; ¿Es este el diseño capaz de establecerse como recurso para el desarrollo de las sociedades modernas?

Como podéis imaginar mi respuesta es no. Personalmente no comparto esta acepción tan ancestral y genérica del diseño. Sencillamente porque como disciplina -es decir, amparado bajo ese necesario discurso intelectual del que ya hemos hablado- no está presente hasta finales del S. XIX y primera mitad del S. XX. Y porque además se me hace enormemente difícil reconocer que este diseño naciera como un recurso efectivo y **premeditado**.

Creo más bien que esta acepción del término nos habla de la capacidad creativa del ser humano vs su propia supervivencia. Algo que lógicamente no negaré.

Deduzco que este tipo de acepciones están más próximas al reconocimiento de una serie de valores, que si bien pueden estar implícitos en el diseño de hoy (quizás aquí nace gran parte de la confusión) por si solos no conforman el diseño como disciplina y mucho menos como pensamiento.

Esto hay que remarcarlo porque el mundo académico del diseño a veces también mira en exceso –y hoy está pasando- a este diseño ancestral y otorga, en muchas ocasiones, más crédito a la creatividad del diseñador que a su capacidad analítica e intelectual, cometiendo el error de potenciar las enseñanzas desde estos aspectos mediante planes académicos más artísticos, por ejemplo. Un enorme error que incide negativamente en el propósito de formar a profesionales que se encuadren en el diseño del que hoy estamos hablando.

Podemos reconocer las bondades de la creatividad, la inventiva, la artesanía, la necesidad humana histórica de hacerse con instrumentos para hacer más fácil la vida cotidiana, la construcción de artefactos y la creación de herramientas con las que el hombre históricamente a evolucionado (...) y un sinfín de aspectos más pero que, por si solos y ausentes de toda intención, no podemos llamarlos diseño porque carecen de un sentido disciplinario y sobre todo de objetivos definidos previamente. Son aspectos carentes de ideología. ***Entiéndase aquí ideología nuevamente como los discursos intelectuales de la disciplina del diseño a favor de la sociedad.***

Si seguimos avanzando en la historia, y a pesar de que posiblemente todos compartiréis conmigo que esta capacidad humana no puede llamarse rigurosamente diseño, no es menos cierto que esta barrera parece diluirse de forma más peligrosa a partir de la **revolución industrial** y delante de una **artesanía** que ha venido adquiriendo hasta este punto histórico, no solo más peso, importancia e incluso un considerable valor comercial, sino que empieza a generar también toda una nueva corriente de pensamiento.

Y aquí es donde se produce el punto de inflexión -objetivo y casi palpable- que tenemos que tomar como referencia **clave**. Un punto que marcará un antes y un después para denominar a una **determinada** capacidad creativa del hombre; **DISEÑO**. Un DISEÑO en mayúsculas que permite adecuar e integrar toda la argumentación realizada hasta el momento.

No es hasta el S. XIX con las posibilidades que viene ofreciendo la **revolución industrial** que el diseño empieza a gestar un pensamiento propio y exclusivo que se enfrenta totalmente al discurso que hasta ahora había mantenido la artesanía.

Y si la artesanía se caracterizaba principalmente por presentar procesos estáticos de “*prueba y error*”, dónde el control (la metodología) es sustituido por la destreza, unas aptitudes especiales y la reiteración “*automática*”, y por ello es totalmente inservible para nuestro propósito (cabe recordar que no es otro que articular un proceso que garantice el desarrollo social equilibrado) será ahora el diseño, canalizado por un proceso teórico y dinámico que se fundamenta en objetivos previos, el que nos ofrecerá, a partir de este punto, una nueva herramienta para el progreso. E incluso especificaría que para el “**progreso controlado**” porque hasta entonces, la capacidad creativa del hombre, de la que no reniego, solo nos había ofrecido “*evolución de supervivencia*” más que un cambio premeditado dibujado por la visualización de una nueva sociedad.

Será entonces, a partir de esta nueva fórmula **creativa, intelectual y técnica**, apoyada además totalmente en la industria, cuando encontramos una enorme aceleración del desarrollo humano general y con la que empezamos realmente a producir la mayoría de los avances humanos.

