

RESPONSABILIDAD SOCIAL DEL DISEÑADOR INDUSTRIAL DESDE LAS TECNOLOGÍAS DE LA PRODUCCIÓN

Industrial designers social responsibility from production technologies

Ing. Mecánico Carlos Andrés Londoño Echeverri*

SÍNTESIS:

Este documento presenta una reflexión desde las tecnologías de la producción sobre la responsabilidad social del diseñador industrial, para motivar cuestionamientos sobre el proceso proyectual, aprovechar adecuadamente los conocimientos técnicos y tecnológicos y, en consecuencia, obtener respuestas objetuales que evidencien dominio de configuración en los entornos correspondientes. La reflexión hace énfasis en un diseñador industrial que no sólo considere lo técnico como elemento esencial para los objetos, sino que además sea capaz de descubrir la exigencia de sentido que presenta nuestra sociedad dando prelación a las necesidades humanas y de manera especial a las personas menos favorecidas ya que el diseñador tiene el reto de satisfacer las necesidades de los usuarios más vulnerables, dimensionando el proceso proyectual teniendo en cuenta la manera más adecuada de aprovechamiento de las tecnologías de la producción.

DESCRIPTORES: Responsabilidad social, Tecnologías, Sistemas productivos.

ABSTRACT

This document presents a reflection from production technologies based on the social responsibility of the industrial designer to motivate questions about the projective process, taking advantage in a suitable way of the technical and technological knowledge, and in consequence, to obtain objective answers responses that demonstrate domain of configuration in the corresponding environments. The reflection does emphasis in an industrial designer who not only considers the technical part to be an essential element for the objects, but also be capable of discovering the exigency of sense that presents our society giving priority to human needs and in a special way to the least favored persons.

DESCRIPTORS: Social Responsibility, Appropriate Technologies, Production system

Cada producto, además de ser un “individuo técnico” –para decirlo con el lenguaje metafórico de Gilbert Simondon– tiene también una dimensión “familiar” y “social” que no puede ser ignorada por el diseño industrial”. Medardo Chiapponi

En su ejercicio disciplinar, el diseñador industrial materializa ideas de manera permanente haciendo uso de su creatividad; por tal motivo, debe tener absoluta certeza del compromiso con el entorno, con el conjunto de objetos que va configurando y con los elementos artificiales que rodean a las personas involucren todas las condiciones necesarias para

lograr una armonía de sentido, que permita establecer relaciones adecuadas a sus necesidades.

El calificativo “industrial” para el diseñador, tiene grandes implicaciones, puesto que los productos a diseñar deben ser susceptibles de ser producidos

* Docente de Tecnología de producción. V Semestre.

industrialmente, esto conlleva a que los objetos sean pensados en todas las etapas de diseño de acuerdo con la forma en que serán producidos, es decir, con las tecnologías de producción disponibles. Esto significa que simultáneamente al diseño de productos debe trabajarse también el diseño de procesos, donde se consideran los medios de producción necesarios; estos dos factores requieren procesos sinérgicos ya adoptados por el denominado “diseño para producción que trata de facilitar la integración entre diseño y producción” (Fernández, 2006:151).

Por otro lado, el diseñador debe cuestionar la industria como actor encargado de transformar la materia prima en objetos y como factor de desarrollo de la sociedad, considerando que al producir volúmenes altos es necesario intervenir con detenimiento, además de lo “técnico”, las otras dimensiones “familiar” y “social” que menciona Chiapponi (1999); la industria involucra y afecta seres humanos (tanto trabajadores como consumidores) y el medio ambiente al hacer uso de recursos naturales y emanar residuos;

“El bienestar o malestar que la industria pueda dispensar a la sociedad depende directamente del criterio con que se originen sus productos. Todo depende de la intención que éstos escondan y de la finalidad que persiguen. Todo se reduce en saber si el producto industrial ha sido concebido para servir al usuario, por el contrario, para servirse del usuario” (Ricard, 1989:188).

El mercado está invadido de resultados objetuales de diseño que no han sido pensados, más bien han sido una respuesta a los intereses económicos de las empresas de producción (industrias) que continuamente llevan a los consumidores a comprarlos, realizando superficiales y atractivas modificaciones o utilizando estrategias de mercadeo impactantes, sin tener en cuenta otros aspectos importantes como su correcto desuso.

“La industria, tal como hoy la conocemos, no parece velar por una legítima acomodación de los artefactos que produce a las necesidades reales de la sociedad, sino que únicamente estimula la creciente e indiscriminada proliferación de sus productos” (Ricard, 1989:191).

Los resultados de diseño, comparten sus fortalezas y debilidades con las personas que los usan, son los

usuarios los que reciben o no sus beneficios; en consecuencia, son catalogados como objetos antropógenos; esencialmente, en manos del diseñador como artífice está el que cada uno de ellos adquiera sentido y sea humanizado dentro del entorno correspondiente, buscando continuamente mejorar calidades de vida. Lo anterior implica una gran responsabilidad social.

