

El círculo de diseño social

Diego Alatorre Guzmán

Resumen

El presente artículo describe un modelo que resignifica el ejercicio creativo hacia un panorama más humanista que gira en torno a la dimensión social del diseño; que parte de la motivación intrínseca de quienes se encuentran en el proceso del diseño, que se alimenta de la diversidad e inspira imaginarios futuros más inclusivos, acordes a las necesidades de la mayoría y con el objetivo de generar experiencias didácticas redondas a través de las cuales promover la creación colaborativa.

Palabras clave: diseño, social, interacción, colaboración, creatividad.

THE SOCIAL DESIGN CIRCLE

Abstract

In this paper a new projected model is described, one that re-signifies creative exercise towards a more humanist outlook on design's social dimension; one that follows each participant's intrinsic motivation, nurtures on diversity and inspires future imaginaries that integrate and meet the needs of most of us; on the quest for sound didactic experiences that foster collaborative creation.

Keywords: design, community, interaction, collaboration, creativity.

Diego Alatorre Guzmán

diego.alatorre@cidi.unam.mx

Profesor, investigador y diseñador, Diego Alatorre Guzmán estudió la maestría de Diseño para la Interacción en la Universidad Técnica de Delft, en los Países Bajos y la licenciatura en el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, en la UNAM, donde desde 2014 explora el vínculo entre el diseño y la educación a través del desarrollo de proyectos didácticos, situados y divertidos, con un especial interés en las dinámicas interpersonales que se generan alrededor de los productos que codiseña, inspirado en las motivaciones intrínsecas de los participantes y en la búsqueda de interacciones significativas que permitan emancipar el espíritu humano a partir del ejercicio creativo.

DOI: <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2019.v20n1.a8>



Introducción

Producto de la dedicación y el empeño para entender el diseño, el tema central de este texto consiste en explorar uno de los procesos que más han llamado mi atención como diseñador: nuestra capacidad para convertir lo imposible en ideas, las ideas en conceptos y los conceptos en soluciones que satisfagan los retos que se nos presentan. Si bien la capacidad de sobreponernos a los problemas es francamente sorprendente, es todavía más extraordinario lograrlo de manera plural, respetando las expectativas y los imaginarios de otras personas.

Lejos de ofrecer una receta infalible, la dimensión social del diseño denota la importancia de trabajar en equipo. Esta tercera dimensión aporta a las dos previamente identificadas en el método CIDI, un modelo desarrollado colaborativamente a finales de los ochenta y principios de los noventa entre los profesores del Taller de Diseño del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura de la UNAM, que identifica y caracteriza las dimensiones tecnológicas (factores funcionales y productivos) y humana (factores ergonómicos y estéticos), como determinantes del diseño industrial. La visión bidimensional parte de la identificación de oportunidades a partir de las cuales se definen los requerimientos de diseño necesarios para componer objetos y productos (sobre todo materiales, es decir, cosas), que satisfagan las necesidades de un sector poblacional.