Puesto que todos sabemos historia del diseño, y porque me estoy extendiendo sobremanera y aun me queda que hablar sobre metodología, que es realmente a lo que habéis venido, estoy seguro de que sabéis que aludo a la doctrina de la BAUHAUS y a todas sus secuelas intelectuales, cuando me refiero a este diseño incipiente que viene regido por una ideología muy clara y precisa de marcado perfil social.

Es cierto. Ese es el diseño que, históricamente, sería la raíz y estaría más cercano a convertirse hoy también, paradójicamente a lo que muchos podrían pensar, en un recurso para las sociedades.

Si lo analizamos bien sigue presentando la mayoría de los rasgos necesarios de los que hemos estado hablando y me aventuraría a decir que él mismo se convirtió en una herramienta crucial para el desarrollo de las sociedades de la Europa del S.XIX y XX.

De esta manera, lo que quiero decir para finalizar este bloque de mi reflexión, es que debemos –debéis- académicamente hablando (***y le traslado esta responsabilidad directamente a vuestros profesores, directores, escuelas y universidades***) articular todo un discurso teórico propio que, basado en estos u otros rasgos, os permitan moldear un diseño específico que os sirva para vuestro propio desarrollo como sociedad y comunidad particular. Lograr encontrar vuestra identidad como dominicanos y dejarla también plasmada a través del diseño.

Por este motivo, si yo hoy os he podido dar alguna pista o bien mi diálogo interno os puede servir en el futuro para articular el diseño que necesitáis como sociedad, me habré dado mucho más que satisfecho. Por el contrario, si tenéis claro que el diseño que necesitáis no tiene nada que ver con este que yo hoy os he intentado mostrar, solo me queda que agradecer vuestro respeto y la educación con la que me habéis tratado.

De verdad, muchas, muchas gracias a todos.

Quisiera decir una cosa antes de pasar al último bloque. Soy muy consciente del peso que seguramente la artesanía tiene en vuestra vida como diseñadores y en vuestra sociedad. No me gustaría que creyeráis que con mi discurso infravaloro estos procesos y/o ciertos sectores minoritarios. En absoluto. De ellos aprendo constantemente y considero que debemos aprender todos y mirar de incorporarlos –como diseñadores industriales- si creemos que tienen un peso real para el desarrollo.

Pero si que tenemos que tener muy claro que bajo estas dinámicas más ancestrales y siempre en contraposición del diseño, hemos evolucionado a un ritmo mucho más lento como sociedad y sobretodo de forma más desigual.

6. Apuntes para una metodología de Diseño Industrial

En el punto número tres de esta conferencia prometí hablar más detenidamente sobre el control que necesita este diseño específico. Ha llegado el momento.

Todos coincidiremos que lograr objetivos mediante procesos de diseño, de forma reiterada y controlada, una vez tras otra, no depende de la capacidad mágica de ningún diseñador y/o gurú del diseño. Ni tan siquiera de las aptitudes personales de cada uno. Esto supone ser una ventaja, por lo menos de partida, para todos aquellos que se quieran dedicar a esta fantástica profesión.

Esta dinámica de “éxito” se soporta principalmente por un método que sirve para filtrar todos nuestros razonamientos, soluciones y aportaciones de cara a que los resultados estén siempre controlados, y por encima de todo, **justificados**. La justificación viene a ser, en el análisis de este proceso, un componente de objetividad necesario e imprescindible.

Personalmente pienso que la subjetividad en el diseño (de los diseñadores vs su trabajo y resultado) no tiene valor académico porque es una excepción que no nos permite formar regla alguna con la que podamos organizar un conocimiento genérico. De esto creo que deberían tomar buena nota los encargados de organizar los planes académicos del diseño.

El **diseño industrial** se articula bajo una **metodología de diseño** aunque pocos diseñadores hablemos de ella con detalle. Una **metodología base** que por lo general acabamos evolucionando a lo largo del desempeño de nuestra profesión.

Es importante **no confundir** la metodología de diseño con los **procesos creativos**. La primera es la piedra filosofal sobre la que se asienta en realidad el propio diseño porque se entrelaza con la ideología de la que antes hablábamos y mediante ella se conforma y se organiza el proceso de trabajo completo del diseñador. En cambio, los procesos y/o métodos creativos son herramientas que nos facilitan la activación y/o generación de ideas y/o conceptos. Pueden ser una parte integrada en la metodología en diferentes puntos de su recorrido o ni tan siquiera estar presentes.

