

Del ciudadano productor al ciudadano creativo

Por Manuel Martínez Torán

Asistimos a un momento crucial en muchos casos, donde estamos pasando de un diseño orientado hacia las personas, a un co-diseño realizado por las personas.



Hacia 1980, Toffler (1979) acuñó el acrónimo «prosumidor», como fusión de las palabras «productor» y «consumidor», para predecir que dichos roles comenzarían a mezclarse en la

era post-industrial. Predijo que esto sucedería cuando los productos de la fabricación en masa dejaran de satisfacer las necesidades de una parte de los consumidores, quienes comenzarían a participar activamente en el sistema productivo, fabricando productos personalizados.¹

Los jóvenes y los diseñadores más aficionados a lo tecnológico de hoy expresan el cambio digital a través de esta nueva forma de hacer las cosas, y también cuando actúan como consumidores, expresado actualmente en la figura del *crossuser*.² Reflexiones en este sentido son las expresadas por Hod Lipson y Melba Kurman (2010) en EEUU:³

«Los consumidores de hoy, particularmente los jóvenes consumidores, esperan ser capaces de hacer sus propios artículos y productos digitales. Pronto tendrán las herramientas para hacer sus propios artículos y productos físicos».

Estamos pasando de un diseño orientado hacia las personas, a un co-diseño realizado por las personas. En estos momentos asistimos a un cambio sociopolítico importante, donde se van a potenciar y dinamizar acciones donde se implique la ciudadanía de forma activa. Nuevas estructuras y formas de activar pueden servir para aportar nuevas soluciones para la ciudad. El concepto de «ciudadano productor», capaz de crear y transformar el mundo como «ciudadano innovador», es una idea fuerza muy potente. Distintas iniciativas apuntan a procesos más participativos para la mejora de nuestros territorios urbanos, entendiendo a los ciudadanos como prosumidores implicados con el espacio público. El papel de estos espacios a futuro ganará mayor relevancia en la medida en la que sean capaces de acompañar el proceso creativo de los ciudadanos, hasta que este se materialice en forma de solución práctica, ayudándoles a superar las actitudes institucionales y burocráticas que impiden su desarrollo. Para su dinamización se pueden utilizar técnicas de fortalecimiento creativo y solución ágil de problemas a los desafíos que se les puedan proponer o quieran plantear (*lean start-up, design thinking*, técnicas de creatividad, gamificación, etc.).

Los Ateneos de Fabricación (Barcelona) quizás son la expresión de participación ciudadana impulsada por el ayuntamiento de la ciudad, con importantes resultados que se hacen presentes en un repositorio de proyectos y archivos que son documentados como contraprestación. La contraprestación, puede ser, por ejemplo, un compromiso de soportar el proyecto de otro, o puede ser una formación para las personas usuarias del ateneo, o una actividad abierta al territorio/público, o recursos para el Ateneo o por los proyectos que se desarrollan, o investigación de materiales, etc. Sin embargo, la contraprestación siempre supone la documentación y comunicación del proyecto y debe revertir en las personas usuarias. Como estamos hablando de un modelo colaborativo y de innovación social pueden ser muchas y muy diferentes las propuestas de contraprestación que se puedan hacer.⁴ Con el programa de innovación social de estos tres Ateneos actuales se pretende acercar el entorno local del área de influencia de cada ateneo de fabricación, haciendo aflorar el talento oculto que hay en el distrito entre el vecindario y las entidades del barrio. Se promueven dinámicas de innovación ciudadana aplicada al territorio que híbrida los grupos de trabajo, buscando diversidad de edades, procedencias, formación, profesión o falta de ella, y se trabaja mediante misiones comunes, autoasignación de tareas, metodologías ágiles, etc.