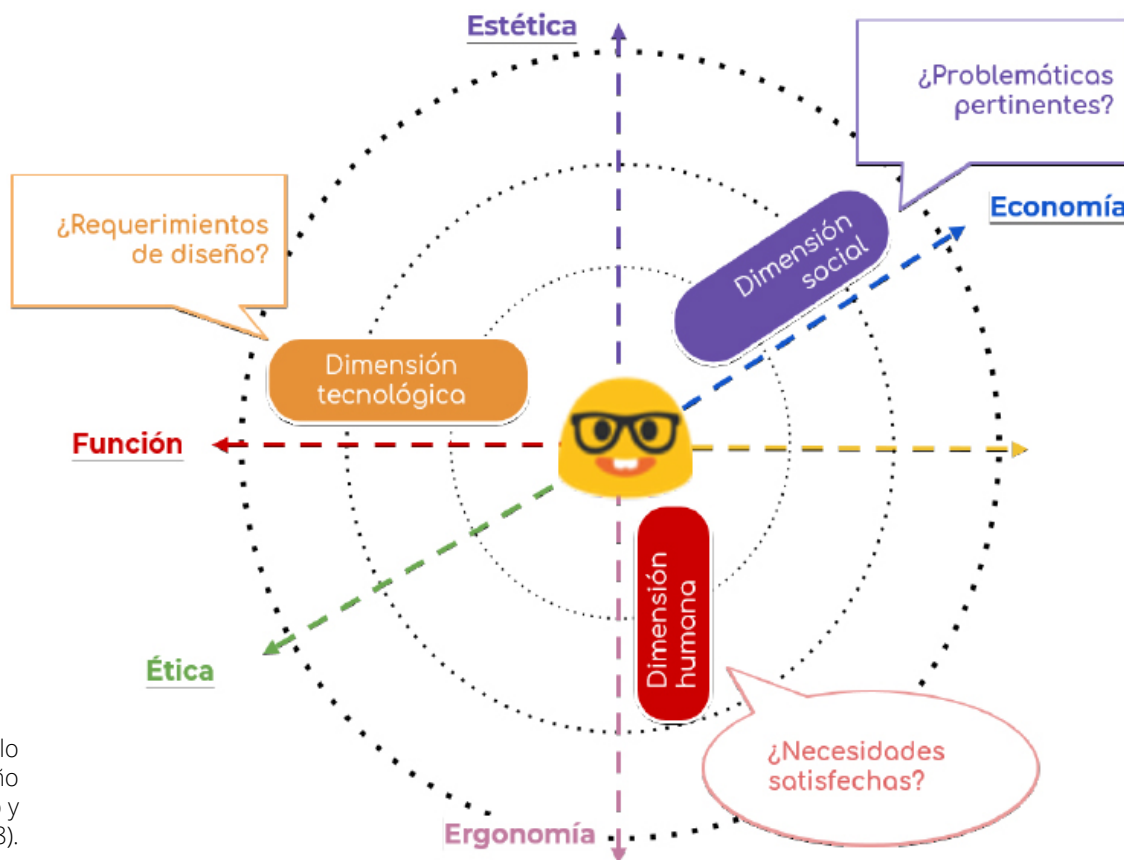


Diagrama 1. El modelo tridimensional del diseño (Equihua, López-Aguado y Alatorre, 2018).

Aunque esta visión contempla la incidencia del diseño en un contexto complejo, la profundidad del modelo se adquiere únicamente hasta que hacemos explícita una tercera dimensión (ver diagrama 1). A través de la dimensión social integramos dentro del modelo tradicional tanto los factores económicos (valor, precio y mercado) como los éticos y culturales (recursos, relaciones y bagaje cultural). Es entonces que nos es posible abordar las problemáticas desde una nueva perspectiva, a partir de la cual el proceso se vuelve más pertinente que los objetos y, consecuentemente, podemos empezar a hablar de nuevos tipos de productos (materiales e intangibles).

Desde esta perspectiva, nos es posible entender a los artefactos que diseñamos como herramientas, medios o facilitadores de dinámicas sociales a partir de los cuales somos capaces de procurar objetivos más sutiles, que van más allá de los objetos (Illich, 1978) y procuran satisfacer las necesidades del público objetivo, sin requerir necesariamente del impacto material de los objetos-producto (Elizalde, 1992, ver diagrama 2).

