



Congreso Nacional del Medio Ambiente
Cumbre del Desarrollo Sostenible

COMUNICACIÓN TÉCNICA

La contribución del Diseño en los procesos de Desarrollo Local Sostenible: el Campus de Verano de las Artes de Guía como estudio de caso en Canarias

Autor: Carlos Jiménez Martínez

Institución: Universidad Ramon Llull
E-mail: cjimenez@prof.esdi.es

Otros autores: Juan Manuel Marín (Unidad de Producto e Interiorismo. Escola Superior de Disseny ESDi. Centro adscrito a Universitat Ramon Llull; Asociación Red Espacio Guía)



RESUMEN:

La presente comunicación analiza el potencial contributivo de la Cultura del Diseño en los procesos de Desarrollo Local Sostenible en marcha en las Islas Canarias. Para ello, se profundiza en el estudio del caso 'Campus de Verano de las Artes de Guía, Luján Pérez (CVAG)'; un evento teórico-práctico, formativo, divulgativo y productivo de Arte, Diseño, Comunicación y Didáctica, de carácter universitario, ámbito internacional y bajo la modalidad de becas en estancia. La hipótesis principal es la consideración del Campus como laboratorio pionero de I+D+i al servicio de la comunidad y el territorio de influencia cuya metodología y resultados permiten ser modelizados para convertirse en una herramienta útil extrapolable a contextos de similares características socioeconómicas. Finalmente, se presentan algunas de las propuestas de acción más significativas surgidas de la colaboración con la comunidad local a lo largo de las ediciones del 2007 y 2008 en el seno del Taller de Ecodiseño del CVAG.



1. OBJETIVOS

El objetivo principal del estudio es analizar el potencial contributivo de la Cultura del Diseño en los procesos de Desarrollo Local Sostenible en Canarias, desde el seno de una tipología de intervención específica como es la celebración del Campus de Verano de las Artes de Guía (en adelante CAVG). Concretamente, se profundizará en la incidencia que ejerce a escala territorial y comunitaria sobre las siguientes variables de la Cultura del Diseño:

- Roles emergentes del diseñador.
- La evolución de la noción “proyecto” y “proceso” en Diseño.

2. HIPÓTESIS

La hipótesis general es la concepción del Campus de Verano de las Artes de Guía como un laboratorio factible de I+D+i al servicio de la comunidad y el territorio de influencia.

En el seno de este marco de referencia se enuncian varias hipótesis de trabajo desde el ámbito del Diseño:

- Se puede contribuir en la consecución del “bienestar”, como uno de los objetivos principales en los planes de desarrollo local, haciendo operativa la siguiente ecuación “*BIENESTAR* ≈ - *Consumo de recursos* y + *Sociabilidad*” (Manzini).
- A escala territorial se produce una pérdida de la centralidad tradicional del diseñador, ligada a un enriquecimiento con roles emergentes como el de capacitador de procesos de diseño participativo.
- La intervención del Diseño a escala territorial, ha de superar la tradicional concepción de “*Cultura del Proyecto*” hacia la “*Cultura del Proceso*” en la generación de situaciones desde las que se produzcan cambios significativos. (Santana et al. 2004)

3. METODOLOGÍA

Por su extensión, la presente comunicación no es el medio adecuado para incluir una relación exhaustiva de las técnicas de investigación empleadas, considerado necesario, no obstante, apuntar brevemente los marcos metodológicos de referencia, que también se han hecho extensibles al desarrollo didáctico del Taller de Ecodiseño del Campus:

- **Estudio de Casos:** puede definirse como una descripción “*intensiva, holística y un análisis de una entidad singular, un fenómeno o unidad social. Los estudios de casos son particularistas, descriptivos y heurísticos y se basan en el razonamiento inductivo al manejar múltiples fuentes de datos*”. (Pérez Serrano, 1994:85). Su objetivo básico es el de comprender el *significado de una experiencia*.
- **Agenda 21 Local:** entendida como una forma local de gobierno, ampliamente comunitaria y participativa, que tiene por objetivo establecer una exhaustiva estrategia de acción para la protección del medio ambiente, la prosperidad económica y el bienestar social dentro del ámbito local. En el caso del Ayto. de Sta. M^a de Guía, la A21 se encuentra completando la fase de diagnóstico y el plan de participación. En sus conclusiones se ha basado el Taller de Ecodiseño del Campus para detectar oportunidades de proyecto que puedan suponer un aporte significativo al futuro Plan de Acción Municipal.
- **Ecodiseño:** lo podemos considerar como el conjunto de acciones orientadas a la mejora ambiental de productos y procesos desde la etapa inicial de diseño, teniendo en cuenta todo su ciclo de vida, desde la extracción de materiales, hasta



la gestión de los residuos, pasando por la fase de producción, distribución y uso. (Rieradevall y Vinyets. 1999).

- **Investigación-Acción Participativa (IAP):** como marco metodológico de dinamización sociocomunitaria para que la población aborde en su territorio un proceso de reflexión y construcción de conocimiento praxeológico (válido en tanto que socialmente útil), un trabajo de calle para la toma de conciencia colectiva y, consecuente con ella, una acción de autopromoción y mejora de la calidad de vida local. (López de Ceballos, 1987, Basagoiti, Bru y Hernán, 1995).

4. CONSIDERACIONES PREVIAS

Para entender mejor las raíces socioculturales y económicas del enfoque metodológico y didáctico puesto en práctica desde el Taller de Ecodiseño y extensible a la totalidad del Campus, se antoja imprescindible repasar brevemente, al menos cinco consideraciones de partida:

4.1. Las Islas Canarias como Región Ultra Periférica (RUP).

Las Islas Canarias se encuentran en el Océano Atlántico a más de 1000 Km. al Sur de la Península Ibérica, en el Noroeste de África. Sus 7.447 Km², representan sólo el 1,5% de la superficie de España, pero con cerca de 2 millones de habitantes, la densidad de población asciende en torno a los 265 hab/km², 3 veces mayor que la media estatal (Programa de Desarrollo Rural de Canarias. FEADER 2007-2013). Las consecuencias de la sobrepoblación, junto a la regulación del fenómeno turístico, son por tanto, dos de las múltiples preocupaciones a gestionar. Sin embargo, existen otras características en común con la Europa rural, como la devaluación del sector primario, mantenido por subvenciones públicas, unido al creciente interés en torno al paisaje, la cultura y el ocio como recursos emergentes para la creación de valor y empleo en el ámbito rural. Por el contrario, a pesar de la escasez de suelo, es significativa la riqueza que albergan los espacios naturales, encontrándose el 47% del territorio bajo algún tipo de protección ambiental, destacando los 4 Parques Nacionales¹. Hace varios años Bruselas otorgó el Estatuto de “Región Ultra Periférica” para Canarias, bajo criterios tanto geográficos como de déficit estructural respecto a la media europea, que conllevan una fuerte inyección económica de *fondos para el desarrollo*. No obstante, la denominación “ultra periferia” de Canarias respecto a Europa, es un equívoco concepto cuyo análisis se escapa de estas líneas, y sobre el que autores como Daniel Barreto reflexionan en los siguientes términos: “¿nos hallamos más-allá-de-la-periferia?, ¿en las Afueras del Centro-Europa?, ¿Qué es precisamente ese Centro-Europa?” (Barreto, 2005), dejando patente la ambigüedad del estatus concedido. Paralelamente a políticas de desarrollo excesivamente basadas en la pasiva dependencia –y solidaridad- exterior, denominada en ocasiones y con sólidos motivos “*subvencionalismo victimista*” (Aguilera Klink, 2004), conviven otras de cariz más operativo que bajo expresiones como “*ecoendodesarrollo*” (León, 2008) apuestan por la viabilidad a largo plazo de la valorización de los recursos propios (naturales, patrimoniales, humanos, etc.) bajo una correcta gestión integral que tenga en cuenta los límites ambientales del territorio y el empoderamiento de la población.

El CVAG adopta estos últimos “*principios activos*” con el fin de llevarlos a la práctica en su área de influencia con el municipio de Sta. M^a de Guía como epicentro, para extenderlo a entes supramunicipales como la comarca Noroeste de Gran Canaria, o insulares, conscientes y comprometidos con la idea de que la educación, la cultura, han

¹ P.N. del Teide, P.N. de la Caldera de Taburiente, P.N. de Garajonay, P. N. de Timanfaya.



de ser los motores de desarrollo. Ya preconizó Cesar Manrique, pionero canario en estas lides, que *“el mayor negocio que puede tener un país, es la educación de su pueblo”*.