Los procesos de sinergia entre diseño y producción, mencionados anteriormente, evidencian una relación bidireccional del diseño con la tecnología, inmersa en los procesos de transformación en “tecnologías de la producción”, es decir, todas las etapas del proceso proyectual están transversalizadas por lo tecnológico; esto implica un compromiso de parte del Diseñador Industrial:

“Esta tarea de humanizar lo antropógeno, de domesticar la tecnología, es la responsabilidad que incumbe al Diseño en la Sociedad Industrial” (Ricard, 1989, 206). Es por ello que el diseñador debe ser una persona crítica, reflexiva, sensible y responsable, de tal forma que dichos resultados sean consecuencia de un proceso riguroso, consciente y sensato; él debe considerar que “lo tecnológico no es solo lo que transforma y construye la realidad física, sino también aquello que transforma y construye la realidad social” (García, 2001:42).

Lo que esto sugiere es que el diseño debe cuestionarse permanentemente y garantizar un ejercicio profesional bien planificado, generando una especie de control sobre los objetos que son configurados; para esto es necesario definir estrategias que permitan dimensionar el proceso proyectual a la luz de los requerimientos definidos y determinar la manera como pueden ser usados a favor los conocimientos técnicos y tecnológicos, logrando que los diseños obtenidos lleguen a ser diseños innovadores.

Lo anterior supone un diálogo permanente de los procesos de diseño con las tecnologías de producción, teniendo en cuenta que para que un objeto sea innovador debe cumplir con unas etapas que incluyen la adecuada utilización de dichas tecnologías. Sin embargo, “en la actualidad pareciera que emprendemos acciones tecnológicas más por el beneficio que nos proporcionan en el presente que por

el bien de nuestros descendientes futuros, pero además, estas acciones someten a nuestra especie a los riesgos de nuestras proezas técnicas” (Mitschan, 1989:121).

En muchas ocasiones se actúa desde el diseño pensando de manera inmediatista con el fin de encontrar soluciones a corto plazo, económicas en el momento, pero sin pensar las consecuencias de los objetos no proyectados al futuro, que terminan por afectar directamente a la sociedad y su conservación: “Es poco práctico diseñar un objeto o proceso aislado sin considerar el contexto amplio en el cual se usará” (Science for all Americans, 1985:25).

Por todo lo anterior, una de las áreas de formación definidas en la malla curricular del Programa de Diseño Industrial es el área Tecnológica, constituida por el componente Tecnológico que se orienta hacia el desarrollo de las competencias en el conocimiento de propiedades, principios y teorías que rigen las características de los materiales y los procesos productivos para que el diseñador pueda estar en capacidad de identificar las aplicaciones adecuadas de materiales y definir los procesos necesarios para su transformación en un producto (PEP, 2009:69).

En consecuencia, la asignatura “Tecnología de la producción”, teniendo en cuenta la necesidad de fortalecer el espíritu crítico, pretende que el estudiante esté en capacidad de identificar y sugerir sistemas productivos para la elaboración de un producto a partir de un proyecto de diseño, y que adquiera habilidades para establecer un diálogo inteligente y coordinado con otros saberes haciendo que comprenda su papel dentro de los sistemas de producción.

Fundamentalmente, la sociedad reclama un profesional responsable y comprometido con el ser humano; en este caso, un diseñador que no sólo considere lo técnico como elemento esencial para los objetos, sino que además le dé prelación a las necesidades humanas y de manera especial a los humanos desfavorecidos, como plantea Lôbach:

“El diseño técnico está orientado por el producto y apunta a la mejora y al posterior desarrollo de productos existentes según criterios principalmente económicos de venta. El diseño social está orientado

hacia los problemas sociales y apunta a la mejora de las condiciones de vida de los grupos más perjudicados. Por tanto, el diseñador instaura el problema de los usuarios en el centro del propósito del proyecto” (1981:200).

Desde el punto de vista social, la responsabilidad del diseñador debe también inclinarse hacia las personas que tienen limitaciones especiales, puesto que tienen derecho a que sus objetos sean analizados y configurados considerando sus requerimientos particulares; en muchas ocasiones, a esta población no se le presta la suficiente atención, puesto que generalmente se diseña para personas de condiciones normales.

Lo anterior se refiere al concepto de responsabilidad social que lleva a fijar la mirada en el diseño de objetos para mejorar condiciones de vida y aportar directamente al bienestar de la sociedad:

“En este mundo tecnificado al que nos aboca el propio progreso es necesario que alguien esté en vela para que los frutos resultantes de todo ese saber hacer no se hagan en detrimento del hombre y de su bienestar, propósito y fin de todo el hacer humano” (Ricard, 1989:211).