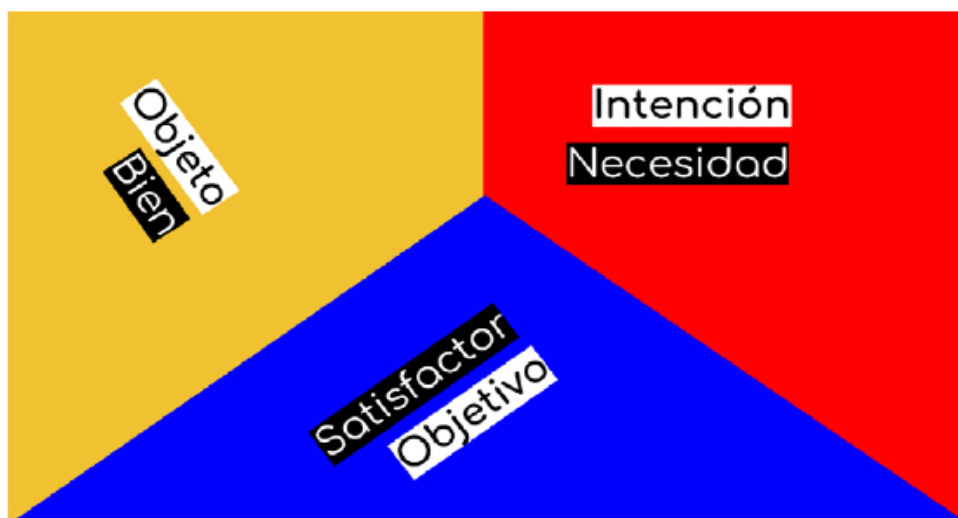


Diagrama 2. Descripción geométrica de los artefactos triangulantes a partir de las caracterización de los artefactos conviviales: intención, objeto y objetivo (Illich, 1978); y de los sistemas descritos por el desarrollo a escala humana: necesidad, bien y satisfactor (Elizalde, 1992).

El círculo de diseño social

Geométricamente parecido a una lemniscata de Bernoulli —una curva en forma de infinito (∞)— o una banda de Moebius, el círculo de diseño social nos permite visualizar las tres dimensiones del diseño a lo largo de un proceso construido en tres puntos (de inicio, de inflexión y final), entre los que se sitúan seis fases que retoman los cuatro estilos del aprendizaje (Kolb, 1984, ver diagrama 3) e integran dos fases extra en sus extremos: la introducción y la reflexión. A partir de estas dos últimas, se hace explícita la naturaleza colaborativa de los procesos de diseño, evidenciando la necesidad de situar el trabajo en un espacio de conciliación, promoviendo un ciclo más amplio que integra y da sentido a la experiencia de los participantes. Mientras la fase inicial facilita la coordinación, derribando las barreras psicosociales entre los participantes, la fase final asienta el conocimiento, permitiendo el aprendizaje significativo (ver diagrama 4).

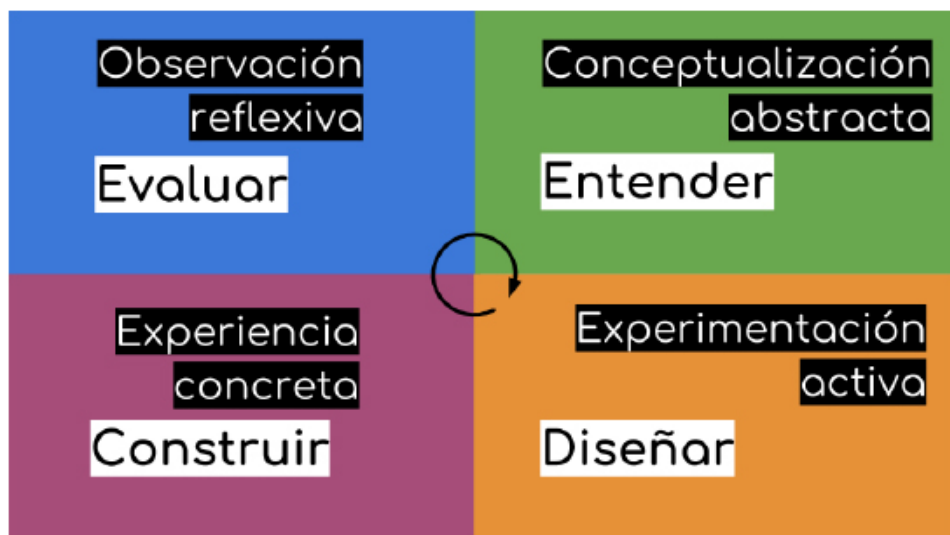


Diagrama 3. Los estilos de aprendizaje de David Kolb (1984).



Diagrama 4. Caracterización de los tres puntos y los seis estados del círculo de diseño social a partir de los elementos de la personalidad integral: emoción, razón y acción (Ortiz, 1994) y desde la óptica de los artefactos convivenciales: intención, objeto y objetivo (Illich, 1978).

