



Elizabeth Pastor resolviendo un esquema estratégico

## Del diseño participativo a la solución estratégica de problemas complejos: Una introducción al diseño de transformación

Fabián Taranto<sup>1</sup>

### Resumen

No es hasta mediados del siglo XX cuando el diseño empieza a tener en cuenta al usuario y al contexto en el que usa el objeto. El diseño participativo pretende que el usuario final sea actor

<sup>1</sup> fataranto@gmail.com

partícipe del proceso creativo. Como consecuencia de este nuevo enfoque surge la idea de un método interdisciplinar para solucionar los problemas cada vez más complejos que la sociedad plantea, a menudo relacionados con las sensaciones personales del individuo frente al diseño y la transformación que éste puede llegar a experimentar.

Palabras clave: diseño participativo, transformación, solución estratégica, siglo XX.

***Participative design strategic solution to complex issues:  
An introduction to the design of transforming***

*Abstract*

*In the mid-20th century, design started to be in focus on the users and their context. The participative design tries that users be active part in the creative process. This is a new point of view that brings new consequences: an interdisciplinary way of working for solving very complex problems from our society, problems that are connected with personal sensations about design and the transformation that design brings to users.*

*Keywords: participative design, transforming, strategic solution, 20th century.*

Mucho se sigue debatiendo aún acerca de qué beneficios y perjuicios ha significado la sociedad de la información y el conocimiento. En donde sí hay un consenso general, es en el reconocimiento del cambio radical que ésta ha implicado en las estructuras de todas las sociedades industrializadas. En los años '60, al mismo tiempo que surgía una nueva forma de economía basada en la oferta de servicios, el diseño comenzó a orientarse a lo que luego se conocería como diseño participativo. Si hasta entonces, el diseño se había preocupado por mantener vivo el vínculo entre arte e industria, en la segunda mitad del siglo XX, el vínculo que se crea es entre cultura y economía. De esta manera, el diseño participativo se preocupó por comprender el contexto de uso de los objetos: los usuarios, sus actividades y entornos de trabajo y por invitar al usuario a participar en el proceso creativo del diseño de productos, servicios, espacios y sistemas.

Tras un periodo en el cual el diseño se centró en la creación de métodos, herramientas y técnicas, con la escuela de Ulm al frente, la mirada sobre las personas comenzó a ir más allá del punto de vista de la ergonomía y a centrarse en el contexto cultural en el cual vivían estas personas. Como consecuencia de este nuevo enfoque, y ya en la década del '70, se propusieron nuevos conceptos en la teoría del diseño a partir de los cuales se introdujo el de diseño disciplinar, considerando la necesidad de estudiar las condiciones sociales de forma interdisciplinar, es decir, invitando otras especialidades y teniendo en cuenta el aporte que podía ofrecer la teoría del diseño en la resolución de estos problemas que, poco a poco, comenzaban a incrementar su grado de complejidad (Bürdeck 2001).

Si hasta entonces la sociedad se había volcado a la acumulación de bienes materiales, en los '90 se comienza a reconocer que estos son cada vez más

efímeros. Que se consolida una economía basada en la producción de intangibles, la cual va más allá del ofrecimiento de servicios y centra su atención en el procesamiento de información y la generación de conocimiento. A partir de entonces, según Mike Press y Rachel Cooper, cuentan más las sensaciones, los sentimientos, los deseos, las aspiraciones y las relaciones sociales que se consiguen a través de las interacciones con los objetos diseñados. Los diseñadores ya no son solamente quienes dan forma y estética a un producto ni quienes resuelven problemas, sino los creadores de experiencias que enriquecen la misma experiencia de vivir. “En el siglo XXI, la preocupación de los diseñadores estará en la "humanidad" de la cultura material” (Press & Cooper 2003).

El consumo de experiencias trae consigo nuevas relaciones con los objetos diseñados las cuales, si bien aún queda mucho por comprender sobre qué tipos de mecanismos se ponen en marcha, tienen un efecto transformador en las personas, quienes comienzan a consumir información y a habitar los espacios de manera diferente. Se genera así una nueva forma de experimentar el mundo que habitamos a través de nuestra relación con el medio ambiente y nuestros hábitos de consumo. Podríamos decir, incluso, que llegados a este punto, el paso siguiente será el de crear sentido a la vida de las personas. Es así como, el nuevo milenio nos trae una nueva disciplina que utiliza los procesos propios del diseño para establecer mejores conexiones entre los diferentes grupos de interés involucrados en la resolución de problemas más complejos.

Es una aproximación, que posiciona al individuo en el corazón de la solución y genera la capacidad de innovar dentro de las organizaciones; estaríamos hablando de un proceso centrado en las personas, interdisciplinario y que persigue como objetivo la creación de cambios en el comportamiento, a menudo, guiado por la creatividad, el diseño estratégico y la colaboración entre los diferentes miembros de una organización. Esta disciplina fue denominada en 2006 por la agencia RED, una comisión a cargo del Design Council británico, como diseño de transformación.