La problemática socio-económica actual lleva a que los mismos ciudadanos se pregunten por la forma de lograr soluciones viables para los procesos sociales; es aquí donde el diseño se convierte en un factor esencial en la generación de cultura cívica que los dinamice y los haga eficientes. La Responsabilidad Social se presenta entonces como una nueva ética ciudadana para actuar frente a los problemas, mediante una nueva forma de vivir colectivamente, donde las soluciones para el desarrollo provienen de la creatividad que nace del diálogo entre formas de trabajo conjunto y nuevas formas de participar y producir, (Sanabria, 2002).

A manera de conclusión, es posible afirmar que la responsabilidad social del diseñador industrial consiste en realizar una planificación de los objetos más racional y controlada, donde el diseñador asuma el reto de satisfacer las necesidades del usuario, en especial de los usuarios más vulnerables, dimensionando el proceso proyectual a la luz de los requerimientos definidos y teniendo en cuenta la

1. Asignatura que el plan curricular del programa de Diseño Industrial de la UCP se dicta en V semestre

manera más adecuada de aprovechamiento de las tecnologías de la producción, con el fin de lograr un diseño innovador que mejore las condiciones de vida.

De igual manera, “es esencial concebir al diseñador industrial como un ente creativo que no solo domine la configuración de los productos hasta el último detalle, sino que además sea capaz de descubrir la exigencia de sentido que presenta nuestra sociedad” (Lôbach, 1981:200).

Referencias

Asociación Americana para el Avance de las Ciencias (1985). Science For All Americans, Proyecto 2061. UU:AAAS

Chiapponi, Medardo (1999). Cultura social del producto: nuevas fronteras para el diseño industrial. Buenos Aires: Infinito,

Fernández, Esteban (2006). Estrategia de producción. (2ª ed.) España: Mc Graw Hill.

García, Eduardo. (2001). Ciencia, tecnología y sociedad: una aproximación conceptual. Madrid: Fotojae.

Lôbach, Bernd (1981). Diseño industrial: bases para la configuración de los productos industriales. Barcelona: Gustavo Gili.

Mitchan, Carl (1989). ¿Qué es la filosofía de la tecnología? Barcelona: Anthropos,

Ricard, André. (1989). Diseño ¿por qué? Barcelona: Ariel.

Sanabria, Rafael (2002). “Inserción del eje transversal responsabilidad social en los planes de estudio de la Universidad Metropolitana” en: Revista Anales, 2, 51-71.

UCPR (2009). Proyecto Educativo del Programa: Programa de Diseño Industrial. Pereira: Comité Curricular del Programa de Diseño Industrial de la UCP.

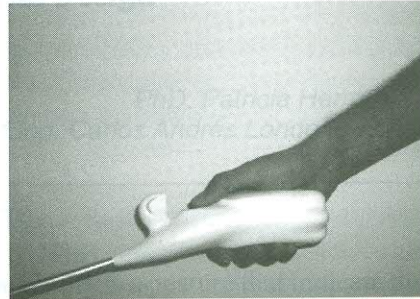
Los 2 Mejores Proyectos del 2010-2

DISEÑO INDUSTRIAL 2010-2 CUARTO SEMESTRE

Nombre del Proyecto: DESTORNILLADOR ORTOPÉDICO

CONCEPTO:

Destornillador ortopédico con tres agarres para tres tipos de fuerza y movimientos, además en el proceso del metal quirúrgico se aumenta el recorrido, siendo este el tratamiento térmico encargado de mejorar las condiciones mecánicas del metal para disminuir la abrasión haciendo que el ortopedista tenga menos dificultades a la hora de apretar los tornillos característicos en las cirugías.



ESTUDIANTE (S): Paola Andrea Valencia

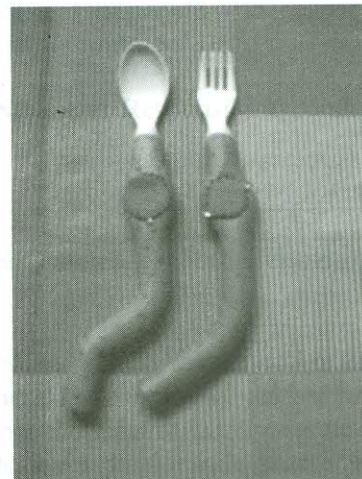
DOCENTE (S): Pilar Hurtado

Nombre del Proyecto: DISEÑO EMOCIONAL CUBIERTOS PARA NIÑOS

CONCEPTO:

*Comer y jugar!!!
Solo así lo aprenderás.*

Este proyecto fue diseñado con la intención de enseñar al niño la forma correcta de agarrar los cubiertos, generándole por medio de texturas, colores, flexibilidad, sonido y luz, una forma más agradable al realizar la actividad principal (comer).



ESTUDIANTE (S): María Isabel Echeverry Velásquez

DOCENTE (S): Pilar Hurtado