El círculo de diseño social se puede entender en dos diferentes temporalidades: primero, como una proyección histórica que nos puede ayudar a planear un proyecto, en cuyo caso el punto cada fase puede planificarse como una etapa cuya duración varía dependiendo de la complejidad del proyecto y de los recursos disponibles. El punto de inicio y el punto final demarcan la duración de un ciclo, al mismo tiempo que el punto final de un círculo puede conectarse al inicial de siguiente, siendo posible darle varias vueltas al círculo (ver diagrama 5).

Una segunda lectura del círculo permite entender el proceso a partir de la caracterización del punto de inflexión: aquel momento en el que logramos entender un problema, conectando ideas para construir un concepto o una posible solución a un problema definido previamente. Desde esta perspectiva, el círculo de diseño social trata de ese momento de hallazgo o resolución, cuando se "prender el foco" o "cae el veinte".

A continuación, describo los diferentes elementos que caracterizan al círculo de diseño social, teniendo como hilo conductor el modelo previamente descrito, partiendo del punto de inicio, pasando por el entendimiento del pasado, mismo que convertiremos, al pasar por el punto de inflexión, en una propuesta a futuro y que plantea, a manera de conclusión, un punto final.

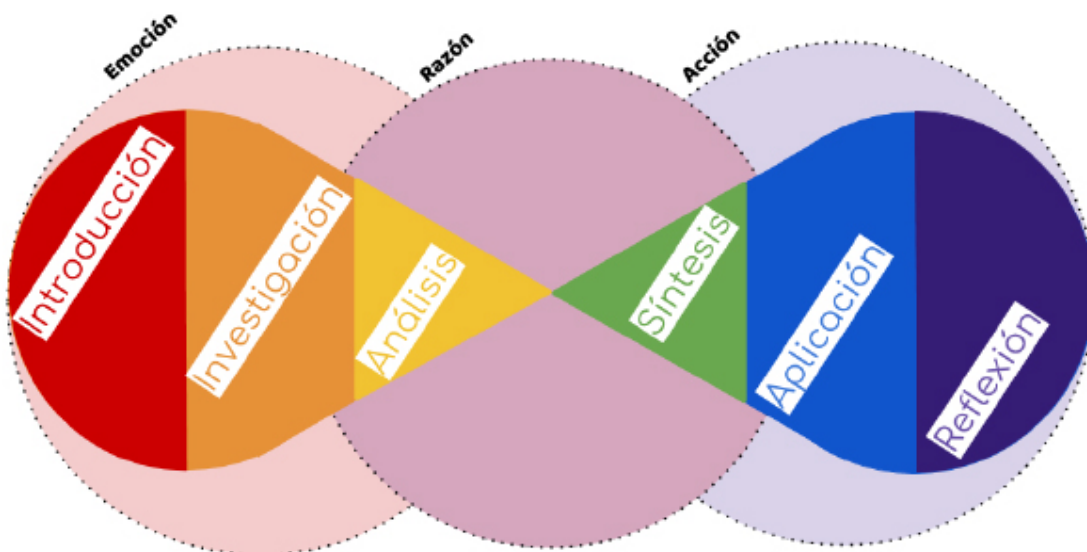


Diagrama 5. El círculo de diseño social hace explícita la naturaleza iterativa del diseño y la capacidad del proceso para convertir nuestro entendimiento del pasado en propuestas a futuro.

Un punto de inicio

Todo proyecto tiene un inicio, sin embargo, debido a la naturaleza cambiante que suelen tener los proyectos de diseño, a veces puede ser difícil describir con claridad el momento preciso en el que comenzamos o en el que nos damos cuenta de que ya estamos inmersos en un emprendimiento en particular.

Rastrear el origen o mantener con claridad la fecha de inicio de un proyecto permite contener el objetivo, evaluar la participación de los integrantes del equipo, darle seguimiento a los avances y eventualmente nos permite rendir informes más puntuales de los resultados.