4.2. El Desarrollo local en sistemas insulares.

La utilización constante del término “Desarrollo Local” por agentes sociales de las más diversas procedencias y contextos, nos da pistas sobre la falta de univocidad de la expresión, como no podía ser de otra manera, puesto que difícilmente coincidirán las necesidades de una región de montaña apta para deportes de invierno, que una zona costera, o una urbe de tamaño medio. No obstante, podemos encontrar bases comunes que recojan un amplio espectro de estrategias. Así, de acuerdo con la Federación Canaria de Desarrollo Rural, el Desarrollo Local tiene como finalidad *“... superar los desequilibrios por medio de la promoción, fomento y desarrollo de todos los territorios con potenciales endógenos, siendo necesario por tanto llevar a cabo actuaciones innovadoras, trabajar en la movilización de los recursos endógenos y en el fomento de todas aquellas actuaciones que incrementen la competitividad, la calidad, la conservación del medio ambiente, la valorización de productos locales, recursos naturales y culturales, que contribuyan a la creación de empleo, al asentamiento de la población, especialmente jóvenes y mujeres, a la mejora de la formación y cualificación de la población desempleada en el medio rural, y a fomentar la participación de la población en el desarrollo, para mejorar la calidad de vida de la población en general, especialmente la del medio rural”* (García, J.L y Rodríguez, J. A. Eds., 2007)

4.3. El Diseño como disciplina estratégica.

Otro de los puntos de partida es la constatación del Diseño como una actividad proyectual que en los últimos años ha ido asumiendo un creciente papel estratégico, pasando de centrarse en la configuración formal a escala objetual -en un contexto en el que el bienestar se medía en gran medida, por el acceso equitativo a bienes de consumo básicos- para acabar asumiendo responsabilidades que implican un universo más amplio del complejo sistema de producción y consumo, -artefactos, servicios, comunicaciones, creación de valor, prospección de escenarios de futuro, etc.-. Este fenómeno ha propiciado la elevación del Diseño a la categoría de “herramienta estratégica” (Manzini, 1999) “metadisciplina” (Freire, 2007), “motor de innovación”, (Mollenhauer, 2008) ocupando un lugar preferente en la elaboración de políticas de desarrollo tanto empresariales como territoriales (Bonsiepe, 1975, Frías, 2005, Margolin, 2006, Villari et al. 2006,) para afrontar nuevos y viejos retos bajo paradigmas emergentes como el de la Sostenibilidad.

No obstante, no deja de resultar paradójica la atribución de tan exigentes cometidos a una disciplina relativamente joven, en constante redefinición y ampliación de sus límites conceptuales, metodológicos y profesionales. A pesar de estos intentos legítimos de emancipación, la realidad investigada desde el CVAG demuestra que parece enriquecerse más en la medida que entra en simbiosis con otros campos del conocimiento, tal y como se desprende de las hipótesis referentes a los “roles” y “procesos” en Diseño.

4.4. El Diseño para el Desarrollo Local.

Lo podemos considerar como una actividad de diseño referida a diferentes niveles disciplinarios (estratégico, de servicios, de comunicación, de producto), con diferentes



enfoques (gestión, social, económico, etc.) para “*promover procesos de innovación sistémica (social, económica, tecnológica, etc.) a partir de los recursos territoriales*” (Villari et al. 2005:91). Enfocado al desarrollo local sostenible (ya sea económico, ambiental, cultural o social), el diseñador puede sugerir soluciones y escenarios de diseño para:

- Identificar y fortalecer la red de relaciones territoriales.
- Integrar y aumentar el valor de la cadena de producción local.
- Sugerir soluciones para aumentar el valor de la oferta de servicios territoriales.

Según los autores citados, las acciones de diseño sientan las condiciones para llevar a cabo proyectos reales a través de diferentes pasos: a) el establecimiento de mecanismos de intercambio de conocimientos, b) la construcción de comunidades de diseño, c) la creación y uso de herramientas no específicas del diseño, d) la organización y desarrollo de acciones de diseño y e) el diseño de soluciones reales.

4.5. Situación del Diseño en Canarias.

Para contextualizar el potencial latente en el Taller de Ecodiseño del CAVG, es necesario tener al menos una visión general –sintetizada someramente en esta comunicación- del desempeño histórico de la disciplina en y desde el Archipiélago.

Las condiciones geográficas de Canarias ligadas al aumento poblacional y los cambios en el estilo de vida a lo largo de las últimas décadas, ponen de manifiesto la situación de gran dependencia del exterior en los insumos o *inputs* de materia y energía para satisfacer las necesidades –del bienestar-. Del mismo modo, el Plan Integral de Residuos de Canarias 2006-2010, refleja la dificultad para almacenar en su territorio el volumen de desechos producidos —de los cuáles sólo se valorizan en torno a un 5%—, y pretende incentivar la creación de proyectos de I+D+i que hagan frente a este problema.

El Diseño, como actividad proyectual mediadora entre naturaleza y cultura, entre producción y consumo, encargada de transformar recursos naturales y energía en provecho del ser humano, tiene una gran responsabilidad en la búsqueda de nuevas tendencias, de articular espacios teóricos y operativos que permitan superar con garantías la coyuntura actual. Partiendo de la adaptación de otros modelos estatales de innovación guiada por el Diseño (Mollenhauer, 2008), podemos realizar un breve diagnóstico autonómico de la situación del Archipiélago, basándonos en los siguientes indicadores: institucionales, empresariales, ciudadanos, formativos e investigadores. De los 3 niveles propuestos por Mollenhauer; emergente (caso de Chile), intermedio (caso de Cataluña y Portugal) y avanzado (Finlandia), es posible anticipar la situación de “emergencia” –siendo válida aquí la doble acepción del término- en la que se encuentra Canarias.

A nivel institucional, podríamos destacar algunos intentos aislados e infructuosos como el Centro Canario de Diseño Integrado (CCDI) impulsado por el Instituto Tecnológico de Canarias (ITC). A pesar de la iniciativa, cerró sus puertas recientemente. Otras instituciones públicas como el Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), están intentado recoger su testigo con la próxima creación del Laboratorio Avanzado de Diseño Industrial. Como veremos en el apartado de conclusiones, el Cabildo de Tenerife y la Universidad de La Laguna se encuentran actualmente ultimando el convenio “PROCEDER: Programa Canario de Ecodiseño para el Desarrollo Local Sostenible”, con una duración de 5 años. Pero en general, en las líneas estratégicas de desarrollo del Gobierno de Canarias, el término Diseño se atisba únicamente de manera implícita.

A nivel empresarial, el tejido productivo canario está fuertemente ligado al sector turístico, donde el papel principal del Diseño ha venido siendo durante décadas el de configurador



simbólico del imaginario colectivo, destinado a la exportación masiva de visiones del paraíso terrenal con el fin de captar visitantes. (Santa Ana, 2003, Ruiz, 2005). Sólo en los últimos años, a raíz de las sensibilidades emergentes, el Diseño de productos turísticos bajo parámetros de sostenibilidad ha empezado a tenerse en cuenta como una estrategia de competitividad, pero sobre todo de supervivencia a largo plazo (León y Sobral, 2008). A diferencia de otras comunidades autónomas, como Cataluña, País Vasco o Asturias, en las que el Diseño ya ocupa una posición estratégica en las políticas públicas, la industria canaria de producción de bienes de consumo tangibles es más bien escasa y carece de tradición histórica. Los ámbitos disciplinares en los que el Diseño –con todas sus carencias estructurales- se encuentra más arraigado son el gráfico y audiovisual –la bonanza meteorológica convierte al Archipiélago en un escenario “con seguro de sol”-. El turismo y los distintos fondos LEADER también han fomentado su aplicación en la industria artesanal y agroalimentaria –en especial el sector quesero y vitivinícola-.

Apenas existen organizaciones estables a nivel asociativo en Canarias, relacionadas con la Cultura del Diseño. Los entes de referencia a los que están adscritos algunos de los diseñadores profesionales canarios, son de alcance estatal, como el Fomento de las Artes y el Diseño (FAD) y la Asociación de Diseñadores Profesionales (ADP). No obstante, existen algunos colectivos en activo como la Asociación Profesional de Diseñadores Gráficos de Tenerife (ADPG).