Aunque no es el tema de hoy, no podemos omitir decir que la ausencia de una teoría clara del diseño industrial y la inexistencia de un *ideario específico*, nos ha obligado a trabajar bajo métodos venidos desde otros ámbitos y/o campos, como pueden ser la ingeniería, la arquitectura, las artes, etc.. De esta manera, en nuestra etapa de estudiantes, ahora incluso más que antes, se han venido incorporando metodologías analíticas-científicas de lo más diversas que seguramente muchos de vosotros conoceréis.

Personalmente como diseñador siempre he dado por válida la “*metodología tradicional*” (que aún defiendo y que ha estado implícita en la mayoría de mis proyectos de **diseño industrial**) aunque debo de reconocer mi interés por los nuevos enfoques sobre el tema, sobretodo porque estos nos pueden permitir encontrar soluciones más efectivas. Al fin y al cabo la metodología de diseño tiene la función principal de evaluar y revisar las soluciones que aun no existen y de determinar si son o no factibles, garantizando así una solución válida con anterioridad. Aspecto que tiene que ver mucho con el diseño del que hablábamos en la primera parte.

Si lo reducimos todo a la mínima expresión, y nuevamente he de decir que los diseñadores sabemos mucho de esto, podremos advertir que la metodología de diseño se **sustenta** principalmente en tres aspectos; **organizar un proceso, hacer preguntas y buscar aquellas respuestas que justifiquen una solución** que ha sido planteada con anterioridad y siempre desde un punto de vista teórico. Y, la verdad, no hay mucho más. Pero como todo lo “*sencillo*” del diseño oculta tras de sí una complejidad enorme. Ya podemos cruzar variables, estudiar gráficas que nos den datos ideales, analizar valores, puntuar... Al final todo se reduce, por lo menos en el proceso de diseño, a los tres pilares anteriores. Y de esto creerme que estoy plenamente convencido porque sobre estos cimientos se ha basado todo mi trabajo profesional de forma continuada desde hace más de 15 años.

Debo de reconocer que a pesar de la enorme disponibilidad de metodologías que tenemos hoy, después de estudiar varias de ellas, he llegado a la conclusión de que la que gran mayoría de nuestras metodologías de diseño son en esencia la **metodología tradicional de diseño** (*aquella que aprendí en su día*) con ligeras variaciones ajustadas a través de la experiencia personal de cada cual, como dije. Y es realmente una pena (*y una enorme pérdida académica*) que no las divulguemos en profundidad porque estoy seguro de que muchas de ellas serán propias y específicas del diseño industrial. Y añadirían una valiosa luz teórica a la oscuridad que, en este sentido, vive nuestra disciplina.

Bajo este propósito analicé los procesos que incorporábamos en **ozestudi** cuando diseñamos. Algo que acabamos haciendo –diseñar- de forma muy automática después de los años y que nos impedía ser conscientes de **cómo** estábamos tratando la información que se generaba en un proyecto.

Teníamos muy claro el método: Realizar un briefing muy, muy detallado que nos servía como guía de proyecto, buscar información al respecto del mismo en tres ámbitos diferentes: **Análogos de mercado, análogos de función y referentes naturales**. Aproximar conceptos, estudiarlos obligatoriamente en base a los objetivos y también a la información ya sintetizada. Y hacer un viaje constante desde el inicio hasta el final del recorrido para contrastar cada una de las particularidades y de las soluciones que íbamos aportando al proyecto para entender así también la generalidad del proyecto.

Como siempre he dicho; *diseñar no es más que ir solucionando problemas desde lo particular a lo general y viceversa, de forma constante.*

Paralelamente siempre evaluábamos el nivel de innovación (y valor añadido) con los referentes estudiados. En definitiva, teníamos muy claro **qué hacer y que hacíamos** pero le habíamos empezado a perder la pista a **cómo lo hacíamos**. Y cuando nos lo preguntaban los colegas y/o estudiantes no sabíamos en realidad que responder. Ante este hecho y también por ser conscientes de que habíamos enriquecido notablemente el método que habíamos aprendido como estudiantes, me interese en plasmar el esquema de su funcionamiento.

