

Enfoque de la innovación en la clase de eco-diseño: ejercicio rápido de prospectiva

Aida Sanes Orrego*

Hubo un tiempo, hace cuatro o cinco mil años, en que la humanidad estaba confinada a la superficie de la Tierra. Aun así, su cultura tecnológica era bastante avanzada, y la población aumentó de tal suerte que el menor fallo técnico hubiera significado el hambre y las enfermedades para millares de personas...

Isaac Asimov (“Profesión”)

El eco-diseño es una herramienta clave de la producción más limpia y la eco-eficiencia, ya que se encarga de la revisión y evaluación de un producto a partir de su ciclo de vida para ser rediseñado con criterios de sostenibilidad en sus cinco etapas (obtención, fabricación, comercialización, uso y desuso). Para esto es muy importante entender que el análisis de los productos y la implementación de esta metodología requieren trabajo interdisciplinar en las organizaciones, lo que hace imperante la formación en este tema desde distintas áreas del conocimiento. Esta metodología además se encarga de implementar una visión innovadora, y dado que los productos deben lograr mantener su espacio en el mercado y satisfacer a los consumidores responsables a través del tiempo, es necesario acompañar el proceso de formación en esta área con procesos creativos.

En la clase de eco-diseño los estudiantes escogen un producto y lo revisan en las diferentes etapas de la metodología. Luego de evaluar los aspectos ambientales del ciclo de vida del producto, viene la etapa de rediseño, en la cual es muy importante emplear recursos creativos que permitan profundizar en la necesidad del producto, más que en el producto en sí mismo, ya que entenderlo desde allí facilita el proceso de innovación.

Además, en el desarrollo de la clase se busca incentivar la innovación radical, entendiéndola como un camino que facilita el cierre de los ciclos productivos, ya que ver más allá del producto facilita medidas importantes de eco-diseño, como la desmaterialización, la sustitución de productos por servicios, entre otros, es decir, logra cambios de paradigma frente a la forma en que usualmente se hacen las cosas.

* Magíster en Medio Ambiente y Desarrollo y diseñadora industrial. Profesora del programa de Ingeniería Ambiental, Universidad Central, Bogotá. Correo: asaneso@ucentral.edu.co

Como trabajo creativo antes de iniciar con las propuestas de cada grupo en torno a su producto, se diseñó un ejercicio a partir del uso de la prospectiva, que se puede entender de manera general como la observación y el análisis del futuro en determinada área. En el caso de la clase, el ejercicio consiste en visualizar el mundo en mil años, con dos premisas: la vida humana se mantiene, como también lo hace la necesidad del producto analizado. Para realizar este ejercicio, los participantes ya tienen muy clara la necesidad a la que está vinculado el producto por los análisis que han realizado en las etapas previas.

Los estudiantes deben redactar uno o dos párrafos sobre el contexto de la vida en ese momento, es decir, en el año tres mil, y además explicar cómo se satisface en ese año la necesidad que hoy cubre su producto. También deben hacer un dibujo que acompañe la explicación. Este es un ejercicio rápido de trabajo en clase, los estudiantes deben realizarlo en máximo sesenta minutos, ya que su fin es plasmar de manera fluida pero impulsiva lo que se piensa del escenario planteado.

En procesos de diseño, proyectar contextos tan lejanos permite mucha libertad, ya que se rompen barreras y prejuicios frente a lo que se puede o no hacer, la situación es tan hipotética que todo es posible, seguro habrá otros materiales, otras formas de vivir, otros desarrollos tecnológicos, y esa liberación de las ideas es fundamental para abrir las posibilidades al rediseño. Incluso es liberador en cuanto a dejar por un momento lo que saben de sus productos, al abordar de manera lejana toda la información que de una u otra manera satura, así como por el desarrollo de otras habilidades de comunicación que este ejercicio propone y les permite descubrir.

De igual forma, la visión sobre el futuro plantea circunstancias con un componente ambiental muy fuerte, porque los lleva a pensar en el consumo de recursos a largo plazo, lo que obliga a los estudiantes a hacer propuestas claras sobre aspectos ambientales de los productos, sea en materiales, en uso de energía, e incluso en la relación con un usuario más consciente.

El trabajo realizado se acompaña con una revisión posterior sobre los productos más innovadores que se encuentran actualmente, tanto en el mercado como en desarrollo o todavía como conceptos de diseño. Esta exploración permite a los estudiantes entender que muchas de sus ideas sobre el futuro están hoy en ejecución, lo que los lleva a reflexionar sobre los pocos límites que existen en cuanto a desarrollo industrial y los grandes límites que tienen frente a lo que conocen y podrían plantear, lo cual indudablemente los lleva a ser más propositivos en las etapas posteriores de rediseño.

Al socializar esta actividad en clase se amplía aún más su visión del futuro en la industria al verla a través de sus compañeros, y es así como mucho de lo que encuentran en sus escritos y sus propuestas con este ejercicio se refleja más adelante en la lluvia de ideas e incluso en la propuesta final del curso.

La aplicación de la prospectiva a un ejercicio de rediseño en el desarrollo de la clase permite dar un salto entre la revisión estructurada de la información del ciclo de vida del producto y su evaluación, a la lluvia de ideas sobre las mejoras con un criterio transversal de innovación. Esto no solo redundará en mejores propuestas de un diseño con criterio ambiental, sino que también permite un espacio de reflexión sobre el futuro en términos ambientales, sobre el futuro de la industria, de los productos y nuestra relación con ellos, pero además los estudiantes lo logran desde un espacio de exploración creativa, y en términos generales esto es lo que busca el eco-diseño: entender que desde el diseño consciente se define el futuro del mundo.