A nivel ciudadano, en general no existe una percepción formada *a pie de calle* de los ámbitos de actuación posibles del Diseño. La visión está más bien ligada a cuestiones epidérmicas, superficiales, cercanas a la decoración y lo ornamental, que por dicho *plus* estético-informativo llevan de la mano un encarecimiento del producto o servicio. Una excepción notable y pionera en este sentido, la volvemos a encontrar en la incansable labor didáctica del artista César Manrique llevada a cabo en la isla de Lanzarote a lo largo de más de treinta años. Consignas como *“tenemos la obligación de enseñar a ver”*, *“no tenemos por qué copiar a nadie. Tenemos que sacara a relucir la personalidad intrínseca de la Isla para que vengan a copiarnos a nosotros”*, pusieron de manifiesto la capacidad transformadora del *“Arte aplicado a la Vida”* (Santana, L. 1989). La consecuencia de la toma de conciencia de los valores latentes en su patrimonio natural y cultural por parte de la población, desencadenó la declaración de Lanzarote como “Reserva de la Biosfera” por Naciones Unidas en 1992. Actualmente, la Fundación César Manrique –independiente de las instituciones públicas- sigue ejerciendo la labor de *faro*, de punto de encuentro para la ciudadanía, desde el que debatir en torno a la relación del Arte y la Cultura con el territorio en general, y de la “cultura del proyecto” en particular. El CAVG pretende recoger este testigo en la medida de sus posibilidades y del contexto en el que se ubica.

A nivel formativo e investigador, a pesar de contar con varias titulaciones académicas relacionadas con la “Cultura del Diseño”, como Ingeniería Técnica en Diseño Industrial y Arquitectura, impartidas por la ULPG o la especialidad en Diseño y el posterior programa de Doctorado de la Facultad de Bellas Artes de la ULL, la realidad investigadora se encuentra en un profundo ostracismo, especialmente en lo que respecta a la integración de la variable medioambiental. Tímidamente empiezan a surgir iniciativas, como las inspiradas por el CAVG que veremos en el apartado de conclusiones.



5. EL “CAMPUS DE VERANO DE LAS ARTES DE GUÍA LUJÁN PÉREZ” COMO LABORATORIO DE I+D+i A ESCALA TERRITORIAL.

A lo largo de sus 3 ediciones; 2006, 2007 y 2008, el “Campus de Verano de las Artes de Guía” ha ido evolucionando en su definición como un evento teórico-práctico, formativo, divulgativo y productivo de Arte, Diseño, Comunicación y Didáctica, de carácter universitario, ámbito internacional y bajo la modalidad de becas en estancia, que durante 15 días (2ª quincena de Julio) reúne en la ciudad gran canaria de Sta. Mª de Guía, a un grupo de más de 90 personas directamente implicadas —entre alumnado, profesorado, organización, agentes sociales y ciudadanía—. El fin es participar en un proceso colectivo de experimentación creativa con el objeto de identificar y abordar, desde la investigación, la innovación y la creatividad, problemas-soluciones reales presentes en el territorio, bajo criterios de Sostenibilidad, Visión desde lo Local, Participación Ciudadana, Responsabilidad Social y Transdisciplinariedad. (Maseda y Juan, 2008).

El CVAG incluye en su programación 4 talleres teórico-prácticos simultáneos:

- Taller de Ecodiseño: 10 plazas becaadas en estancia de ámbito internacional, 60 horas.
- Taller de Paisaje: 10 plazas becaadas en estancia de ámbito internacional, 60 horas.
- Taller de Comunicación: 10 plazas becaadas en estancia de ámbito internacional de 60 horas.
- Taller de Experiencia Didáctica: 20 plazas gratuitas de ámbito local-comarcal destinadas a niños y adolescentes. 25 horas.

Y 1 curso teórico-participativo simultáneo:

- Curso de Creatividad: 20 plazas de libre inscripción (adicionales a las ocupadas por el alumnado de los talleres) de ámbito insular-regional, 10 horas.

Todos los cursos y talleres están encaminados a facilitar espacios mixtos, participativos y abiertos donde confrontar CREACIÓN, PERSONA Y TERRITORIO, bajo la tutela de un equipo docente multidisciplinar (que convive con el alumnado) en un ambiente de trabajo intenso, libre y con un importante componente emotivo y de relación humana.

Los Talleres de Paisaje y Ecodiseño ponen de relieve dos aspectos esenciales de la realidad canaria:

- el patrimonio paisajístico, y los retos, posibilidades y contradicciones en él implicados.
- la búsqueda de modelos de integración del potencial creativo con el tejido socioeconómico, que propicien un mejor desarrollo de ambos.

Los Talleres de Comunicación y Experiencia Didáctica ponen de relieve dos responsabilidades, implícitamente asumidas por el CVAG:

- la necesaria traslación del evento y los conocimientos-obras-proyectos en él generados al conjunto de la sociedad, como un servicio a la comunidad.
- la obligada y necesaria co-participación en el proceso de la ciudadanía local, y especialmente de su juventud.

El Curso de Creatividad pone de relieve el valor del debate y el incremento del sentido crítico a lo largo de cualquier iniciativa de cambio y transformación social.

Con la intención de dar una idea más concreta de la distribución, secuenciación de contenidos, espacios de trabajo grupal y de ocio, se incluye la planificación horaria del Campus, haciendo referencia concreta a las actividades propias del Taller de Ecodiseño, comprobando cómo en todo momento son permeables al resto de talleres.

1ª SEMANA							
Hora	LUNES 21	MARTES 22	MIÉRCOLES 23	JUEVES 24	VIERNES 25	SÁBADO 26	DOM. 27
9-12	Presentación general del Marco Conceptual "Habitar el Territorio"	Taller Ecodiseño: Introducción, metodología y dinámica de trabajo.	Visita al yacimiento arqueológico: Cenobio de Valerón	Visita a la zona de Medianías: agricultura y pastoreo.	Visita a la presa de las Garzas: Biodiversidad.	Conclusiones 1ª semana Y Dinámicas y planeamiento de trabajos para la 2ª semana.	Excursión por la Isla, con visita al Museo Canario.
12-13	Visita al Casco Histórico	Visita barranco de Guía: - Caso práctico: "Estudio del terreno para el diseño de un parque cultural".	Taller Ecodiseño: Visita y mini-taller de residuos de construcción. Saneamientos del Noroeste S.L.	Taller Ecodiseño: Visita a los pastores y mini-taller de Quesos de Flor de Guía.	Ecodiseño: Mini-taller de dulces tradicionales.		
13½	Inauguración Campus'08+ Expo Campus 06/07						
14	Comida comunitarias con los vecinos					Comida solar	
18-20	Curso Creatividad: Federico Castro (Gerente CAAM)	Curso Creatividad: C. León y J. Sobral (Economía-Ecodiseño)	Curso Creatividad: Ramón Salas (Arte y Pensam.)	Curso Creatividad: F. García-Dory (Arte y Agroecología)	Curso Creatividad: Iván Merino (gastron.creativa)	Litoral Norte	
21h	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	Cena	
22-24	Encuentros en el patio: Ej: Presentación comentada de los portafolios de los participantes y tertulia libre.		Curso Creatividad: (+miniconcierto) Aristides Moreno.	Encuentros en el patio y en municipios de la Comarca del Noroeste (Gáldar, Agaete)		Libre	

2ª SEMANA					
Hora	LUNES 28	MARTES 29	MIÉRCOLES 30	JUEVES 31	VIERNES 1
9-12	Trabajo de campo: Recogida datos	Puesta en común. Desarrollo de propuestas.	Desarrollo de propuestas en equipos.	Desarrollo de propuestas en equipos.	INFORME FINAL PROCESO
12-14					CONCLUSIONES EN GRUPO
14-16	Comidas comunitarias con los vecinos				
16.30-18.30	Trabajo de campo: Recogida datos	Desarrollo de propuestas en equipos.	Desarrollo de propuestas en equipos.	Desarrollo de propuestas en equipos.	Entrega y presentación de los trabajos.
21	Cena				Clausura del Campus y fiesta de despedida.
22-24	Encuentros en el patio				

5.1. "ReciGuía", el Taller de Ecodiseño del Campus de Verano de las Artes de Guía.



Imagen 1: Logotipo.

Como veíamos en el apartado "Consideraciones Previas", Canarias, por su doble condición de Archipiélago y Región Ultra Periférica se encuentra tanto en una situación de especial fragilidad ante la amenaza de efectos indeseables causados por crisis globales, como privilegiada ante la oportunidad de convertirse en referente de investigación e innovación. Y en concreto, el Municipio de Sta. M^a de Guía, en el Norte de Gran Canaria, condensa gran parte de esta complejidad, siendo susceptible de convertirse en un laboratorio territorial en la búsqueda de nuevas alternativas de desarrollo y potenciación de los recursos endógenos.

El municipio cuenta con unos 15.000 habitantes a lo largo de 42 km² repartidos en diferentes núcleos de población que van desde el nivel del mar hasta la cumbre (1.600 m. de altitud), en un territorio surcado de múltiples barrancos por los que en los últimas décadas el agua paradójicamente remonta su curso procedente de las desalinizadoras costeras debido al déficit hídrico. A pesar de la alteración antrópica sufrida, conserva importantes espacios naturales protegidos² y Bienes de Interés Cultural (BIC)³. La ciudad histórica de Guía fue catalogada en 1982 como Conjunto Histórico Artístico Nacional, conformando un atractivo de gran valor al que se suman otros como el patrimonio

² R.N.E. del Brezal, R.N.E. Los Tilos de Moya, P.R. de Doramas, M.N. Montañón Negro y P.P. de Las Cumbres.

