

EL DISEÑO, UN MÉTODO SIMBIÓTICO DE EXPLORACIÓN INTERDISCIPLINARIA

“Karlos” Porras
Licenciatura en Diseño Industrial



Innovación
Diagramas: "Karlos" Porras

eS CIERTO QUE LA PRÁCTICA DEL DISEÑO produce resultados increíbles cuando se presenta bien ejecutado. Esto lo podemos ver en productos de gran atractivo estético (inherente a sí mismo), donde colores, texturas y una capacidad funcional integral sorprendente invitan a cuestionar cómo se habrán hecho.

A menudo se relaciona a la innovación con un proceso meramente creativo o de inspiración momentánea, pero, la realidad, es que éstos son sólo componentes clave dentro del proceso de innovar; así por ejemplo, tener capacidad de síntesis o de relacionar o bien generar múltiples ideas.

Aquellos que hacen de la práctica del diseño una forma profesional de vida (arquitectos, planeadores territoriales, diseñadores gráficos y diseñadores industriales) poseen la capacidad de transformar el entorno, el espacio a través del tiempo. De esta manera, como diseñadores industriales practicamos una actividad creativa tomando como punto de partida la preconfiguración mental de una idea o concepto. Para lograr objetivos creamos redes de conocimiento entre diferentes disciplinas, dentro y fuera de nuestra universidad... y cumplimos metas. Éstas van desde calendarizar nuestras actividades a través de los procesos de investigación en diseño, hasta contemplar el prototipado y producción de un producto o servicio.

Sin duda, un proyecto puede basarse en una corazonada inicial, pero ésta debe ser interpretada como una hipótesis, ante la cual con cada avance surgen nuevas preguntas, mismas que nos invita a recorrer caminos desconocidos; un proceso más que nos ayuda a promover nuevas dinámicas de trabajo y



Procesos de investigación y desarrollo

crear redes de colaboración que tengan como meta principal el objetivo en común. Para lograr tener éxito, una empresa local, o incluso una multinacional, debe lograr unificar buenas ideas en productos y servicios constantemente. Es a lo que llamamos “gestión de innovación”. Por otra parte, no hay que olvidar que un porcentaje de las ganancias debe ser invertido en investigación y desarrollo, pues solamente de esta manera se logran avances constantes. Tal inversión debe aplicarse, además, en los siguientes rubros: 1) introducción al mercado de nuevos productos y servicios, 2) implementación de nuevos (y significativamente mejorados) procesos productivos de logística o distribución, 3) implementación de nuevos métodos de marketing y 4) implementación de nuevos métodos de organización en el negocio.

Al paso de los años, hemos podido ver que los proyectos de egresados afines al Área de Diseño, que alcanzan su desarrollo conforme a un método simbiótico de exploración interdisciplinaria, atraviesan una época donde el diseño y la innovación coinciden en tierra fértil.

Por otra parte, nuevos paradigmas, frente a otros que creíamos incuestionables e intran-sitables propios de la práctica institucional en nuestra “Casa abierta al tiempo”, ahora resultan permisibles, gracias un método incluyente donde cada persona, cada eslabón de la cadena de investigación, queda comprometida con una actividad específica.

El diseñador y su papel dentro del proceso

Es justamente en este nuevo modelo, donde el diseñador se vuelve un catalizador en el proceso de la innovación, aprovechando la nuevas tecnologías, símbolos y tendencias culturales, frente a lo cual el actor principal debe seguir siendo el usuario, junto con sus necesidades individuales y colectivas.

Para este ejemplo, un péndulo nos sirve como modelo descriptivo: de un lado tenemos la innovación, donde los diseñadores empujan en esa dirección, y del otro lado aparecen los productos y servicios existentes que integran todos los símbolos culturales preestablecidos de los objetos.

