

REFLEXIONES SOBRE LA COCREACIÓN, EL CODISEÑO Y LA PARTICIPACIÓN

MICHÈLE WILKOMIRSKY

Diseñadora Gráfica

Doctora Universidad Rey Juan Carlos

Profesora e[ad] PUCV

EL VOCABLO COPARTICIPACIÓN –ACUÑADO EN LOS AÑOS 70– FUE UTILIZADO EN ESCANDINAVIA COMO MÉTODO PARA MEJORAR ESPACIOS DE TRABAJO Y CON ELLO LA EFICIENCIA DE LAS HORAS EMPLEADAS AL INTERIOR DE LAS EMPRESAS. CON LOS AÑOS, ESTOS MÉTODOS SE HAN UTILIZADO POR DIFERENTES DISCIPLINAS, Y SU CONCEPTUALIZACIÓN HA EVOLUCIONADO INCLUYENDO ENTRE OTRAS LA COCREACIÓN –ACUÑADA POR LIZ SANDERS– LA COPRODUCCIÓN, DISEÑO COOPERATIVO Y EL CODISEÑO. (FROG, 2014)

DESDE EL AÑO 2014 HEMOS INVESTIGADO EN TORNO A LOS MODOS DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA A ESCALA BARRIAL –A TRAVÉS ALGUNAS DE JUNTAS DE VECINOS U ORGANIZACIONES COMUNITARIAS DE BARRIOS DE VALPARAÍSO– INCORPORANDO METODOLOGÍAS DE CODISEÑO.

La falta de participación en los procesos deliberativos nos ha llevado a preguntarnos acerca de nuevas formas del espacio de opinión y participación que sume a las que hoy se realizan y en las que la asimetría permite recoger opiniones, generar debate pero no necesariamente dar respuestas concretas a necesidades particulares.

Con lo investigado en estos años hemos constatado que la participación barrial activa –entre otros factores– depende de una estructura de base que garantiza una continuidad y, que sin ella, es probable que la participación sea invisible o pierda fuerza en su capacidad de gestión.¹ Así la junta de vecinos sigue siendo la unidad más pequeña que cuenta con el reconocimiento formal dentro de los procesos deliberativos. La reunión por intereses comunes es más eficiente que por áreas de habitación. Centros culturales, deportivos, etc. son más organizados y más activos pues comparten un quehacer en común y que generan bienestar en la comunidad.

No todas las juntas de vecinos logran implementarse, organizarse y aún menos consensuar acuerdos y trabajar en proyectos, pues las prioridades de vecinos en su barrio no son equivalentes. Hoy la *asociatividad comunitaria* aparece como mejor protagonista en estos procesos, pero sigue siendo la junta vecinal la forma con marco regulatorio.

En la actualidad los diseñadores dialogan con estas comunidades para encontrar el problema de diseño. Utilizan para ello herramientas de la comunicación visual y construye imágenes de personas, espacios e interacciones –personas y escenarios– que permiten identificar los puntos de interés común o los de conflicto.

En el caso de la disciplina del diseño, el concepto acuñado por Elizabeth Sanders –Co-Diseño– hace hincapié que en el proceso de diseño, desde la idea a la forma, el diseñador es un facilitador y no sólo un constructor de productos “estéticos” o “útiles”.

En esta metodología el diseño es medio para otro diseño. Es decir, existen dos fases: *el diseño para diseñar*, y *el diseño final*.

El diseño para diseñar

Veamos una aseveración de un diagnóstico de barrio:²

“...La adjudicación de viviendas sociales crean nuevos barrios sin arraigo ni identidad. La comunidad no reconoce vínculos entre personas más allá de los familiares o con el entorno...se dificulta la participación

por desconfianza y falta de historia compartida.”

Esta aseveración da pie para participar como observadores de un proceso de diagnóstico compartido de barrio. En esta etapa diagnóstica un equipo de profesionales se reúne con distintas organizaciones, agrupadas por edad, y se realizan talleres para comprender la percepción de barrio de cada grupo. Temas como seguridad, luminarias y conectividad aparecen prioritarios. En esta etapa, se escucha a personas que aportan sus propias experiencias y sus anhelos que no siempre coinciden con las necesidades de infraestructura que vendrían a solucionar los problemas detectados. El resultado de esta etapa se describe en informes narrativos, descriptivos y estadísticos. Es un material para el equipo de trabajo, pero no para la comunidad. En estricto rigor *lo compartido* es la metodología de trabajo, no necesariamente los resultados. Es natural que los vecinos sientan que su información es recogida pero *no la ven* materializada.