Un planteamiento metodológico que denominé **“complemento de análisis circular”**. El nombre no es en absoluto arbitrario, como nada lo es en el diseño. En primer lugar deja muy claro que supone ser un complemento a la metodología que habíamos aprendido. En segundo lugar tiene la clara intención de enfatizar el carácter *“esférico y/o circular”* que tiene el proceso de diseño frente al proceso lineal que antes hemos citado al respecto de la artesanía. Y a su vez, esta concepción y su posterior esquematización nos permiten disponer, como puede observarse con claridad, de una visión general de todos los tiempos, variables, datos y estados del proyecto, pudiendo viajar con precisión y rapidez de un punto a otro, de un detalle a un aspecto general y al contrario...

Una estructura que vista en su conjunto nos ofrece una nítida visión del proyecto y nos permite, como no podría ser de otro modo, pleno control de nuestro trabajo.

*Esta es una **conceptualización metodológica de carácter analógico** que nos hace entender también el proyecto desde su **globalidad temporal** y con la que lógicamente podemos entender los factores que afectan y/o afectarán a su **evolución**. Pasado, presente y futuro de un proceso de **diseño industrial** que está siempre visible y que logramos controlar de forma rápida, fácil y eficaz.*

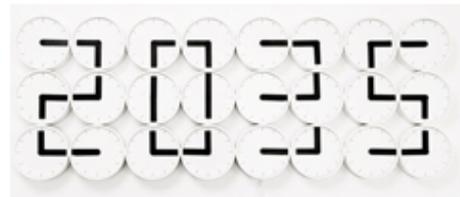
*Para entender esta concepción solo basta con analizar la ilustración siguiente. En ella aparece el tiempo en una disposición **analógica** frente a otra **digital**. La primera distribución nos ofrece la oportunidad de entenderlo de forma global y podemos, de un solo golpe de vista, recordar tiempos pasados, presentes y futuros con lo que nuestra propia percepción de las cosas y nuestras acciones, no solo son más ricas y precisas sino que cobran también mucho más sentido por las relaciones que logramos establecer.*

Por el contrario, una **disposición lineal de la metodología**, al igual que sucede con nuestra configuración del tiempo digital, solo nos ofrece una porción extremadamente pequeña del estado de las cosas. Apenas tan solo un instante congelado que hace que perdamos, a medida que éste vuelve a cambiar, totalmente de vista la influencia de todo aquello que está afectando al momento actual. También, por esta razón, todo cambio ejercido en el instante presente también podría suponer la pérdida de sentido en el futuro.

Si reflexionamos sobre la bondad que nos ofrece, desde el punto de vista del control del proyecto, esta configuración circular que venimos utilizando en el estudio, podemos reconocer que es más idónea que cualquier otro método analítico lineal.



ANALÓGICO



DIGITAL

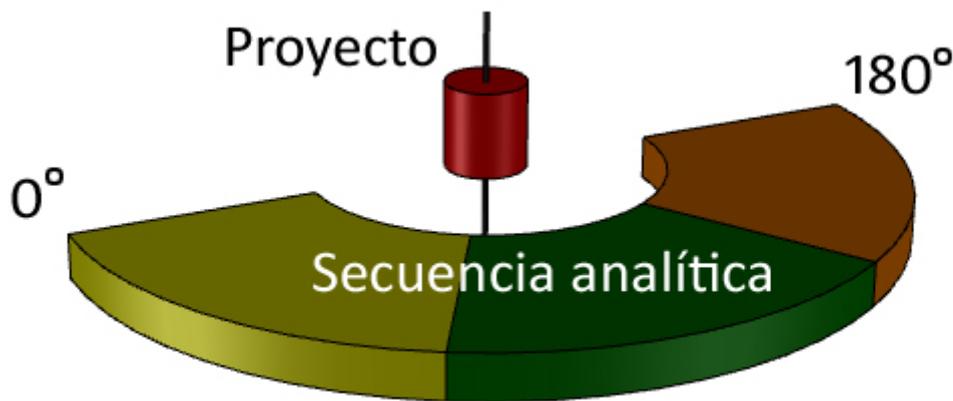
Y dicho todo esto, solo nos queda conocer su funcionamiento.