³ Más información en la web del ayuntamiento: www.santamariadeguia.es

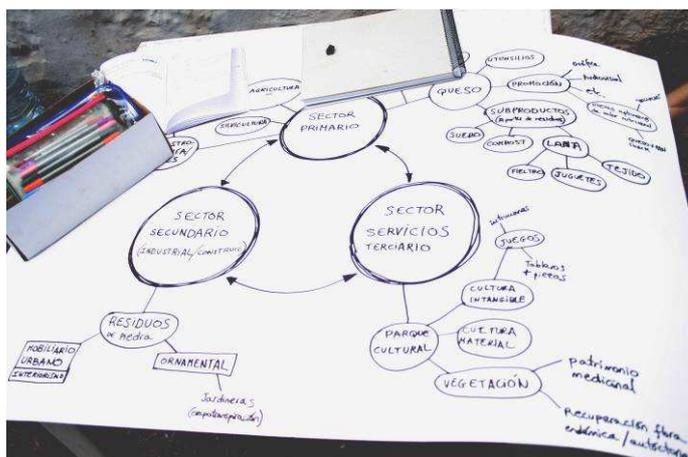
arqueológico prehistórico, encabezado por el Cenobio de Valerón. Junto a la actividad comercial y administrativa, Guía mantiene un peso considerable en el sector primario a nivel insular, con una media del 19,26% de su población dedicada a la agricultura (plataneras, flores, papas y hortalizas), frente a una irrisoria media del 3,03% en el total de Gran Canaria⁴. Algunas muestras de su amplio patrimonio etnológico son conocidas internacionalmente, caso del apreciado Queso de Flor de Guía, y del trabajo del maestro imaginero Luján Pérez, emblema del arte antiguo y de la intelectualidad ilustrada de Canarias, de quien recientemente se conmemoró el 250 aniversario de su nacimiento.

Consideraciones conceptuales

Partimos del Ecodiseño como una herramienta metodológica fundamental para la prevención y reducción del impacto ambiental global de productos y servicios a lo largo de todo su ciclo de vida, es decir, desde la búsqueda de nuevos conceptos, pasando por la elección de materiales, sistemas de producción, distribución, uso y gestión final de los residuos. Desempeña, por tanto, un papel estratégico en los planes de acción concretos hacia la Sostenibilidad y contra el Cambio Climático.

Manzini nos sugiere que la globalización y el trabajo en red han devuelto el protagonismo perdido a la dimensión local como un interesante escenario potencial desde el que contribuir significativamente al Desarrollo Sostenible desde el Diseño. Éste, ha ido adquiriendo una progresiva posición estratégica en la gestión e internalización de diferentes actores, procesos y contextos implicados. Dichas experiencias están haciendo emerger nuevas habilidades y roles; el diseñador como catalizador, facilitador del aprendizaje o *learning enabler* en procesos comunitarios, ampliando los límites profesionales y ayudando a resituar el papel del Diseño hoy.

Las líneas de trabajo del taller se van ampliando en cada edición en función de la experiencia acumulada. La *cartografía* de intervención posible va creciendo con el aporte de todos los participantes. Hasta ahora, se ha trabajado en los distintos sectores productivos (Primario, Secundario, Construcción, y Servicios), diferentes dimensiones de “habitar el territorio”, entendidas en sentido amplio: [Imagen 2]



- Patrimonio natural y cultural.
- Sector agroalimentario.
- Industria artesanal.
- Los residuos como recurso.
- Equipamientos públicos.
- Participación ciudadana.
- Integración social.
- Educación socioambiental.
- Turismo y oferta cultural.

Imagen 2: Ámbitos de intervención del Diseño en Guía.

⁴ Fuente: Instituto Estadístico de Canarias (ISTAC). Año 2005.

Consideraciones didácticas

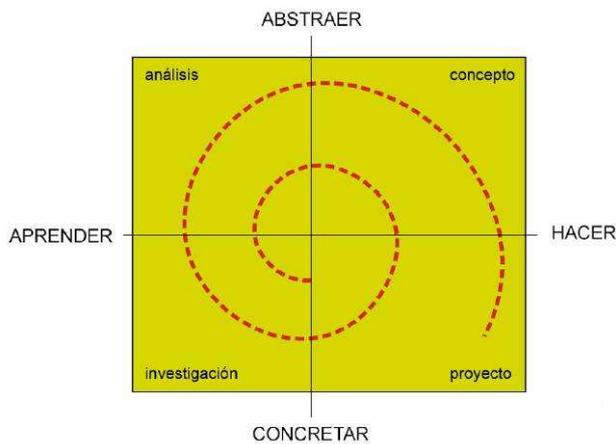


Imagen 3: IAP adaptada al Diseño (Villari et al.2005).

A lo largo del taller, el alumnado se familiariza con el universo conceptual mencionado, para cuya aplicación en la práctica grupal sobre el territorio, adquirirá nociones básicas que le permitirán trabajar a partir de distintas herramientas interdisciplinares, como las mencionadas Agenda 21 Local (a partir del diagnóstico de la de Guía), el Análisis de Ciclo de Vida (ACV), Investigación Acción Participativa (IAP) adaptada al Diseño [imagen 3], y diferentes técnicas etnográficas de estudio de campo, como la observación participante.

Consideraciones vivenciales

Dado el formato del taller, de corta duración pero de gran intensidad convivencial entre el alumnado y el contexto nuevo –geográfico y humano- de Santa María de Guía, uno de los objetivos principales es fomentar la apertura cultural -tanto para quien llega como para quien recibe- y el aprendizaje de otras formas de vida, distintos modos de adaptación al entorno, fauna, flora, tradiciones, etc. probablemente desconocidas en gran parte para el recién llegado, con la intención de apuntalar valores como la tolerancia, el respeto, el trabajo en grupo y la auto-organización.

Los talleres plantean al alumnado una “generosidad creativa” al servicio de la comunidad. En palabras de un alumno: *“Aquí el arte propicia soluciones al territorio. Actualmente en el mundo no se realizan encuentros de este tipo, el Campus de las Artes de Guía es un modelo muy bien elaborado, un ejercicio pionero. Está organizado para tener la doble fase de recibir y luego dar, y asegurar buenos resultados en poco tiempo”*.⁵

5.2. Análisis de las propuestas surgidas del Taller de Ecodiseño “ReciGuía”.

Este apartado pretende por un lado, recopilar algunas de las propuestas más relevantes surgidas del Taller de Ecodiseño ReciGuía, fruto de la interacción con los otros talleres, cursos del CVAG y comunidad local, en sus ediciones de 2007 y 2008. Algunas de ellas, como el “sistema de mobiliario urbano Relaja”, se encuentran en fase de estudio de la viabilidad técnica y económica, expandiendo la espiral de investigación-acción (ver imagen 3).

Otras propuestas, igualmente válidas, permanecen latentes a la espera de que llegue su momento de aplicación y poder ser útiles, cual semillas. Pero el mero proceso de investigación, de búsqueda, de contacto entre todas las personas que en colaboración, le dan forma y enunciado, ya es un fin, una utilidad en sí misma que hemos de ser capaces de valorar.

Por otro lado, las diferentes proposiciones aquí incluidas también nos permiten la comprobación de las hipótesis formuladas al inicio, acerca del potencial del Campus

⁵ Guillem Ferran Masip, Premio Nacional de Diseño INJUVE 2007 y alumno del Taller de Ecodiseño del CVAG'08. Publicado en La Provincia, Martes 5 de agosto de 2008, pág.16

como plataforma I+D+i a escala territorial, y de cómo desde el Diseño es posible contribuir a redefinir la noción de Bienestar, detectar los roles emergentes del diseñador y la evolución en el abordaje de los proyectos, concebidos como procesos colectivos:

<i>Título</i>	"Relaja. Mobiliario Urbano". [Imagen 4]
<i>Descripción y objetivos</i>	Relaja es un sistema de mobiliario urbano realizado a partir del reciclaje de lajas de mármol de una empresa local, para su emplazamiento en espacios públicos del municipio, que pretende ser realizado por jóvenes desempleados de la comarca, favoreciendo para ello la creación de una Escuela-Taller específica en ecoproductos.
<i>Autores</i>	Jon Marín. Facultad de Biología. Universidad de Barcelona. Álex Jiménez. G.S. Diseño. Universidad Politécnica de Cataluña. Francisco Negreira. Doctorando Humanidades. Universidad de A Coruña.
<i>Título</i>	"Barranqueando". [Imagen 5]
<i>Descripción y objetivos</i>	Propuesta de urbanismo y participación ciudadana para regenerar el casco urbano de Guía, fomentando la cohesión entre barrios, mediante la revalorización de un barranco antiguamente usado como vertedero, como equipamiento público para uso lúdico, deportivo y hortícola, aprovechando materiales locales. Carencias que se detectaron en la fase de Diagnóstico de la Agenda 21 Local.
<i>Autores</i>	Ángel Morán. Facultad de Bellas Artes. Universidad de La Laguna Jorge Sainz de Aja. ETS Arquitectura. ULPGC.