Las coherencias estructurales (el pasado)

En la búsqueda para entender la naturaleza y la magnitud del reto que estamos a punto de abordar, podemos dividir al círculo en dos partes: la primera corresponde al tiempo que tenemos para entender y darle sentido al contexto, es decir, explorar cómo se comportan los elementos existentes en el sistema en donde queremos incidir. En referencia al punto de inflexión, llamamos a esa mitad *el pasado*, pues es a partir de la integración del conocimiento adquirido durante este tiempo, que emergen las ideas y conceptos que dan forma a *el futuro*, que corresponde al tiempo que invertimos en convertir el bagaje técnico y cultural adquirido hasta entonces en una propuesta que responde a los objetivos definidos previamente.

Dentro de este pasado se encuentran las primeras tres etapas del círculo de diseño:

1. *Introducción.* El objetivo principal a alcanzar en este primer estado es generar confianza entre los participantes. Esto se logra por medio de su vinculación dentro del contexto de trabajo. Los juegos, las dinámicas grupales y otras herramientas lúdicas pueden ayudar a derribar las barreras psicosociales entre los diferentes participantes, y abrir vías para que se apropien del proceso, permitiendo enmarcar la problemática u oportunidad original en una relevante para sí mismos (ver imagen 1).

Imagen 1. Los asistentes al primer Diplomado de Diseño Industrial de Objetos hacen explícitas sus ganas de colaborar, compartiendo técnicas y objetivos para la creación de series cortas de productos que denoten las habilidades artesanales y de diseño de los participantes.
Centro de las Artes de San Agustín, 2015.



La capacidad de un grupo para autogestionarse suele estar relacionada con la existencia de una atmósfera de trabajo agradable, en la que los participantes se sientan incluidos, dentro de un ambiente horizontal que facilite el libre intercambio y con la libertad para colaborar y opinar respetuosamente.

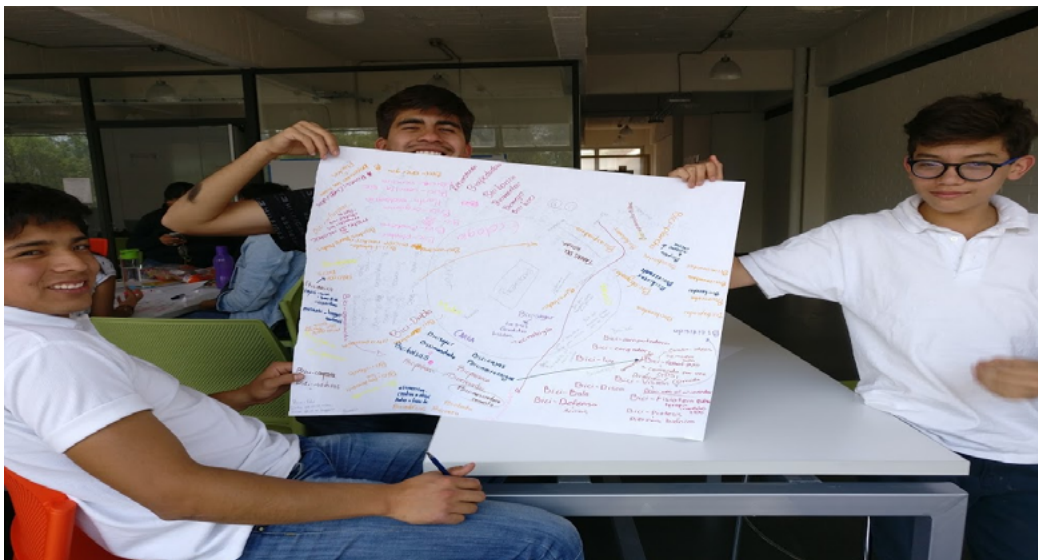
2. *Investigación.* Una vez armado un equipo funcional es mucho más fácil reunir los recursos necesarios para comenzar, definir la dirección a seguir y procurar información que nos otorgue un mejor entendimiento de la situación actual.

En este momento es importante generar empatía por los miembros del equipo, potenciales consumidores y demás personas involucradas en el proyecto. La evidencia que se vaya encontrando deberá ser catalogada y documentada, pues corresponde a la fundamentación de los resultados esperados.

