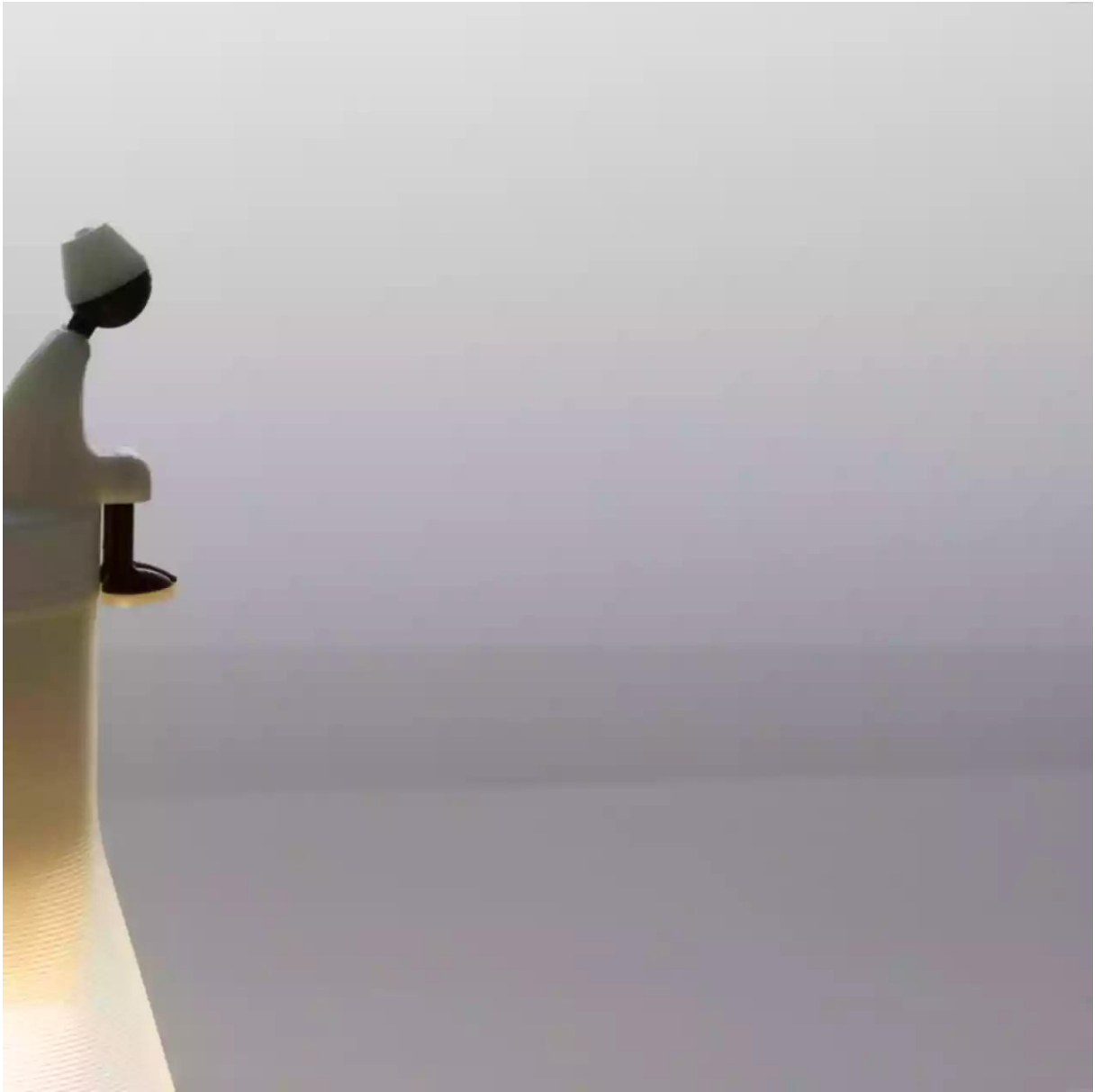


# ¿Puede el diseño de muebles ser “open design”?

---

Por Vicente Canovas



LoneLamp de Javier Mañas.