Imagen 4: Relaja



Imagen 5: Barranqueando

<i>Título</i>	"Busca tu espacio". [Imagen 6]
<i>Descripción y objetivos</i>	Intervención colectiva y adecentamiento temporal de espacios efímeros infrutilizados en el núcleo urbano de Guía, por parte de jóvenes del municipio interesados en proponer actividades culturales como solución transitoria mientras no se ejecutan los proyectos del plan de ordenación. Pretende dar respuesta a la carencia de espacios para jóvenes detectada en el Diagnóstico de la Agenda 21.
<i>Autores</i>	Manuel Curbelo. ETS Arquitectura. ULPGC. Gonzalo Romero. IT Diseño Industrial. Universidad de Sevilla. Auxi Fernández. IT Diseño Industrial. Universidad de Sevilla. Jordana Gómez. Facultad de Bellas Artes. Universidad de La Laguna.

<i>Título</i>	“Tomar la Fresca” [Imagen 7]
<i>Descripción y objetivos</i>	El proyecto pretende reactivar y revitalizar la zona y el pueblo, convirtiendo en un lugar de encuentro y disfrute parte del solar en desuso donde se ubicará el futuro Parque Cultural de Guía a escasa distancia del centro histórico, utilizando los huertos comunitarios y su gestión como vehículo de relación entre las personas y con el medio.
<i>Autores</i>	Javier Busturia e Iker Fidalgo. Facultad de Bellas Artes. UPV. Valencia.



Imagen 6: Busca tu espacio.



Imagen 7: Tomar la fresca.

<i>Título</i>	“Ideas para el futuro Parque Cultural de Guía” [Imágenes 8 y 9]
<i>Descripción y objetivos</i>	Ideas para la creación de un Parque Recreativo y Cultural en Guía y esquema de ordenamiento, para su posterior discusión, desarrollo y aprobación, así como los mecanismos de gestión. Se proponen zonas de huertas, infantil, didácticas, de descanso y encuentro entre los vecinos, para rescatar la imagen de la ciudad y su memoria colectiva.
<i>Autores</i>	Ana Castilla. Diseño Interiores. ESDi (URL). Sabadell. M ^a José Roibón. FAU Arquitectura. U. Nacional del Nordeste. Argentina. Laura Fernández. ETS Arquitectura. Madrid. Sonia Fernández. IT Diseño Industrial. Ferrol



Imagen 8: Distribución espacial. Parque Cultural.



Imagen 9: Pérgola para el Parque. Sonia Fdz.

<i>Título</i>	“Proyecto de difusión, revalorización, conservación y propagación de la flora autóctona local”. [Imagen 10]
<i>Descripción</i>	Potenciar el uso ornamental preferente como alternativa a los

<i>y objetivos</i>	ajardinamientos artificiales, descontextualizados y conformados con especies exóticas comerciales. Se desarrollan varios frentes: a) Plantación didáctica por ecosistemas en el Parque Cultural b) Edición de catálogo. c) Campaña de reparto de plantas para balcones. d) Actividades en colegios.
<i>Autores</i>	Ángeles Mesa. ETS Arquitectura. ULPGC. Óscar Saturno. Facultad de Biología. Universidad de La Laguna.
<i>Título</i>	“ERCOS. Proyecto de promoción de los pueblos del Norte de Gran Canaria”. [Imagen 11]
<i>Descripción y objetivos</i>	Creación de un espacio expositivo itinerante para la promoción del turismo rural y cultural en la zona Norte de Gran Canaria. Para ello se crea una carpa desmontable con una serie de divisiones interiores para las actividades y contenidos expuestos por cada pueblo, teniendo en cuenta el impacto ambiental a lo largo de todo su ciclo de vida.
<i>Autores</i>	Javier Pérez y Darío Cornejo. IT Diseño Industrial. Universidad de Sevilla.



Imagen 10: Distribución didáctica por pisos. Flora autóctona.

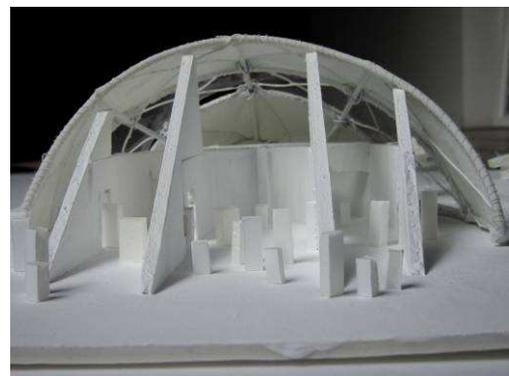


Imagen 11: Maqueta de ERCOS.

<i>Título</i>	“Natura. Promoción del Queso de Guía. Un nuevo concepto para stand, cartelería y vídeo”. [Imagen 12]
<i>Descripción y objetivos</i>	Consiste en un conjunto de elementos que acercan el producto a la población mediante recursos audiovisuales, cartelería y arquitectura efímera. Compuesto por: A. Stand de venta para ferias, recuperando técnicas constructivas vernáculas, B. Bolso-quesera elaborado con materiales naturales, C. Cartelería publicitaria, D. Campaña de promoción audiovisual.
<i>Autores</i>	Marta Ayala. IT Diseño Industrial. Ferrol Lara Álvarez. IT Diseño Industrial. Escola Elisava (UPF). Barcelona Marta Galán. Facultad de Bellas Artes. Universidad del País Vasco.
<i>Título</i>	“Programa de identidad visual para productos alimentarios de Guía y su comarca”. [Imagen 13]
<i>Descripción y objetivos</i>	Se propone la creación de una imagen gráfica que unifique visualmente a todos aquellos productos con denominación de origen, basada en una unidad estética y material, pero que permita la identificación específica de cada artesano o empresa. Se pretende dignificar productos de gran calidad con escasa visibilidad en el mercado. Embalaje piloto para quesos.
<i>Autores</i>	Eva Morera. Facultad de Bellas Artes. Universidad de La Laguna. Pedro Pernas. IT. Diseño Industrial. Ferrol.



Imagen 12: Promoción Queso Guía. Stand y quesera.



Imagen 13: envase de cartón para queso.

Título	“ Qué-sería de Guía” [Imágenes 14 y 15]
Descripción y objetivos	Creación de la plataforma “Cueva creativa”, para analizar las necesidades de la zona y fomentar los productos regionales de un modo simpático e inteligente. “Qué-sería de Guía” es la primera propuesta, reinventando el juego del <i>Trivial Pursuit</i> para el consumo lúdico y en compañía del Queso de Guía, acercándolo así a sectores más jóvenes en nuevos escenarios.
Autores	Manuel Rodríguez. IT. Diseño Industrial. Universidad de Sevilla

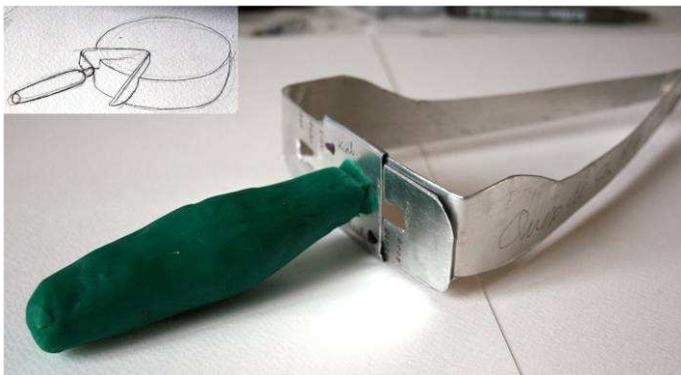


Imagen 14: Cortador de queso regulable por Kilocalorías.



Imagen 15: Ficha juego del Queso.

Título	“Objetos de aquí”. [Imágenes 16 y 17]
Descripción y objetivos	Potenciación de la industria artesanal local -plátanos, ebanistería, cuchillería, cantería y queserías- y fortalecimiento las conexiones entre sí a partir del replanteamiento de la noción de “souvenir”, como excusa para proyectar objetos útiles con identidad, espesor cultural, a partir de materias primas y fabricación local, con bajo impacto ambiental.
Autores	Guillem Ferrán. IT Diseño Industrial. Escola Elisava (UPF). Barcelona. Granada Barrero. IT. Diseño Industrial. Universidad de Sevilla.