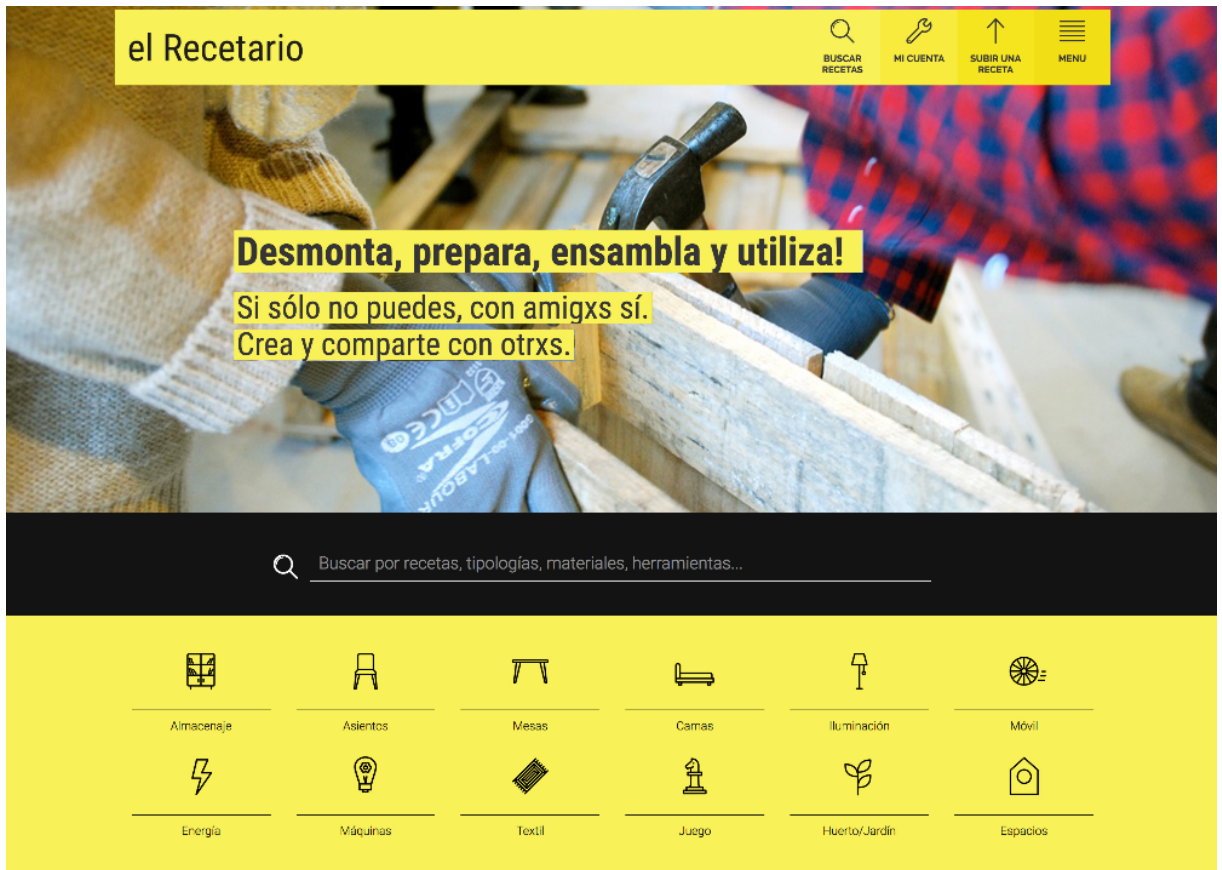
Junto a los Ateneos de Barcelona, pueden situarse actividades vecinales o autogestionadas como las que promueve la Escuela IDYS (Instituto *Do it Yourself*) de Madrid. Es una iniciativa del colectivo Todo por la Praxis, un programa de aprendizaje colaborativo bajo la máxima «aprender haciendo». Apelan al «hazlo tú mismo», y parte de la cultura de la de autoproducción que implica una autogestión de lo que se hace. Plantean el modelo *Do It Together*, utilizando metodologías más colaborativas a través de procesos de construcción colectiva. En IDYS les interesa fomentar el intercambio de conocimientos y experiencias, siempre vinculadas a aplicaciones directas de diferentes iniciativas ciudadanas (huertos, dispositivos móviles, estructuras flexibles, geodésica, arquitectura efímera, mobiliario urbano, entre otros). Los talleres de su escuela plantean un modelo pedagógico donde el aprendizaje tiene lugar a través de la interacción de unas personas con otras en un contexto de experimentación a través de la acción. Los talleres están impartidos por expertos o colectivos especialistas en distintas áreas. Cada taller es una oportunidad para la confluencia y el intercambio de saberes, habilidades y destrezas. Estos talleres pueden implementar y complementar procesos formativos alternativos a la academia, con programas de corta duración y carácter temático.⁵ Forman parte de un colectivo de personas y comunidades que promueven el diseño y la construcción participativa dentro del entorno urbano, conocido como Arquitecturas Colectivas.⁶