He hablado directamente con más de 500 diseñadores y creadores de producto y la mayoría de ellos (99%) rechazan el diseño abierto.

He hablado directamente e intercambiado información con más de 500 diseñadores y creadores de producto. La mayoría de ellos (el 99%) rechazan el diseño abierto. ¿Es cuestión de dinero?, sí, aunque no la más importante. La razón de la negativa reside en un aspecto aún más intrínseco: el diseño de mobiliario y decoración no da como resultado opciones binarias: funciona o no funciona. Está abierto a discusión, opinión y valoración. Cada individuo tiene una opinión y una

valoración totalmente distinta e igualmente válida, que haría imposible llevar a buen término proyectos de calidad de manera abierta.

## ¿Qué es el diseño abierto?

Consiste en el desarrollo de productos mediante el uso de información compartida públicamente. El proceso se realiza a través de la red sin compensación monetaria. Los objetivos y la filosofía son los mismos que en el movimiento de código abierto, sólo que aplicados al desarrollo de productos físicos.

Un diseño *Open Source* cuando puede ser modificado por cualquier usuario de manera gratuita, sin que exista contraprestación alguna para su creador.

## ¿Por qué este sistema funciona muy bien en unas industrias y no tan bien en otras?

Linus Torvalds, el creador de Linux, una de las mayores comunidades de software bajo la modalidad *Open Source*, expone muy bien por qué ese modelo a veces funciona y otras no.

«Creo que una de las razones por las que el *Open Source* funciona bien en el código, es que al final del día, el código tiende a ser algo blanco y negro. Hay a menudo una forma bastante buena de decidir, esto está hecho correctamente y esto no está bien hecho. [...] El código funciona o no, lo que significa que hay menos espacio para las discusiones. Es muy difícil aplicar los mismos principios en algunas otras áreas sólo porque lo blanco y negro se torna no solo en gris, sino en diferentes colores».

Linus Torvalds

Así es, en el mundo de la creación de productos las cosas no son blancas o negras, ni siquiera grises, sino que está lleno de diferentes colores, tonalidades y matices. Esto es lo que hace que el desarrollo de productos esté lleno de opiniones y deba ser el talento del diseñador quien guíe el desarrollo del producto hasta su fase final.

## ¿Qué podemos obtener de la modalidad *Open Source*?

Más allá del problema expuesto, los modelos *Open Source* ofrecen una serie de ventajas para la industria del software que podrían aprovecharse en el diseño de producto.

- **Comunidades.** Conectando comunidades creativas, con diálogos y flujos de información abierta, donde se comparta conocimiento y habilidades. Debe servir de inspiración para promover la creatividad y abrir nuevas opciones y posibilidades a la creación, fabricación y puesta en el mercado de productos.
- **Plataformas.** Las plataformas permiten conectar las comunidades creativas directamente con los consumidores para los que estamos creando, estableciendo flujos de comunicación directos, donde la transparencia y la colaboración sean posibles de manera sencilla.

- **Tecnología.** Los cada vez más rápidos avances tecnológicos nos ayudan a reducir el «*Time to market*» y los costes. Además, afloran nuevas fuentes de valor, mejorando la logística, productividad, uso de los recursos... Y a su vez, estas herramientas nos permiten obtener datos de lo que está ocurriendo y convertir esos datos en información sobre lo que los consumidores necesitan, desean, les gusta, etc.



Lámpara LoneLamp de Javier Mañas.

Richard Stallman, creador del software libre, impulsó esta corriente como una reacción ante la industria y su «acaparamiento del software». Hoy, la evolución de la tecnología permite que el diseñador pueda mantener la propiedad industrial de sus creaciones, asegurando sus *royalties* y la autenticidad de sus productos. Se produce la descentralización de la propiedad de las creaciones, la descentralización del talento, pero de forma segura y auténtica.

Esta descentralización del talento es algo fundamental para el progreso, siempre que este talento esté protegido y remunerado, tanto y en la medida que corresponda a su aportación de valor al consumidor. ¿Cómo se protegerán entonces los derechos de propiedad industrial y cómo se asegurarán los *royalties* de los creadores? ¿Con blockchain, quizá?

Publicado el 31/10/2019