Llévame
Madera de Tea.
Tabla para cortar quesos y
fácilmente disponer al plato.

Imagen 16: "Objetos de Aquí".

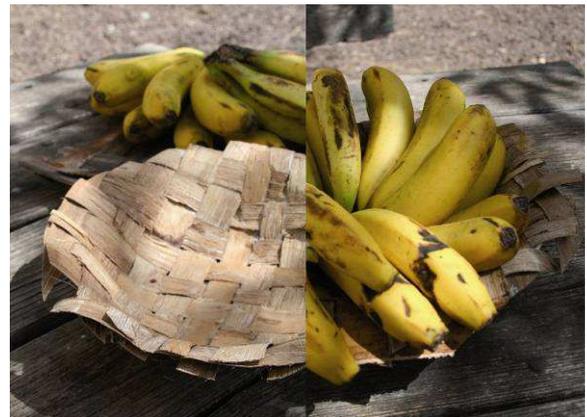


Imagen 17: Posada El Jardín.

Título	"Memoria de un pez". [Imagen 18]
Descripción y objetivos	Realización de un corto de animación con la técnica stop-motion y el pan como ingrediente, para promocionar y sensibilizar de manera creativa el proceso de venta directa de las sardinas en las calles de los pueblos del Norte de Gran Canaria además de la valorización de la profesión de las sardineras, una ocupación tradicional de extinción inminente.
Autores	Federica de Stasio. Animación/Lengua extranjera. U. de Nápoles. Italia.
Título	"El Jardín. La posada de Guía". [Imagen 19]
Descripción y objetivos	Proyecto de rehabilitación con criterios etnográficos y bioclimáticos, de una antigua casona canaria del Casco Histórico de Guía para convertirla en una posada de calidad y usos múltiples. Se favorece la conservación y puesta en uso del patrimonio, además de ofrecer al viajero la oportunidad de conocer el municipio y convivir entre su gente, creando lazos humanos.
Autores	Rebeca Aguilera. ETS Arquitectura. Universidad de Valladolid.



Imagen 18: Fotograma de "Memorias de un pez".



Imagen 19: Posada El Jardín.

6. REFLEXIONES EN CURSO Y HORIZONTES PRÓXIMOS

Como todo proceso vivo, no es posible hablar de conclusiones cerradas e inamovibles, sino que éstas van evolucionando de la mano del proceso mismo, reflejando tanto sus intentos de planificación como los accidentes y contingencias que escapan a su control. Reflejando en definitiva, la vida.

Hasta el momento, podemos hablar de la confirmación de las hipótesis enunciadas, así como de la aparición de otras nuevas que no se habían tenido en cuenta desde un inicio.

Hipótesis del “Banco de ideas”

Así, la concepción del Campus de Verano de las Artes de Guía como un laboratorio factible de I+D+i al servicio de la comunidad y el territorio de influencia, se ve refrendada con el surgimiento de propuestas concretas que han demostrado ser del interés de la ciudadanía, tejido empresarial y administración pública al estar formuladas sobre necesidades reales emitidas por la gente desde múltiples foros, como la Agenda 21 local, publicaciones, noticias, encuentros informales, etc. En este sentido, la máxima a seguir coincide con una de las citas históricas de Papanek: *“El diseño tiene que ser un utensilio innovador, altamente creativo, e interdisciplinario, que responda a las verdaderas necesidades del hombre. Ha de estar orientado a la investigación, y es preciso que dejemos de deshonrar a la misma tierra con objetos y fabricaciones pobremente diseñadas”*⁶.

Estos son alguno de los muchos interrogantes surgidos a partir de la obtención de resultados factibles, que nos ayudarán a formular nuevas hipótesis en el futuro: ¿Hacia dónde caminamos con esta estrategia? ¿Cuáles serían los modelos de gestión deseables de este conocimiento generado para que efectivamente sea una herramienta útil y de servicio público? ¿cómo podemos implicar a la gente para que tengan dicha percepción? ¿lo es realmente? Es necesario seguir investigando en mecanismos que nos den respuestas. El Libro Blanco de la Innovación en Canarias (Cotec, 2007), define el sistema de innovación como *“el conjunto de elementos que, en el ámbito nacional, regional o local, actúan e interaccionan, tanto a favor como en contra, de cualquier proceso de creación, difusión o uso de conocimiento económicamente útil”*. [Por nuestra parte añadiríamos que tiene mucha más utilidad que la meramente económica]. Teniendo en cuenta que la innovación tiene lugar dentro de un sistema, sería necesario para próximas investigaciones, determinar cuáles son los elementos que lo componen, las relaciones entre ellos y las consecuencias. La misma fuente, sugiere también la “I+D+i cooperativa”, como una forma de superar las limitaciones de personal y recursos para emprender actividades de innovación, mediante la colaboración con otros organismos, ya sean centros públicos, otras empresas proveedoras, clientes o incluso competidoras. En general, la cooperación en este sentido se encuentra a unos porcentajes muy inferiores a la media nacional (Íbid. Pág. 79). El CVAG podría, entre sus muchos derroteros posibles, evolucionar como centro de investigación de las administraciones locales, de carácter mixto público-privado.

En el momento actual, en el que territorios predominantemente rurales llevan años perdiendo el motor de su condición (agricultura y ganadería), es decir, la actividad productiva que los configura –que les daba sentido–, podríamos establecer un paralelismo en clave de metáfora agrícola, para considerar el Campus de Verano de las Artes de Guía como un “banco de semillas” con las que sembrar y recoger frutos nutritivos para la propia comunidad, que permitan seguir creyendo en un medio rural vivo, con

⁶ Papanek, Víctor. *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. Ed. Blume. Barcelona. 1978. Pág. 13



herramientas y estrategias propias para la generación de bienestar, de niveles de autonomía mínimos que permitan evitar la excesiva dependencia del exterior. Es deseable conseguir que estos emplazamientos humanos no sean meros satélites dormitorio de la capital, ni vivan *embalsamados* por lo que la PAC y la industria turística consideran como *auténtico*, pero perversamente hayan dejado *secar* su razón de ser. Y en Canarias, por la insularidad y fragmentación territorial, toma una especial relevancia, ya que lo urbano y lo rural conviven de manera imbricada, mezclándose, haciendo cada vez más difusos sus límites.

Siguiendo los paralelismos, en este caso con el agua del pozo, ¿Sería posible que los territorios, las comunidades, se nutrieran de las ideas y estrategias de bienestar surgidas desde *surtidores* descentralizados, cercanos y adaptados a sus necesidades –centros de I+D+i regional-? ¿Qué características deberían cumplir estas plataformas, teniendo en cuenta que el *sedimento* habría de *bombear agua* –propuestas-, que no tendría un papel pasivo? ¿Se podría reformular este acto de “bombear agua”, de generar y aplicar conocimiento, en una tarea gratificante, integradora y generadora de bienestar en sí misma?

Hipótesis del “bienestar”

Estas metáforas nos permiten enlazar con las hipótesis de trabajo concretas ligadas al Diseño: partiendo de la ecuación propuesta por Manzini, y sin ánimo de convertirla en una receta- se puede contribuir en la reformulación/ consecución del “bienestar”, a través de una disminución de los recursos naturales, y un aumento considerable de la sociabilidad. Otros autores como Latouche se refieren a dicha estrategia como propiciar el *“decrecimiento convivencial”*.

Todavía es un poco pronto para asegurarlo de manera firme, pero la dinámica de trabajo, el comportamiento de la población y la naturaleza de las propuestas surgidas arrojan no pocas luces sobre la operatividad a medio y largo plazo de este enfoque. Sería necesario elaborar y madurar más los indicadores existentes sobre la noción de “bienestar” (eterno caballo de batalla), como objetivo último del desarrollo local.

