

e[ad]

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso



El Diseño como responsable ético del porvenir

María Carolina Tapia Infante

4to año Diseño

Taller de Diseño de Servicios / Katherine Exxs

Introducción

En la actualidad, el diseñador actúa como articulador de diversas disciplinas, siendo el comunicador y factor más importante dentro del proceso para elaborar cualquier producto o servicio. El proceso sistemático de diseño para llegar a un producto final se caracteriza por observar, analizar y estudiar comportamientos, experiencias y diversos elementos que sirvan para mejorar una experiencia o cubrir necesidades específicas. Tal como habla el diseñador y profesor Hugh Dubberly en su libro *“Connecting Things: Broadening design to include systems, platforms, and product-service ecologies”*, luego de la Revolución Industrial y la pérdida de la particularidad de los productos debido a la producción en masas, el diseño nace como profesión para devolverle el valor agregado a las cosas, y se une a la tecnología para lograrlo.

El gran problema que surge en la actualidad es que la producción y demanda se ha elevado a tal nivel, que la industria es la gran responsable del impacto medioambiental, contaminando considerablemente el planeta debido a los materiales utilizados y desabasteciéndolo poco a poco de sus recursos vitales para poder producir. Es por esto que el diseño adquiere una responsabilidad ética, viéndose obligado a incorporar en su proceso de desarrollo un carácter consciente, tomando en cuenta el impacto que creará el producto/servicio, asegurándose que este sea positivo, para así transformar y reinventar el sistema que nos está dejando atrás, o bien destruyendo: es aquí donde nace el Diseño Ecológico.

Desarrollo

La responsabilidad ética del diseño en la actualidad recae en tomar en cuenta los factores ecológicos que a largo plazo pueden repercutir negativamente en la vida de las personas y en el planeta. El diseñador, como principio, debe diseñar para necesidades reales de personas reales, y no generar nuevas necesidades que podrían ser negativas. Es por esto, que al diseñar para estas necesidades reales, se debe tomar en cuenta también al planeta, porque destruirlo sería el impacto más negativo que podríamos generar y el diseñador es parte importante de esa responsabilidad de prevenirlo y cambiar un paradigma o sistema que nos está desabasteciendo más rápido de lo que creemos.

El deber del diseño es tener en cuenta (además del usuario, su experiencia y al producto en sí mismo), el “ciclo de vida” de este, desde dónde se obtiene la materia prima para elaborarlo, hasta su degradación, para así reducir el impacto ambiental. El diseñar se vuelve cada vez más desafiante y complejo, ya que la operatividad y lo estético del producto debe estar estrechamente relacionado con el subsistir de este.

El gran problema de los productos no pensados ecológicamente es que su vida útil es muy corta, por lo que las personas se ven obligadas a volver a adquirir cierto producto, contribuyendo así a la contaminación a través de los desechos que no son biodegradables. Es por esto, que el desafío de los productos ecológicos es lograr una vida útil más larga, ya que deben ser reutilizables o bien reparables.

Este cambio en el sistema de producción está estrechamente ligado a un cambio de pensamiento en las grandes empresas, quienes deben cambiar sus intereses económicos ambiciosos y destructores (ya que les conviene que las personas compren más de lo que deberían para así ganar más dinero, sin importarles más el impacto medioambiental que generan) por intereses positivos que contribuyan a la economía del planeta.

A la hora de diseñar, la sostenibilidad debe ser un criterio igualmente relevante que la experiencia del usuario y la relevancia del producto, por lo que debe ser incorporado en el método sistemático de diseño.



Como ya sabemos, el usuario debe ser el centro de atención a la hora de diseñar un producto. Debemos tener en cuenta diversos factores como su contexto, sus particularidades, su experiencia, estados de ánimo, etc, es decir, se debe diseñar para un abanico de personas con diferentes necesidades, entornos y limitaciones. Al mismo tiempo, debemos tener en cuenta aspectos más generales, ya que el producto/servicio debe ser de fácil entendimiento para todos, debe tener un lenguaje global el cual sea accesible y usable: aquí entra la interacción, el contenido, la interfaz y la estética. Hasta aquí, estos aspectos son los que creemos son los más importantes para obtener una experiencia positiva en los usuarios. Pero, ¿y la materialidad?

El modelo propone una preocupación acerca de la materialidad y la funcionalidad de igual envergadura que los aspectos anteriormente hablados, ya que es un aspecto que generalmente se deja para el final de proceso. Estos aspectos deben ser parte de la investigación y el diseñador debe tener en cuenta que esos usuarios para los que está orientando su producto/servicio viven en un contexto y se comportan de cierta manera frente a esa materialidad. El diseñador debe velar por que lo que está diseñando genere un impacto positivo en la vida de esas personas, siendo consciente de su nivel socioeconómico, conciencia ecológica y nivel cultural. El diseñador debe asegurar que lo que está diseñando pueda perdurar mucho más tiempo del que lo hacía en las manos de ese usuario, contribuyendo así a la ecología del planeta.