Así, los símbolos y la cultura definen la forma y la función; mientras que el entorno determina los materiales y procesos.¹

El diseñador, práctica e investigación

De lo anterior podemos concluir que el papel del diseñador dentro del proceso de innovación queda determinado por su nivel de práctica y desarrollo dentro del proyecto, donde a la vez interactúa en relación con el nivel de conocimiento que tenga aplicado dentro del mismo proyecto. Ello porque hace uso de fondos, recursos disponibles y logística

¹ Marc Kushner, "Por qué los edificios se ajustarán a usted", exposición en el programa televisivo TED Talks, serie Arte y Tecnología, TED. Ideas worth spreading, 2014. Disponible en www.ted.com/talks/marc_kushner_why_the_buildings_of_the_future_will_be_shaped_by_you?language=es

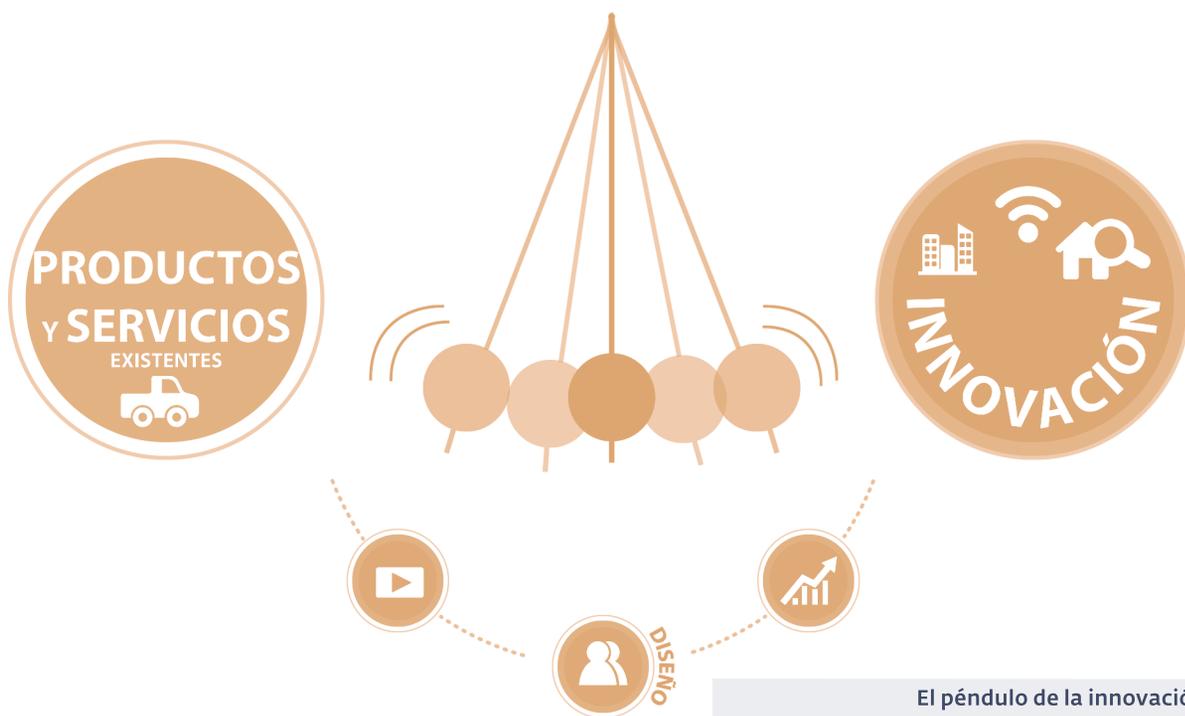
² Luis Vega, "Diseño y artesanía: materia y proceso" conferencia presentada durante la Feria de Emprendimiento Universitario de Diseño Industrial TOCA, 2015 (sede: Museo Franz Mayer).

organizacional, que habrá de moverse en conjunto con cuestiones de propiedad intelectual, patentes y adquisición de conocimiento nuevo para fabricar prototipos.