Hipótesis de los “roles emergentes” del diseñador

Enunciábamos al inicio, que cuando se interviene a escala territorial, entre otras muchas consecuencias, se produce una pérdida de la centralidad tradicional del diseñador –algo que no perdió Manrique en su día, ni el urbanismo denominado “de autor” de hoy en día-, ligada a un enriquecimiento con roles emergentes como el de capacitador, catalizador o facilitador -empleados los 3 como sinónimos- de procesos de diseño participativo. Un papel que viene a estar más cercano al campo de acción tradicional de otras profesiones, en palabras de Marchioni (2007:10), *“Históricamente, la intervención en y con comunidades ha sido patrimonio de una sola profesión social: la de asistente o trabajador social, mientras que hoy en día ya son muchas las profesiones que de hecho intervienen en la comunidad”*. En este sentido, el trabajo comunitario tradicional se dividía en dos ramas o planteamientos –la organización de comunidad y el desarrollo comunitario-, que hoy en día, en nuestro contexto se consideran mezcladas. Del mismo modo, y para comprender mejor los nuevos roles que se le exige al diseñador, Marchioni aclara que el adjetivo “comunitario” se usa al menos en dos acepciones divergentes: a) la comunidad como destinataria de programas, prestaciones, proyectos, etc. Y b) la comunidad como protagonista del proceso que se quiere llevar adelante. Por *comunidad* debemos tanto a la población como a las administraciones y los recursos técnicos, profesionales y



científicos existentes. Teniendo en cuenta esto, el proceso comunitario definido como *un proceso de mejora de las condiciones de vida de una determinada comunidad, es decir no dirigido solamente a solucionar o mejorar una situación patológica o negativa, partiendo del supuesto que toda realidad es mejorable y que cada comunidad verá por dónde y cómo puede mejorar su situación y cuáles serán los aspectos, temas o problemas más prioritarios e importantes. Este proceso de mejora, por tanto, es un proceso continuo, aunque pueda producirse o desarrollarse por etapas, y no puede ser limitado o agotarse en un proyecto o programa a tiempo (seis meses o un año).* Esta última frase nos sirve de adelanto para la comprobación de la hipótesis que atañe a la modificación de la noción de proyecto/proceso de Diseño.

Los aspectos más característicos del proceso son: a) la implicación y participación del conjunto de la población, asumiendo un progresivo protagonismo en el proceso, b) Una implicación activa de las diferentes administraciones, comenzando por el Ayuntamiento, c) el uso equilibrado y coordinado de los recursos existentes, con un papel activo de los diferentes profesionales.

En la medida en que la comunidad ha de convertirse en protagonista, diseñadora de su propio proceso, las siguientes afirmaciones de autores diversos de la Cultura del Diseño, toman especial relevancia:

- *"Todo ser humano es un diseñador. Algunos incluso se ganan la vida con el diseño, en todos los campos que garantizan cierta tranquilidad y una cuidadosa consideración entre proyectar una actuación y la adecuación de las formas para llevarla adelante, más una estimación de los resultados."* Norman Potter.
- *"Los diseñadores deben asumir que ya no pueden pretender poseer el monopolio del diseño, sino que hoy todos diseñan."* Ezio Manzini.
- *"Mensaje importante: todos (T-O-D-O-S) somos diseñadores. Todos y cada uno de nosotros emitimos docenas -probablemente cientos, quizás más- de "señales de diseño" diariamente. En la forma en que nos presentamos. En el "resultado" de nuestro proyecto. Etc."* Tom Peters.
- *"Todos somos diseñadores. Manipulamos el entorno para que sirva mejor a nuestras necesidades, Escogemos qué objetos poseer, y cuáles tener a nuestro alrededor. Construimos, adquirimos, disponemos y reestructuramos: todas estas actividades son formas de diseño."* Donald A. Norman.

No obstante, para dejar constancia de la complejidad de la denominación y evitar el riesgo de banalizar tanto el término como la actividad, autores como Bonsiepe, puntualizan al respecto: *"Existe el peligro de caer en la trampa de generalizaciones vacías e infundadas del tipo: "todo es diseño". Sin embargo, no todo es diseño y no todos son diseñadores. La expresión se refiere más bien a un potencial, al que todos tienen acceso y que se manifiesta en el descubrimiento de nuevas prácticas sociales en la vida cotidiana. Todos pueden llegar a ser diseñadores en el campo de su disciplina. El ámbito en el que se desarrolle la actividad proyectual debe ser siempre un ámbito definido. Un empresario, o director, que organiza su empresa en una forma nueva, realiza diseño, seguramente sin saberlo. Un ingeniero en sistemas que concibe un procedimiento para reducir los desvíos de las valijas en el transporte aéreo está haciendo diseño. Un ingeniero genético que desarrolla una nueva variedad de cereales resistente a los agentes externos hace diseño. Los contenidos del proyecto no se limitan a productos materiales. El proyecto es una actividad de base con ramificaciones capilares en todas*



las actividades humanas, de modo que ninguna profesión puede pretender un monopolio sobre el proyecto.”

Maffei y Villari sugieren un rol del diseñador como capacitador de procesos de aprendizaje organizacionales, cognitivos y culturales, desencadenados por la acción del diseño en “comunidades de práctica” *ad hoc*. Verifican esta hipótesis mediante el análisis de varios casos de investigación-acción, llevados a cabo en distintas regiones de Italia. En el seno de dichas comunidades de práctica (Wenger, 1998), entendidas como *comunidades de diseño*, la actividad proyectual se convierte en una acción colectiva, en un proceso esencialmente social que requiere de objetivos, repertorio y compromisos mutuos, compartidos. La investigación hizo emerger 3 niveles significativos que posibilitaran la acción del Diseño:

1. Relaciones entre los actores locales: el papel del diseñador en este caso es aprovechar su capacidad de visualización y representación –del pensamiento analítico al sintético- para la creación de un lenguaje común, de un sistema comunicativo y organizativo que facilite la interacción y el diálogo.
2. Definición del proyecto estratégico: El diseñador aquí puede sugerir escenarios posibles para la valorización de territorios, para tener visiones compartidas.
3. Definición del Sistema-Producto: Considerado el nivel más cercano a la ocupación tradicional del diseñador. Entra en juego una vez que la comunidad y sus roles están estructurados. En este nivel, el diseñador actúa como un recurso específico de la comunidad, en el diseño de artefactos, servicios y comunicaciones, junto a otras competencias como las económicas, de gestión, legislativas, etc.

De una “Cultura del Proyecto” hacia la “Cultura del Proceso”

La intervención del Diseño a escala territorial, ha de superar la tradicional concepción de “*Cultura del Proyecto*” hacia la “*Cultura del Proceso*” en la generación de situaciones desde las que se produzcan cambios significativos. El Desarrollo Sostenible no es un fin en sí mismo, sino un proceso abierto, concebido como una *gran transición*. Del mismo modo, un territorio dado, entendido como un sistema complejo de interacciones tangibles e intangibles, no puede ser reducido ni simplificado a un enfoque meramente “objetual”. Son necesarias escalas temporales que tengan en cuenta los ritmos e idiosincrasia de la comunidad y el territorio en el que tienen lugar, contando con que el proceso de gestación y aprehensión de las iniciativas por parte de la comunidad tiene que ser inclusivo y consultivo desde las primeras fases. Este aspecto nos lleva a hablar de diseño participativo, lo que no debe conducirnos a engaño ni a la ingenuidad proyectual de “*todos hacen todo*”. Para Marchioni, el proceso debe ser dinámico –no lineal ni ascendente- y dialéctico –relación mutante entre los protagonistas-. En definitiva, el proceso comunitario no avanzará si los tres protagonistas –administración, técnicos y ciudadanía-, no avanzan cada uno en su propio ámbito y a la vez en relación con los otros dos, teniendo en cuenta que no es una tarea fácil ni inmediata, y que “*representa, antes que nada, un punto de llegada del proceso mismo y no, desde luego, un punto de partida ya existente*”.

En la actualidad, según Santana, nos vemos inmersos en la cultura del proyecto en lo que respecta a la acción social. En el caso concreto de Canarias, debido a la disponibilidad generosa de Fondos Estructurales de la UE, contamos con un amplio abanico de proyectos –Leader, Equal, Urban, Interreg, etc.-, que en sus palabras, “*los consumimos como cualquier otra mercancía*”. Es decir, que en muchas ocasiones, dichos fondos han sido (mal) gastados, más que invertidos, por no contar con una perspectiva



de proceso que permitiera concebirlos como cimientos. Citando a Heidegger, Santana afirma que la estructura temporal en la sociedad capitalista actual se basa en subordinar las cosas a nuestro tiempo (visión de proyecto), en lugar de dar tiempo al tiempo, de “cobijar el crecimiento de lo que crece solo” (visión de proceso).

Incidencia del CVAG en la Cultura del Diseño en Canarias

A modo tanto de conclusión como de esbozo de horizontes próximos, sintetizaremos brevemente la progresiva incidencia del Campus de Verano de las Artes de Guía en la Cultura del Diseño en Canarias, a partir de los ámbitos descritos en capítulos anteriores.