Esquema básico del complemento de análisis circular

Su esquema básico está compuesto por una estructura en la que la referencia central son las propias propuestas de **diseño industrial**, es decir el proyecto. El análisis se disecciona progresivamente a lo largo de tres grandes etapas interrogativas que abarcan desde el punto 0 al punto 180°.

Al iniciar el proyecto nos hallamos siempre el punto de partida (0°) determinando así el sentido de nuestro análisis.

A esta sub-estructura la denomino "*Diseño ideal*" porque busca detectar soluciones presumiblemente nuevas y siempre factibles que, pueden o no diferir radicalmente de lo existente. Sobre esta última cuantificación cabría considerar que los cambios sustanciales en diseño no suelen ser buenos porque el usuario, no solo pierde la posibilidad de recurrir a un aprendizaje adquirido que le facilita la relación inmediata con un nuevo objeto sino que además puede presentar grandes saltos conceptuales de difícil asimilación y por ende provocarían el efecto contrario; el rechazo.

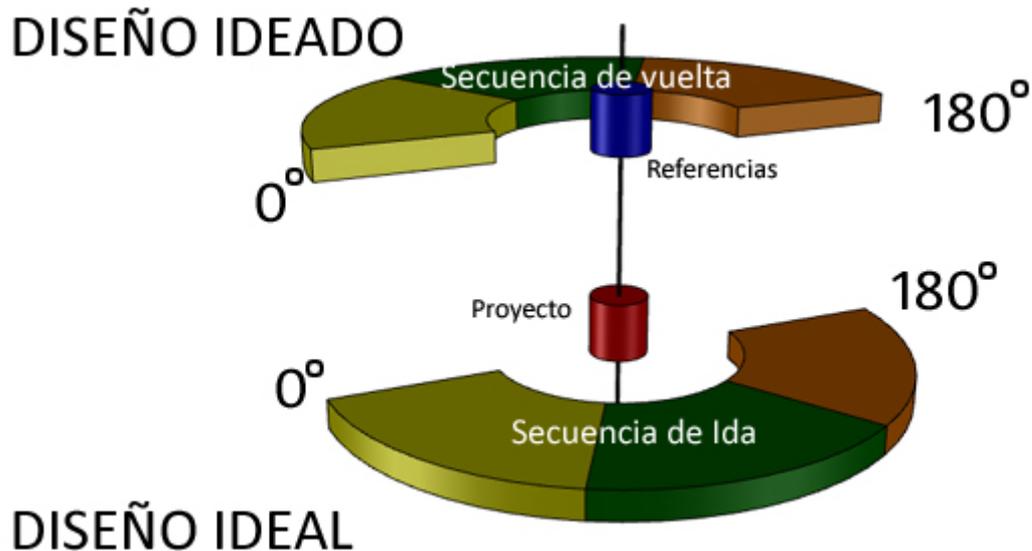


DISEÑO IDEAL

El análisis de toda esta secuencia completa se contrastará a través de otra sub-estructura "*reflejo*" donde se agrupa toda la información e investigación al respecto del proyecto y que ya ha estado filtrada y sintetizada por las mismas interrogativas.

Aquí el centro se ocupa ahora siempre por un estereotipo y/o grupo de referencias existentes y/o toda la información estudiada para la realización del proyecto.