De lo observado y recogido en las dinámicas de participación nos damos cuenta que los vecinos no quieren equivocarse en el lenguaje técnico requerido para poder expresar fielmente los problemas identificados en el barrio. También tienden a pensar en las necesidades personales y no las comunitarias –aunque puedan coincidir– lo que hace difícil la dinámica comunitaria. Y en la búsqueda de una *imagen objetivo*³ es probable que el concepto no se comprenda por lo que luego de un tiempo de silencio la sesión se suspende lo que provoca cierta frustración.

Finalmente, el equipo profesional finalizada la etapa de diagnóstico llega a la principal conclusión en la que el *desapego con el entorno* se identifica como el problema central del barrio.

Este desapego lo diagnostican en cuatro áreas problemáticas:

- Baja calidad del espacio público del barrio.
- Discriminación intra-barrial: al no compartir las historias de vida entre vecinos se produce esta discriminación entre ellos.
- Escasa asociatividad
- Atomización (desintegración) del espacio público.

Lo que identificamos como problema es el lenguaje y el modo de trabajar. Es decir, se produce una distancia natural entre el lenguaje profesional y el modo de hacer las dinámicas que no nacen de los vecinos. Es decir, es unilateral tanto la metodología como el lenguaje. Esto es lo que el Codiseño detona: crear un lenguaje en

común y una metodología participativa que considera a todas las personas desde su creatividad.

Entonces con esta información iniciamos la fase de pre-diseño: en esta fase exploratoria del territorio, la representación del espacio del barrio es lo más importante. Para generar estos diálogos realizamos mapas de barrio. El tamaño a la mesa –tamaño pliego– de estos mapas generan una primera nueva manera de mirar el territorio: esta suerte de tablero de juego con su barrio ilustrado imprime a la actividad un carácter distinto que el meramente analítico –como pudiera ser una foto aérea con un polígono dibujado marcando los límites del barrio o un plano de cotas ciertamente más abstracto.

Cuando estas herramientas son utilizadas en comunidades y grupos con el fin de facilitar sus procesos deliberativos, nuestro rol como diseñadores se orienta hacia la creación de nuevos espacios visuales para la deliberación y participación activa. El diseñador comprende y enfrenta el problema desde una escala micro-social y puede aportar a otras disciplinas que trabajan por objetivos a escala macro: urbanistas, ingenieros, sociólogos, entre otros.

Los recursos gráficos que un diseñador utiliza debieran dar pie a hacer aparecer los anhelos de la comunidad en torno al espacio público, basados en sus necesidades reales, y en donde se verbalicen posibles soluciones dada la experiencia de vida con el lugar que se recojan en propuestas de mejora.

De esta manera, deberá existir un proceso de creación de herramientas necesarias para hacer florecer la creatividad de las personas, lo cual puede tornarse en un proceso aún más complejo. No se trata de co-crear productos o servicios, se trata de imaginar y mostrar experiencias futuras.

Esta cuestión la hemos asumido desde el Co-diseño: todos seríamos capaces de diseñar si tenemos las herramientas y la guía necesaria para hacerlo. Y si bien el campo de diálogo lo compartimos con otras disciplinas, por ejemplo, la psicología; esta metodología –que releva las necesidades de un grupo– diseña visualmente el espacio para el diálogo, es decir, pregunta con y desde las formas generando un punto de inicio en común. Diseña un lenguaje visual que permitirá a su vez co-diseñar una solución, sea de comunicación, de objetos análogos, de flujos de información, de servicios o como en el caso de una intervención arquitectónica en el espacio, un modo de *ver* y *visualizar* no sólo re-

sultados sino también procesos y tiempos asociados a los procesos.

En el caso del barrio con el que trabajamos pensamos la siguiente actividad. Para comprender cómo sus habitantes veían el espacio público de su barrio les pedimos que imaginaran cuál sería el comedor de su barrio, cuál su pieza o lugar para dormir, y cuál sería el living. Lo que les pedíamos era imaginar su barrio como su propia casa.