3. *Análisis.* En función de la información recuperada, procedemos a evaluar su relevancia mediante diferentes filtros que permiten entender y dar sentido a la problemática identificada. Conectando datos, comparando hallazgos, generando categorías y reagrupando acontecimientos construimos una visión crítica, más amplia, completa (ver imagen 2).

Esta etapa concluye en el momento que contamos con una idea clara de lo que queremos hacer, criterios definidos, un público objetivo y, si no una estrategia de acción, al menos los indicios de que eventualmente podremos llegar alcanzar el objetivo deseado.

Imagen 2. Explorar las múltiples consideraciones de un proyecto mediante la diagramación de los elementos y las relaciones entre estos puede ayudar a entender mejor las coherencias estructurales del sistema donde se pretende incidir. Proyecto BICI.ON dentro del taller de innovación social 2017-2018.



El punto de inflexión

Al principio puede ser que no nos demos cuenta. A veces sucede entre sueños, cuando hablamos con un amigo, en un concierto o mientras leemos un libro. Es, sin embargo, fundamental estar atento para atrapar los estímulos correctos y no dejarlos escapar. El punto de inflexión puede considerarse como una epifanía cuya magnitud está relacionada, por un lado, con la cabalidad con que hayamos entendido el problema y, por otro, con la sinceridad con que logremos comunicar el conocimiento adquirido y traducirlo en pautas para la acción, por medio de un concepto, por ejemplo.

El paso de la primera mitad del círculo de diseño social a la segunda es quizá uno de los mayores secretos y coincidencias entre los diseñadores: requiere de la capacidad para convertir las ideas en conceptos. Conciliar el análisis con la síntesis es un momento crítico, pues la consistencia del proceso entero depende en gran manera de la calidad de los conceptos construidos al cruzar el punto de inflexión (ver diagrama 6).

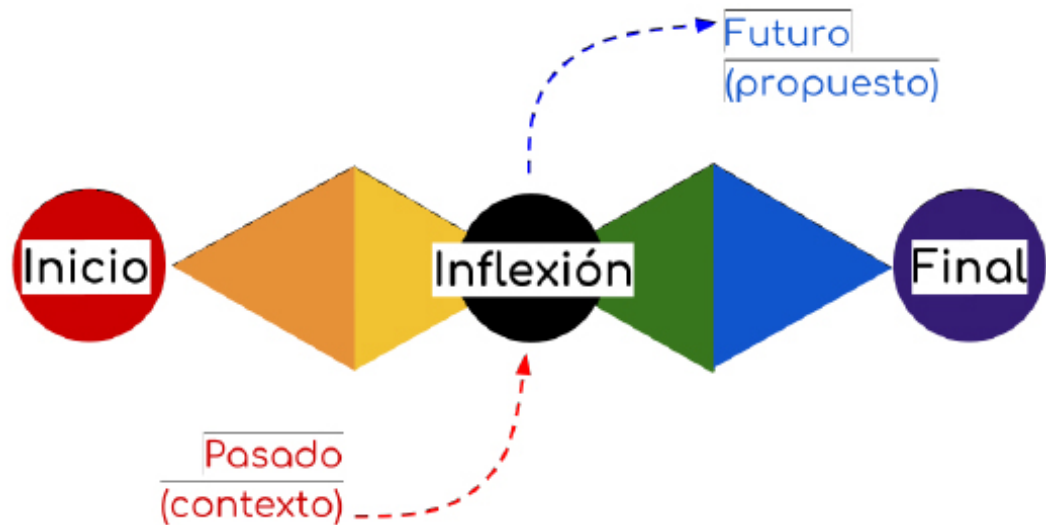


Diagrama 6. El punto de inflexión.

La pertinencia de este momento, en el que dos neuronas hacen sinapsis, en el que un concepto cobra sentido, en el que conectamos forma y contenido en un mismo ente, nos permite caracterizar la existencia del estado de confusión (Markova, 2015). A diferencia del punto de inflexión —cuya duración es prácticamente ínfima, pues sucede en un abrir y cerrar de ojos—, el estado de confusión corresponde al tiempo en el que sorteamos, combinamos y le damos sentido al conocimiento adquirido, generalmente resultante de una etapa divergente y previa a una convergente. Este puede durar meses, o incluso años y es por eso que es un estado y no un punto (ver diagrama 7).