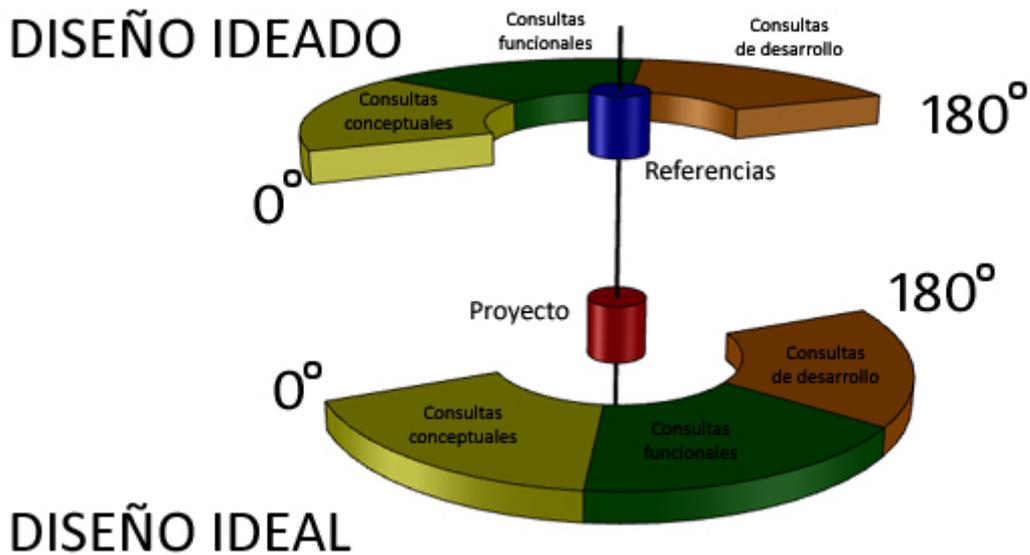
A toda esta nueva configuración la denomino **“Diseño ideado”** porque lógicamente responde a algo ya existente que suele presentarse, por esta razón material, como un caso de **“éxito de diseño”**.



Una vez explicado el esquema vamos hablar de funcionamiento:

Las secuencias de análisis, divididas como hemos dicho en tres estadios de consultas, se agrupan de la siguiente manera:

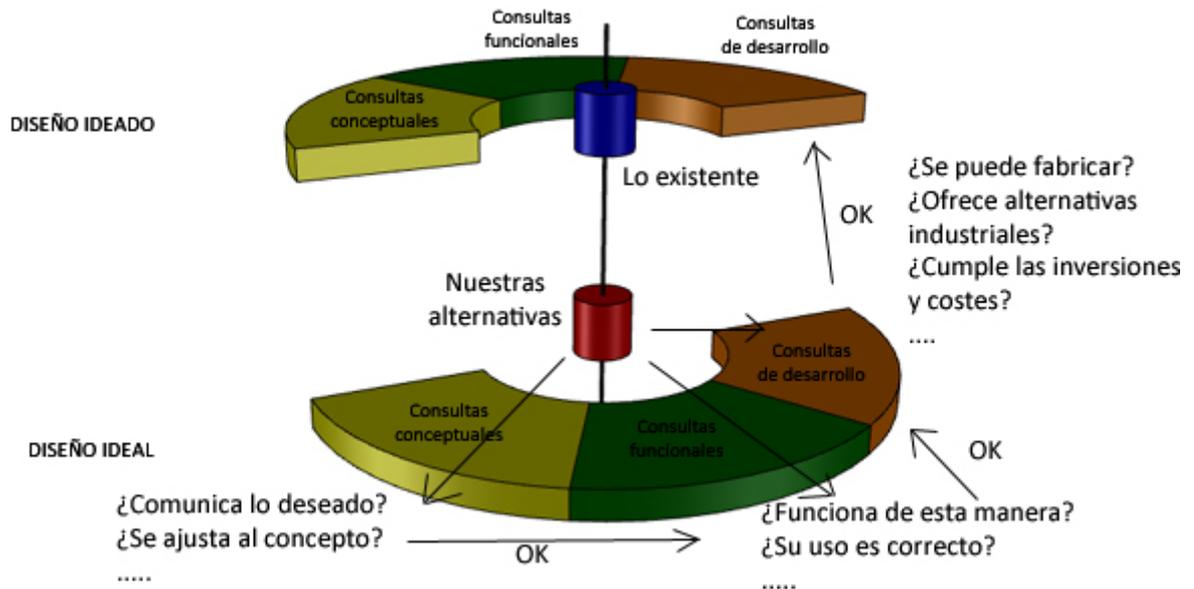
- 1.- Consultas conceptuales y primarias:** Entrarían aquí todo tipo de preguntas de tipo comunicativo, dialéctico, semiótico, etc... Todo lo relativo a como interpretamos el objeto y la representación que nos evoca desde un punto de vista simbólico.
- 2.- Consultas funcionales y de uso.** Aquí tienen cabida todas las consultas relativas a la función del objeto, sus aspectos formales y estructurales; componentes, ensamblaje, etc.
- 3.- Consultas de desarrollo y fabricación.** Planteamientos al respecto de los materiales, las tecnologías, los procesos, costes y todos los temas que se derivan de la viabilidad técnica de fabricación del las propuestas gestionadas.