Por ende, la creatividad colectiva requiere de herramientas visuales participativas, que creen un lenguaje común entre los participantes, lo que genera la co-creación.

La co-creación no genera el producto inmediato, sino que el diseñador aprende cómo acceder y comprender los sueños de la gente común para crear pasos que ayuden a las personas a visibilizar sus anhelos.

De esa experiencia concluimos lo siguiente:

Cada barrio es una experiencia única. Por ello el diseñador debe construir el cada vez. Podemos establecer etapas y podemos generar plantillas de trabajo, pero no son estancos ni replicables de suyo. Se debe considerar un proceso completo de implementación para el proceso colaborativo que debe considerar cuatro etapas fundamentales: momento de presentación del trabajo, exploración de oportunidades, generación de propuestas y proyección de los resultados. Este punto es uno de los más relevantes: la proyección de resultados. En nuestra experiencia, aquello que queda diseñado construye una imagen objetiva concreta y colectiva.

Estos proyectos han generado un modo de renovar las formas de participación ciudadana en el diagnóstico de situación, sentido de identidad, pertenencia y pertinencia del proyecto así como también los anhelos formales que la comunidad asociada al proyecto ha tenido.

Esta visión del diseñador como mediador de los anhelos y las formas lo hemos venido sosteniendo desde hace algunos años con proyectos de título que trabajan en el área de comunicación visual en los que el usuario de un espacio público tiene un rol participativo vital.

Este modo de trabajar muestra la importancia de una real colaboración entre profesionales y vecinos en los procesos participativos, otorgándole un nuevo rol al diseñador como facilitador de la generación de acuerdos entre las partes, pues es capaz de desarrollar

los lenguajes visuales que permiten reunir distintas habilidades creativas en una sola mesa de trabajo.

La comunicación visual es un lenguaje transversal capaz de generar múltiples códigos de interpretación de signos que todos podemos leer. El diseñador es un traductor, o puente entre diversos lenguajes. Su capacidad de interpretar visualmente un proceso y adelantarse al discurso le permite construir herramientas útiles para lograr coherencia en procesos y acuerdos entre participantes.

En nuestro caso, las herramientas visuales y de comunicación –inherentes al oficio del diseñador– han sido puestas en función de desencadenar nuevos procesos de diseño desde las ideas o anhelos de un grupo humano hasta la forma final del diseño requerido.

NOTAS

1. El municipio de Valparaíso ha identificado este problema y acaba de implementar su “Escuela de agentes comunitarios” cuyo objetivo es “fortalecer el rol y las capacidades de los actores comunitarios, por medio de la entrega de herramientas, conocimiento y estrategias de gestión comunitaria, organización y promoción”. Fuente: Facebook Alcaldía Ciudadana, publicado el 9 de Octubre 2018.
2. Fase Diagnóstico de barrio del programa “Quiero mi barrio”: no especificaremos el barrio, lo que nos interesa es la descripción del resultado.
3. Proceso de definición de los objetivos del plan maestro que resultan del diagnóstico compartido del barrio. Generalmente es una frase que definirá un proyecto. Ej: “Miravalle, ecobarrio amigable”.

REFERENCIAS

- Sanders, E; Stappers, P. (2008): *Co-creation and the new landscapes of design*. *CoDesign*, Taylor & Francis (4), 5-18
- Frog (2014): *Bringing users into your process through participatory design* [en línea]. <http://www.slideshare.net/frogdesign/bringing-users-into-your-process-through-participatory-design>
- Buvinic, P. (2014): *Diseño para diseñar: el diseñador como facilitador para la creación colectiva de mejoras de equipamiento barrial*.
- Bajbuj, S. (2014). Abriendo espacios de co-diseño: el diseñador como facilitador para la creación colectiva de mejoras de equipamiento barrial. Memoria de título
- Wilkomirsky, M. (2014): *Diseño colaborativo y Participación Ciudadana: Formulación de un marco teórico de Diseño a partir de dos experiencias de participación ciudadana*. Proyecto DI 37/2014
- Wilkomirsky, M. (2017): *Barrio digital/territorio barrial co-diseñando los espacios de participación ciudadana*. Proyecto DI 37/2017.