Todo por la Praxis, es un colectivo de Madrid que les interesa fomentar el intercambio de conocimientos y experiencias, siempre vinculadas a aplicaciones directas de diferentes iniciativas ciudadanas. El proyecto OPA (2013) surge a petición del Centro Negra, espacio de investigación y creación contemporánea situado en Blanca (Murcia, España)

De este grupo destacaríamos, orientado hacia el diseño, al equipo nacido en Valencia Makea

Tu Vida, y a su plataforma «El-Recetario.net», un repositorio de contenido abierto, compuesto por «recetas» para la construcción de objetos, mobiliarios, espacios y sistemas a partir de la reutilización de materiales descartados. Cada receta contiene las instrucciones de montaje paso-a-paso, donde se detallan los ingredientes y herramientas utilizadas, así como los conocimientos y técnicas necesarias para su construcción.⁷



Plataforma colaborativa El-Recetario.net de investigación, aprendizaje y difusión del diseño abierto y la reutilización, impulsada por el colectivo Makea Tu Vida. Imagen cedida por Makea tu Vida

Todas las personas pueden llegar a ser parte del proceso de diseño, como también ser expertos por su experiencia. Para que puedan asumir este papel, se les debe dar las herramientas adecuadas para expresarse.⁸ Como diseñadores debemos buscar métodos para que las personas puedan comprometerse, trabajar eficazmente con los demás, así como tener instrumentos para comunicarse, para obtener, compartir y visualizar sus propias ideas. Estas actividades y nuevas formas de diseño pueden tener diferentes niveles de participación social, según la situación y el contexto en que las figuras están involucradas, y en momentos específicos en las que pueden formar parte del proceso, junto con los diseñadores.



Los diseñadores Luki Huber y Gerrit Jan Veldman, trabajan con potenciales usuarios esos procesos de cocreación, aplicando una metodología propia conocida como «Manual Thinking». (Imagen cedida por Manual Thinking Studio)

El diseñador Luki Huber, que trabajó con Ferran Adrià, experimenta desde hace una década con potenciales usuarios esos procesos de cocreación, y su estudio de Barcelona es un espacio de trabajo, donde los clientes son invitados a participar en el proceso de creación de ideas, aplicando su propia metodología conocida como «Manual Thinking».⁹ Aunque no es una práctica desconocida en España, esta se desarrolló en estudios pioneros como DesignIt, Soulsight o Fjord, que utilizan métodos de estudio etnográfico en sus fases de descubrimiento.

El diseño tiene la suficiente fuerza como para provocar innovaciones sociales ante los cambios actuales, en diferentes formatos, pero teniendo en cuenta siempre a las personas, el que se lleva a cabo dentro de comunidades y pensando en los sistemas en los que se está trabajando, pero no fuera de ellos. En el diseño necesitamos experiencias participativas, pero el camino acaba de empezar.

Publicado el 26/12/2018

-
1. TOFFLER, A. (1980). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janes.
 2. GIL, V.; ROMERO, F. (2008). *Crossuser: claves para entender al consumidor español de nueva generación*. Barcelona: Gestión 2000.

3. LIPSON, H.; KURMAN, M. (2010). *Factory@Home: The emerging economy of personal fabrication*. Washington D. C.: US Office of Science and Technology Policy.
4. Ateneus de Fabricació, 2013. *Materialitzem idees cocreem el nostre entorn*.
5. *Todo Por La Praxis*, 2015. Escuela IDYS.
6. Arquitecturas Colectivas, 2017. AACC es una red de personas y colectivos que promueven la construcción participativa del entorno urbano.
7. *Makea Tu Vida*, 2017. El-Recetario.net.
8. KRISTENSSON, P.; GUSYAFSSON, A.; ARCHER, T (2004). *Harnessing the creative potential among users*. The Journal of Product Innovation Management, N° 21.
9. *Manual Thinking*, 2017. Manual Thinking Studio.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/del-ciudadano-productor-al-ciudadano-creativo>