Una vez desplegadas todas estas rogativas –*que pueden ir ampliándose, variándose y/o eliminándose en función de las respuestas*- empezaríamos realizando un primer testeo cruzando constantemente, y siempre bajo esta visión total del proyecto que nos ofrece este esquema, los datos.

Las preguntas del primer grupo se contrastan y se validan con la/s propuesta/s de diseño a evaluar. Si se obtiene un resultado positivo pasamos al siguiente grupo arrastrando la pregunta del grupo anterior. Luego pasaríamos al otro grupo arrastrando las preguntas de los dos primeros grupos y así sucesivamente con la totalidad de las variables.

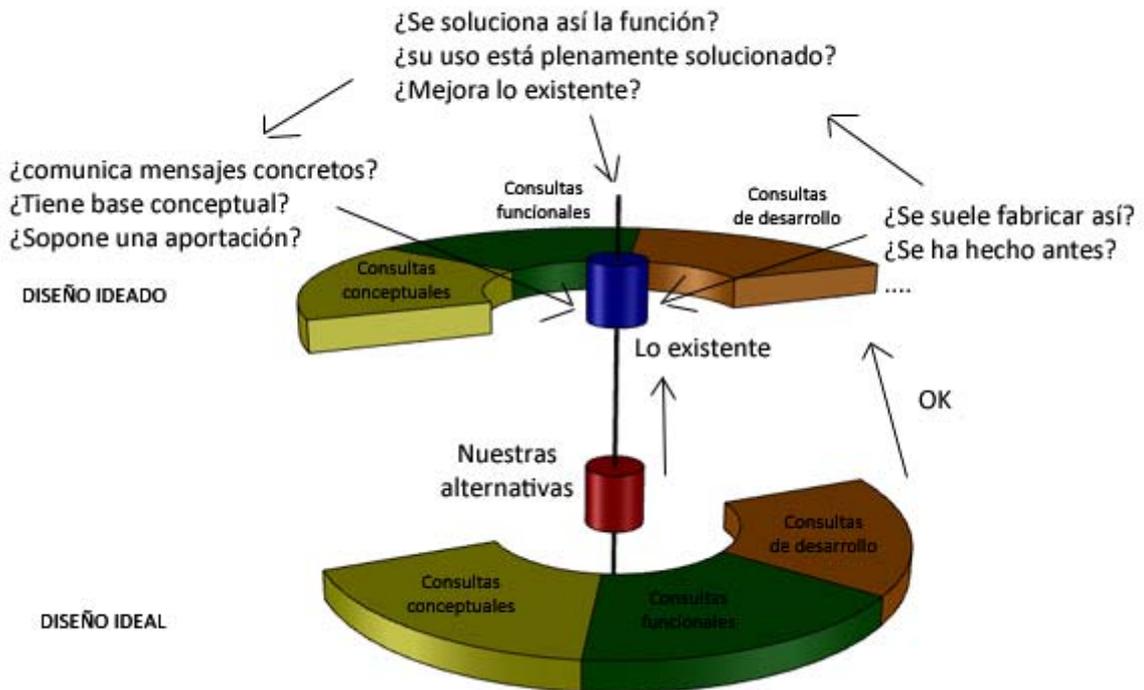
*Cabe decir que es una estructura abierta para nuestra libre circulación y sentido por lo que a veces podemos pasar a un grupo sin tener una cuestión resuelta al 100%. No obstante debemos ser conscientes de esta carencia arrastrada para que cuando abordemos nuevamente una secuencia le podamos dar solución y/o cambiar las variables. De no ser así el proyecto podría presentar brechas que probablemente incidirán, bien en la propia viabilidad de fabricación o bien en el total de la fórmula que se explica posteriormente y de la que **depende la estética**.*



