

El diseño en un contexto de escasez

Stefan Gzyl

Arquitecto y profesor de la Universidad Central de Venezuela

La definición más elemental de diseñar —la que se enseña a los estudiantes en su primer día de clase— es «pensar antes de hacer». Con ello se aspira a que quien se inicia en el estudio de la disciplina comience a tomar conciencia de las implicaciones de sus decisiones y escogencias. Para el diseñador, todo es objeto de diseño: desde el trazado de una ciudad hasta la ubicación de un tomacorriente en una pared. Según el arquitecto Amos Rapoport («On the nature of design», *Practices*, 3-4, 1995: 33), diseño es «cualquier modificación intencionada a la faz de la tierra». Esta definición es mucho más ambiciosa, por cuanto reconoce el papel del diseño en dar forma al mundo de las cosas humanas, al «paisaje cultural». La primera tarea del diseñador, continúa Rapoport, consiste en identificar el problema, luego resolverlo. Así, se podrá hablar de buen o mal diseño en la medida en que un problema haya sido bien o mal resuelto; pero, más importante aún, en la medida en que haya sido bien o mal definido.

La aptitud para identificar el problema es, precisamente, la cualidad más valiosa de un diseñador y de ella proviene su posibilidad real de contribuir tanto a la profesión como a la sociedad en general. Es una capacidad de cuestionamiento que resulta de una suerte de inconformidad con el mundo como algo dado e invariable; un descontento productivo que entiende el actuar sobre la realidad como una oportunidad para cambiarla.

Un buen diseño resultará siempre de la observación crítica de la realidad, de hacer las preguntas pertinentes, responderlas efectivamente y producir una «modificación» positiva en el mundo. Dado que el diseño es tanto un acto como un producto culturalmente específico, es posible preguntar no solo qué es un buen diseño sino qué es un buen diseñador, por ejemplo, en un contexto como el de la Venezuela del presente. Si el buen diseño parte de cuestionar asertivamente la realidad, ¿cuáles son las preguntas pertinentes que deben hacerse al operar en un contexto de escasez? Más allá de ciertos criterios de calidad universalmente verificables, ¿existen parámetros específicos para evaluar un buen diseño en un contexto particular?

En contextos de escasez —caracterizados por limitaciones técnicas y materiales, posibilidades económicas reducidas y problemas elementales e inmediatos— las preguntas que preceden al «hacer» deben pasar por un filtro muy fino. ¿Cómo hacer un uso efectivo de recursos limitados? ¿Cómo lograr el mayor impacto al mínimo costo? ¿Cómo eliminar todo lo superfluo para producir una respuesta lo más directa posible? Igualmente, los parámetros de evaluación deben desplazarse hacia un terreno donde la calidad reside en el empleo del diseño como una herramienta para el mejoramiento sustancial del estándar de vida de sus destinatarios. Existen innumerables ejemplos que ilustran este punto.

El sistema de enfriamiento *pot-in-pot* fue ideado por Mohammed Bah Abba e implementado en las comunidades rurales del norte de Nigeria, para las cuales la agricultura es el principal medio de

En contextos de escasez, el verdadero valor del diseño está en ser una herramienta para el desarrollo

subsistencia. El problema concreto en ese caso era el calor del desierto, que acortaba notablemente la frescura de los alimentos. Al no contar con medios de refrigeración modernos, la vida de estas comunidades giraba en torno al problema de cosechar, transportar y vender sus productos antes de que se pudrieran. A partir de técnicas tradicionales de alfarería y del principio de enfriamiento por evaporación, Abba ideó un sistema de refrigeración consistente en un pote dentro de otro, y el espacio intermedio se llenaba con arena húmeda. El agua, al evaporarse de la superficie del pote exterior, hacía descender la temperatura del pote interior, lo que permitía preservar la frescura del contenido por más tiempo. Además de reducir el riesgo de enfermedades, el proyecto *pot-in-pot* reactivó rápidamente la actividad alfarera en la región (en los primeros cinco años se produjeron más de 100.000 potes) y brindó a la población un incremento de ingresos que se tradujo en un mayor intercambio económico y en tiempo excedente que pudo ser invertido en educación.

Otro ejemplo de una respuesta directa, efectiva y económicamente asequible es el sistema de transporte de agua Q-drum, inventado por el arquitecto sudafricano Hans Hendrikse en la década de los noventa. Consiste en un tambor cilíndrico dentro del cual el líquido puede ser arrastrado gracias a una perforación en el centro del tambor, por la cual se hace pasar una cuerda. El Q-drum permite trasladar mayores cantidades de agua (en un cilindro se pueden arrastrar hasta setenta litros, mientras que sobre los hombros se llevan alrededor de diez), reducir la frecuencia de viajes hasta la fuente y disminuir el riesgo de daños al cuerpo de quienes la transportan.

El chileno Alejandro Aravena y su firma Elemental han dado con una fórmula eficaz para enfrenar el problema de la vivienda de interés social, uno de los problemas más urgentes del mundo y al que la arquitectura, después de innumerables intentos fallidos, había finalmente despachado. El proyecto piloto, ejecutado en 2001, enfrentó el reto de reubicar 93 familias a un costo de 7.500 dólares por casa. Luego de concluir que por esa suma solo podían construirse 93 casas malas, decidieron construir 93 medias-casas buenas y dejar que cada familia completara su vivienda según sus posibilidades. El éxito del proyecto se ha basado en el uso de la prefabricación en concreto armado para construir con rapidez las partes más complejas de cada vivienda, dejando la libertad al destinatario final de individualizar el resto mediante una infraestructura efectivamente diseñada. La fácil transferencia de la tecnología de prefabricación y su rapidez de ejecución han permitido la reproducción de este modelo en distintos lugares del mundo y a grandes escalas.

El trabajo del diseñador comienza y termina en la realidad. Su actividad profesional se funda en una mezcla de inconformidad y optimismo, entendiendo que el mundo no es algo predeterminado y que el actuar sobre él es una oportunidad para mejorarlo. El «pensar» que precede al «hacer» requiere una aguda capacidad de observación e interrogación, y una conciencia de la importancia del quehacer en un contexto determinado. En contextos de escasez, el verdadero valor del diseño está en ser una herramienta para el desarrollo. ■