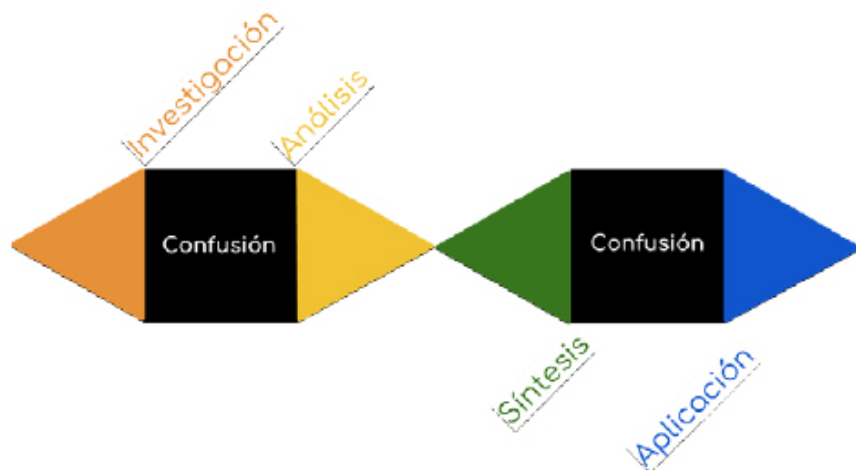


Diagrama 7. El estado de confusión.

Este estado, lejos de ser una amenaza para el proyecto, nos permite entender al diseño como una sucesión continua de fases convergentes y divergentes, dentro de las cuales solemos encontrar las respuestas más inusuales. Al ordenar ideas, combinar expectativas y distinguir prioridades nos será más sencillo comunicar nuestras intuiciones y juntos elaborar alternativas para continuar con el proceso.

Una propuesta a futuro

Según Mihaly Csikszentmihalyi (2000), la creatividad es la emoción que nos permite innovar y su ejercicio incrementa la felicidad, lo que nos hace disfrutar de las actividades que realizamos, pero que también nos hace ser más productivos y saludables (Desmet, 2013).

El bagaje cultural y todas aquellas experiencias previas que nos hacen ser quienes somos están relacionadas con la creatividad, el ingenio y la técnica; de manera que es a través de éstas que conseguimos materializar nuestras ideas. A continuación, una vez cruzado el punto de inflexión, se invierte el sentido de la lógica en el algoritmo. A partir de aquí no hay marcha atrás, nos encontramos en *el futuro*, al que corresponden las tres etapas restantes del círculo.

1. *Síntesis*. Componemos, convertimos el estímulo en significado. En este estado el objetivo es hacer tangible el conocimiento y comenzar a materializar nuestras ideas, ya sea en maquetas de trabajo, en prototipos u otros artefactos que nos permitan poner a prueba las consideraciones de nuestras propuestas. Aquí convertimos nuestro entendimiento del sistema estudiado en una intención colectiva, ya sea a través de la transformación material o mediante el reacomodo de los elementos previamente existentes en un contexto (ver imagen 3).



Imagen 3. La transformación del material —en este caso, de la espuma— nos ayuda a hacer tangibles los pensamientos. Es un primer acercamiento a la tridimensionalidad de los objetos. Primer Diplomado de Diseño Industrial de Objetos, CaSa, UNAM, 2015.

Para facilitar el tránsito por esta etapa, procuramos ejercicios convergentes en los que debemos estar conscientes de que pocas veces logramos construir algo correctamente a la primera oportunidad, por lo que es necesario hacer varias pruebas antes de construir una versión final. Con práctica y paciencia conseguiremos soluciones cada vez más elaboradas técnicamente, que resuelvan las problemáticas de maneras más eficientes; soluciones más robustas, que aseguren mejores respuestas o acerquen los beneficios obtenidos a poblaciones cada vez mayores.