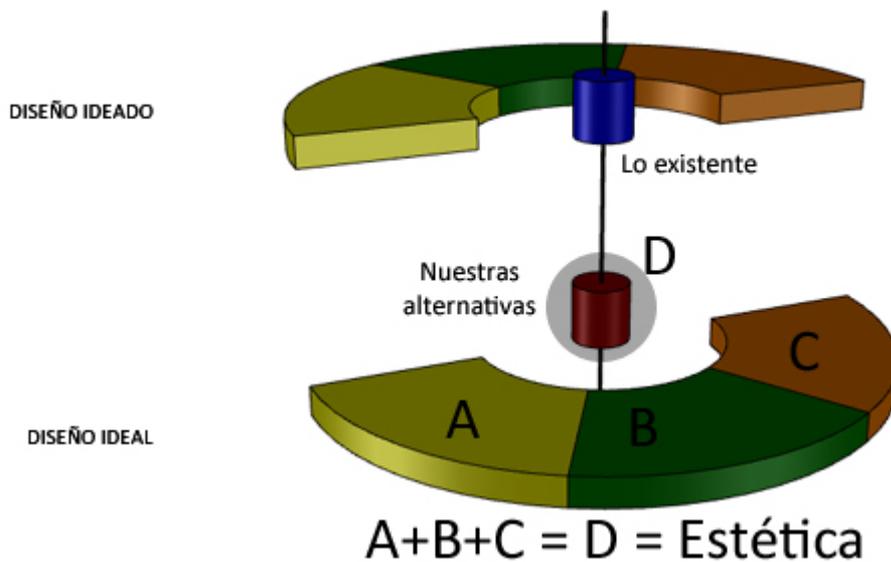
Una vez hemos llegado al final de la primera secuencia de la sub-estructura “**Diseño Ideal**”, saltaríamos llevando consigo los ruegos a la sub-estructura “**Diseño Ideado**”.

Ahora solo nos quedaría contrastar ambos niveles y establecer las oportunas conclusiones, que pueden ser definitivas, dando por cerrado el camino de diseño, o en su defecto, seguir planteando nuevas y diversas variables hasta lograr encontrar la solución objetiva que demanda nuestro proyecto.

*Es interesante destacar que el análisis inverso –del diseño ideado al diseño ideal- nos servirá enormemente para establecer y cuantificar con exactitud el nivel de **innovación y valor añadido** de nuestro planteamiento. También nos permitirá establecer las garantías al respecto de la viabilidad de nuestro diseño en los términos acordados previamente y/o saber si nuestro resultado supone ser realmente una mejora respecto a lo ya existente.*



Puede entenderse que mientras más consultas y variables introduzcamos y crucemos durante nuestro análisis, mejor definición tendremos del proyecto. Cuestión que afectará directamente a la estética de acuerdo con la siguiente fórmula: $A+B+C$ que es igual al nivel logrado en D , que es igual al logro estético.



Sobre el aspecto estético no profundizaré porque daría para todo un ensayo y creo que la conferencia ya ha sido lo suficientemente densa. No obstante os invito, si estáis interesados en el tema, a que leáis mi breve opinión sobre el error que solemos cometer muy a menudo al interpretar y/o hablar sobre la estética. Podéis encontrar el tema en mi web en la reflexión Nº 69 ***“Lo estético y lo formal del Diseño Industrial”***.

OPINIÓN Y CONCLUSIÓN

Solo me queda que volver agradecer de forma pública a INTEC, Centro de Diseño Industrial del Instituto Tecnológico de Santo Domingo y a mis colegas diseñadoras Arancha Toribio y Angélica Rodríguez la invitación.

Este trabajo me ha ofrecido la oportunidad de profundizar en algunas ideas que seguramente ampliarán, y espero que para vosotros supongan el mismo impacto, mi visión sobre el diseño industrial.

Cómo he repetido en muchas ocasiones soy consciente de que el diseño es una profesión muy divertida donde su practicidad es enormemente gratificante pero pensar es también muy importante. Así que tenemos que hacerlo de forma obligada para preservar el rigor de nuestra disciplina y de todo su colectivo profesional. No cabe duda de que este tipo de ejercicios reflexivos son también diseño industrial y nos permiten además que el diseño se adapte constantemente a los tiempos.

Muchas gracias por el interés y por la atención que me habéis procurado.

Un abrazo

José Manuel Mateo Hernández.

Os podéis descargar la conferencia completa en PDF desde aquí:

“Diseño como recurso para el desarrollo social. Un diálogo interno desde el diseño”