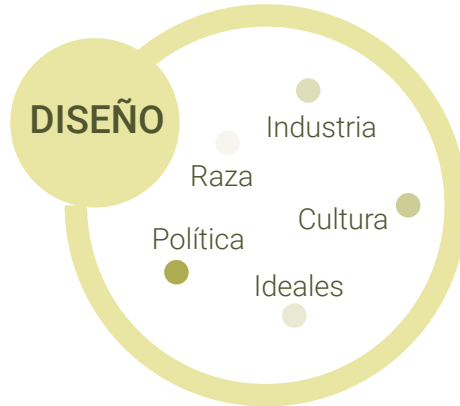


## Teoría del diseño: Compromiso ético y moral en la sociedad actual



A través de la historia el diseño ha sido reconocido como un medio de producción que si bien en un principio se inclinó por el lado industrial y más tarde por el lado estético, con el pasar del tiempo se fue tornando cada vez más como una forma de comunicación y expresión relevante en la sociedad, llegando así a representar a distintos sectores (políticos, raciales, entre otros) de la población mundial. Por lo que nadie podría negar la capacidad que posee de ser una herramienta para generar cambios y a partir de eso, formar lazos y unir personas.



Tal y como se menciona varios de los textos analizados, el poder determinar qué es lo correcto y qué es lo incorrecto (Russel L. Ackoff, *Transforming the systems movement* - Richard Buchanan, *Branzi's Dilemma: Design in Contemporary Culture*), se plantea en el contexto de hoy como una pregunta primordial al momento de comenzar a diseñar:

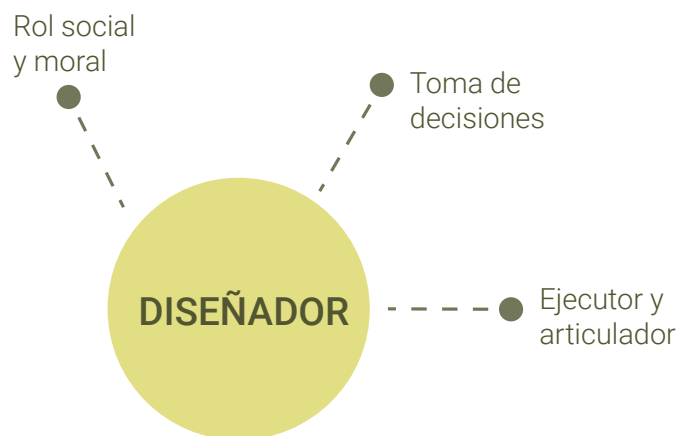
¿Realmente sabemos lo que es mejor para nuestros usuarios? O mas importante aún *¿Será lo que nosotros pensamos "mejor" efectivamente mejor?*, tal y como menciona Erika Hall en el texto *Thinking in Triplicate* *"no necesariamente una buena experiencia es buena"*. Por esto mismo cabe destacar el importante rol tanto social como moral con el que se debe lidiar el diseñador al momento de ser quien toma las decisiones tanto en el mundo empresarial como en las pequeñas oficinas, puesto que (desde siempre) pero sobretodo en el contexto actual cada paso importa, siendo un avance o un gran retroceso hacia el futuro.

Por otra parte el diseño de servicios es uno que se compone básicamente por gente, accesorios y procesos. Gente que lleva a cabo las acciones y toma de decisiones; accesorios que ayudan al desarrollo de proyectos y procesos (en este caso) que se representan a través de distintos modos de visualización.

Siendo precisamente en donde el diseñador toma y adopta la posición de articulador o también llamado el investigador, situado como un casi traductor del usuario. Es un servicio que se aborda como una colaboración, como uno que le otorga al usuario autonomía y la capacidad de tomar decisiones, lo hace formar parte y por lo tanto de colaborar/ co - producir.

Entonces, **¿Cuál es la implicancia de lo que se está diseñando? ¿Cómo afecta a la vida contemporánea el diseño?**

A raíz de esto también surge la gran duda colectiva de **¿qué hacer para hacer un buen diseño?** Uno que cumpla con los cuatro elementos esenciales y básicos: **ser útil, placentero, justo y bueno** (Richard Buchanan, *Branzi's Dilemma: Design in Contemporary Culture*), que personalmente parecieran ser los ejes más importantes a la hora de crear e innovar, ya que logran englobar todo lo que debiese ser el entregable diseñado.



Si comenzamos a analizar los cuatro elementos del modelo de Buchanan, dentro de este la misión del diseñador juega un papel fundamental, el de ser el gestor y posible creador de un "algo" con conciencia. Actualmente se lucha por una sociedad mucho mas justa e inclusiva, que busque humanizar lo más posible nuestro quehacer. Existe también una lucha por la no diferenciación entre clases y por lo tanto un trato equitativo para toda la sociedad, una que promueva la creación de un diseño mucho más empático. Uno que piense realmente en el usuario, que vaya más allá de lo que quiere y que se pregunte **¿Qué es lo que verdaderamente necesita?**

Desde esa premisa entonces en la educación del diseñador debiese formar parte la ética y moral como un eje fundamental durante su formación, puesto que él será quien esté finalmente construyendo para nuestro futuro o nueva actualidad.

Se dice que es casi utópico el poder llegar a creer que todos tengamos los mismos valores, pero también no se trata de que compartamos necesariamente todos ellos, sino que los tengamos, que seamos contruidos a partir de ellos y que a su vez estos vayan dirigiendo nuestro pensar y actuar.

Desde ya se debería comenzar a proponer ese cambio de mentalidad en las próximas generaciones de creadores. Una generación que realmente funde sus bases desde sus valores. Y como mencionaba anteriormente, la idea es de poder generar esta discusión, que no solo la co - producción comience cuando se vaya a discutir sobre algún proyecto, sino que parta desde cuál es la ética de cada uno

De primer momento puede sonar difícil y complicado, pero por lo mismo es una propuesta que si se comenzase a aplicar en un futuro no tan lejano, quizás de aquí a 10 años el diseño en sí cobre mucho más peso en el mundo, ya no solo como una herramienta de expresión o producción, sino que una que abra paso a la conversación (más de lo que ya lo está siendo)

“Los diseñadores tenemos la responsabilidad de tomarnos en serio a nosotros mismos, de actuar responsable y moralmente al momento de tomar decisiones” (Richard Buchanan, *Branzi's Dilemma: Design in Contemporary Culture*)