1. *Aplicación.* Definida la solución y construido un potencial satisfactorio, procedemos a verificar si existe una relación asertiva entre el impacto esperado y los resultados de nuestra maqueta, prototipo o simulador, una versión beta que podemos poner a prueba, y socializar así los resultados alcanzados, permitir la validación y obtener retroalimentación (ver imagen 4).

Dentro de este estado intentamos observar, valorar y entender cómo interactúa nuestra propuesta con su contexto con el objetivo de identificar qué funciona y qué tiene que mejorarse. Mientras menos tardamos en confirmar nuestros aciertos o desechar decisiones fallidas más recursos ahorraremos. Ésta también es una muy buena oportunidad de vincularnos con nuevos aliados estratégicos que puedan ayudarnos a llevar a cabo, y más lejos, nuestras intenciones.

Imagen 4. La implementación de las propuestas de diseño en contextos reales no sólo permite socializar los productos diseñados, sino que también abre la posibilidad para reflexionar acerca de los resultados alcanzados y la reacción del público. Peatoniños, colaboración entre el Laboratorio para la Ciudad y Diseño de Experiencias, 2017-1.



2. *Reflexión.* Corresponde, sobre todo, al ejercicio de abrirnos a la dimensión ética del por qué diseñamos. Involucra, por un lado, rendir cuentas de lo acontecido, comunicar los resultados del proyecto, y, por el otro, contrastar las expectativas originales de los participantes con respeto a la ejecución final.

El proceso de reflexión es básico para aprender y no volver a cometer los mismos errores en el futuro, al mismo tiempo que busca abrir nuevos canales para mantener el proyecto vivo y la posibilidad de realizar una siguiente iteración del proceso, retomando las fortalezas y depurando las incoherencias.

Un final sin final

Entender el proceso de diseño como una continua evolución nos permite concebir nuestra profesión como una búsqueda inagotable de variables, criticables y perfectibles, para generar nuevas versiones, cada vez mejores,

de nuestras intenciones. Es el principio básico a través del cual aspiramos al perfeccionamiento y no a la perfección: cuando disfrutamos, cuando combinamos, cuando enfocamos todas nuestras energías en el continuo proceso de construcción, desconstrucción y reconstrucción.

En el punto final evaluamos si queremos continuar en el proceso: una vez terminado el círculo, no nos queda más que despedirnos o volver a empezar. Esta decisión deberá considerar a todos y cada uno de los participantes, pues sólo quienes concilien la continuación de un proyecto de manera intrínseca serán los que realmente le echarán ganas a las diferentes actividades que conlleva trabajar colaborativamente. Sólo entonces valdrá la pena y lograremos anteporernos al futuro, construyéndolo.

Agradecimientos

Trabajo realizado con el apoyo de DGAPA PAPIME PE106818 + CODEIC.

Referencias

- ❖ Csikszentmihalyi, M. (2000). *Fluir. Una psicología de la felicidad* (8a ed.). Córcega, Barcelona: Editorial Kairós.
- ❖ Desmet, P. y Pohlmeier A. E. (2013). Positive design: An introduction to design for subjectivewell-being. *International Journal of Design*, 7(3), 5-19. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/c937/c1ada7f29ba64ab79b898d8ebe4d02c66d67.pdf>
- ❖ Elizalde, A. (2003). *Desarrollo humano y ética para la sustentabilidad*. México, D.F.: Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA). Recuperado de: <http://www.deliberaweb.com/dades/documents/497/1272915541.pdf>
- ❖ Illich, I. (1978). *La convivencialidad*. Recuperado de: <https://www.ivanillich.org.mx/convivencial.pdf>
- ❖ Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: FT press.
- ❖ Markova, D. y McArthur A. (2015). *Collaborative intelligence. Thinking with People Who Think Differently*. Nueva York, NY: Spiegel & Grau.
- ❖ Ortiz, P. (1994). *El Sistema de la Personalidad*. Lima: Orión.

Cómo citar este artículo

- ❖ Alatorre Guzmán, D. (2019). El círculo de diseño social. *Revista Digital Universitaria* (RDU). Vol. 20, núm. 1 enero-febrero. DOI: <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2019.v20n1.a8>.

RECEPCIÓN: 16/11/2018 APROBACIÓN: 10/12/2018