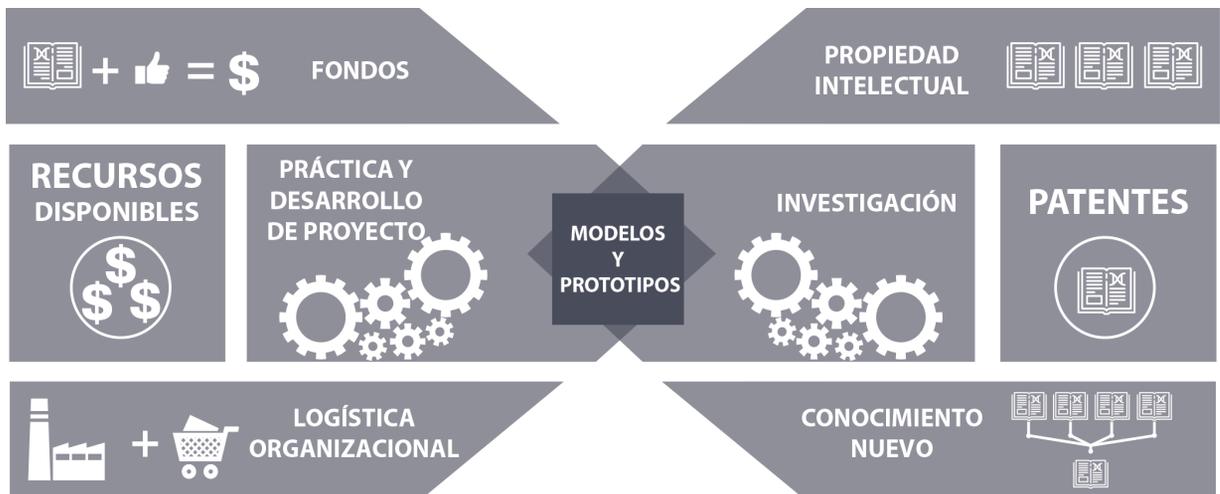
Pese a ello, aunque posea libertad en la práctica y capacidad de crear un método interdisciplinario, el diseñador se encuentra limitado por los símbolos y la cultura que continuamente empujan, en la dirección contraria, el ya citado péndulo de la "innovación".

Así, como hacedores (o inventores) podemos estar continuamente fabricando productos con poco o ningún valor intelectual que corresponda a un valor de uso y no a un valor de cambio en los objetos, pero como diseñadores tenemos la responsabilidad de crear soluciones integrales que requieren un enfoque multidisciplinario para abarcar todo el espectro social, laboral, productivo, económico, cultural y medioambiental.

El diseño industrial, entonces, parte de hacer incluyente al usuario y definir sus necesidades, diferenciar conceptos en las múltiples propuestas y agregar valor a sus ideas iniciales por medio de relaciones de simbiosis



El péndulo de la innovación



Modelos y prototipos

mutualista entre las diferentes actividades, disciplinas y oficios involucrados. Al respecto, recordemos que la simbiosis es un tipo de relación orgánica que comparan dos seres vivos para coexistir, y mediante la cual se beneficia al menos uno de los simbioses, pero se dice que es mutualista cuando se benefician ambas partes. Nuestra labor como diseñadores es compartir opiniones para crear un proyecto sólido, que ofrezca beneficios y mejore la calidad de vida de las personas.

Cuando vemos brotes de innovación, éstos se ven reflejados en productos que nos invitan a realizar una acción de manera diferente, lo cual abarca todos los aspectos: cultura y símbolos, lo mismo que forma, color o textura, y el uso de recursos, energías y tecnología, hasta el final del ciclo de vida del producto servicio. Todo esto sólo por poner un ejemplo.

El diseñador se vuelve un catalizador en el proceso de la innovación

Finalmente, el diseño debe seguir siendo amigable con el usuario, haciendo uso de los siete principios del diseño universal: uso equitativo, uso flexible, uso simple e intuitivo, con información perceptible, tolerancia al error, mínimo esfuerzo físico y adecuado tamaño de aproximación y uso, pero, además, debe ser amigable con el medio ambiente y tomar en cuenta un amplio espectro de factores que determinan el ciclo de vida de los productos fabricados, contemplando para esto último su inclusión en el mercado, transporte, almace-

nado y uso de nuevos materiales, acabados y recubrimientos, con características que aporten cualidades benéficas para la sociedad.

Por tanto, como diseñador se sigue teniendo la capacidad de modificar el entorno de manera radical, pero ello depende del nivel proyectual e intelectual al que se pretenda llegar. ▲