Así pues, desde el ámbito institucional, es posible afirmar que hasta ahora ha existido un compromiso estable de las administraciones públicas implicadas, partiendo del Ayuntamiento de Guía, el Cabildo de Gran Canaria y el Gobierno de Canarias. A medida que el CVAG ha ido madurando a lo largo de sus 3 ediciones, más entidades han mostrado su interés en conocer de cerca su dinámica y posibilidades. De todos modos, la creación y articulación de una plataforma cultural de estas características, con intención de trascender a la temporalidad de los ciclos políticos –cuasi lustrales-, tampoco escapa a los conflictos y disparidad de opiniones que todo proceso comunitario lleva consigo. Gestionarlos de manera constructiva, con voluntad política firme y decisión, para que el Campus sea representativo de las mismas, sigue siendo uno de los retos a mejorar cada día. La experiencia acumulada en torno al CVAG ya está comenzando a servir de base conceptual y metodológica para la elaboración de políticas territoriales por parte de las administraciones públicas canarias. La más próxima, de reciente aprobación es “PROCEDER: Programa Canario de Ecodiseño y Desarrollo Local”, coordinado por el autor del presente artículo, junto a Alfonso Ruiz, Decano de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna y un equipo de investigación interdisciplinar. “PROCEDER” es fruto del convenio entre Universidad y Cabildo de Tenerife, con el fin de llevar a cabo un plan de acción integrado, con un horizonte temporal no inferior a cinco años.

A nivel empresarial, las industrias de la comarca, desde aquellas artesanales y unipersonales, hasta las de mayor envergadura y capacidad, vienen formándose una opinión cada día más sólida del papel estratégico que puede jugar el Diseño de cara a la estabilidad y prosperidad de sus negocios, gracias a los proyectos-piloto tangibles generados en poco tiempo en el seno del CAVG. En un tejido empresarial como el canario, formado mayoritariamente por PYMES de pequeño tamaño y escasa capacidad inversora, el contar con servicios gratuitos de Creatividad y Diseño desde una plataforma de I+D externa; el Campus, constituye un apoyo que empieza a ver sus frutos. Cuestiones trabajadas respecto a cómo optimizar los recursos endógenos, diversificar la producción hacia nuevos sectores, y la revalorización de residuos evitando gastos innecesarios, están propiciando una creciente confianza empresarial. Los mayores frenos encontrados por ahora –y mucho menos de lo esperable en este contexto- son de índole cultural, y de reticencia a los cambios en ámbitos en los que la tradición entendida como sinónimo de “inamovible” y el “*siempre lo hemos hecho de esta manera*”, está arraigado por encima del sentido común.

A nivel asociativo, además de colaborar con colectivos ciudadanos locales, la edición de 2008 acabó por decantar un sentimiento creciente entre todos los participantes desde la primera edición de 2006; la creación de la “Asociación Red Espacio Guía” (www.espacioguia.blogspot.com), integrada por todas aquellas personas que habiendo pasado por el CVAG –profesores, alumnos, ciudadanos-, deseaban dar un paso más



para poder fortalecer los lazos humanos y creativos generados. Pretende unir esfuerzos en la investigación, creación y difusión de propuestas relacionadas con el Arte, la Creatividad y el Diseño, en su vinculación con lo local, bajo criterios de sostenibilidad, así como el fomento de la descentralización y autonomía de las iniciativas culturales.

A nivel ciudadano, la implicación está siendo lenta pero sorprendentemente positiva. A priori, las propuestas del CVAG no parecían coincidir con la idiosincrasia y el perfil sociodemográfico de la población local, pero tras tres años de pequeños gestos por ambas partes, la edición del 2008 parece consolidar el acercamiento mutuo y dejar constancia del enriquecimiento colectivo que supone la participación desinteresada de personas de todas las edades e intereses socioculturales. En este sentido cabe remarcar que el Taller de Experiencia Didáctica, especialmente dirigido a niños y jóvenes de la comarca, ha jugado un papel fundamental de aprendizaje lúdico en cuestiones como energías renovables, reciclaje, arte, creatividad, diseño, patrimonio, compañerismo, etc. Una nueva propuesta del 2008 que ha supuesto un gran éxito son las “Comidas Comunitarias”. Cada día, a lo largo de las dos semanas del CVAG, un grupo de entre 2-4 alumnos eran invitados a comer en casas de guineños en una muestra de hospitalidad abrumadora, que servía como coartada perfecta –empezando por lo gastronómico- para intercambiar conocimientos, emociones y visiones ante la vida, en una muestra de “arte relacional” tal, que permite mantener viva la esperanza de que estamos inmersos en un proceso posible de transformación social, por y para las personas.

A nivel formativo e investigador, el Campus de Verano de las Artes de Guía es una propuesta que por su naturaleza y accesibilidad no tiene precedentes en Canarias y muy contadas a escala estatal. Dos semanas de formación y creación intensiva de nivel universitario, aplicada al territorio en régimen de pensión completa por menos de 100 €, son unas condiciones insólitas para estudiantes de Diseño en España y también para los participantes venidos en la edición 2008 de países como Italia, Argentina y Brasil. El CVAG pretende convertirse en una referente estatal en este sentido, a través del *buen hacer*. En el ámbito del Diseño, llena un vacío formativo para los estudiantes canarios, que se veían obligados a salir para formarse en estos aspectos emergentes de la profesión. En varios casos -como el del autor de esta comunicación- el CVAG ha llegado a suponer la base principal de análisis en la tesis doctoral en marcha.

Desde la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, como centro implicado en el CVAG, se ha recogido dicho testigo a través del mencionado Programa PROCEDER, al contemplar en su metodología una amplia fase formativa inicial de todos los agentes sociales involucrados en el mismo –población, técnicos municipales, estudiantes, doctorandos, etc.- en cuestiones proyectuales, ambientales, territoriales y participativas, incluidas en la programación de la Bienal de Canarias de 2009. De esta manera se mantiene el carácter público, accesible y transdisciplinar, posibilitando los cimientos necesarios para la creación de grupos de investigación que permitan garantizar compromiso, eficacia y excelencia en este ámbito durante los próximos años.

El futuro es el espacio principal de la proyectación. Ésta es sólo posible con un trasfondo de confianza y esperanza. Donde reina la resignación, donde no hay perspectivas para el futuro, no existe la proyectación.”. Bonsiepe, 1992.

AGRADECIMIENTOS



A todo el *caldo de cultivo* humano, imprescindible para que iniciativas como el Campus de Verano de las Artes de Guía Luján Pérez sean una realidad gracias a crecer en un *terreno abonado*: Fernando y Manena, directores del Campus, Julián, Javi, J.Luis y demás compañero/as del Ayuntamiento. A los vecinos y vecinas del municipio, por las lecciones implícitas bajo su cálida acogida. A las personas que a lo largo de las 3 ediciones celebradas han estado en Guía intercambiando energías y vivencias. A las que vendrán por vez primera o volverán, colaborando en tejer futuros deseables.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILERA KLINK, Federico. “¿Nacionalismo o subvencionalismo? Reflexiones sobre el modelo canario de victimismo económico”, en *Revista Disenso*, Nº 42, Islas Canarias. Febrero de 2004.

BARRETO, Daniel. “Canarias en otra Europa”. En “Istmos de la periferia”. Cabildo de Gran Canaria. 2005.

BONSIEPE, Gui. *El Diseño de la periferia*. Ed. Gustavo Gili. México D.F. 1985

FREIRE, Julio. *El diseño como meta-disciplina (o por que es demasiado importante para dejarlo en manos de los diseñadores)*. <http://nomada.blogs.com>. Septiembre de 2007

FRÍAS P. Julio, *The Strategic role of industrial designers in developing innovative products*, Ph.D. thesis, Nottingham University Business School, England, 2005.

GARCÍA, José-León/RODRÍGUEZ, José Ángel (eds.). *Teoría y práctica del desarrollo local en Canarias. Manual para agentes de desarrollo local y rural*. Federación Canaria de Desarrollo Rural. Islas Canarias, 2007.

JIMÉNEZ, Carlos. En *Memoria-Catálogo del III Campus de Verano de las Artes de Guía “Luján Pérez”*. (en proceso de edición). Sta. Mª de Guía. 2008

LATOUCHE, Serge. *Sobrevivir al desarrollo. De la descolonización del imaginario económico a la construcción de una sociedad alternativa*. Colección Más Madera. Ed. Icaria. Barcelona 2007

LEÓN, Carmelo J. “Diseño e innovación de productos turísticos: una visión interdisciplinar entre las ciencias sociales y las ciencias del Diseño” en *Memoria-Catálogo del III Campus de Verano de las Artes de Guía Luján Pérez* (en proceso de edición). Sta. Mª de Guía. 2008

LÓPEZ DE CEBALLOS, Paloma. *Un método para la Investigación-Acción Participativa*, Ed. Popular, Madrid, 1987

MASEDA, Fernando y Juan, Manena. *Memoria-Catálogo del III Campus de Verano de las Artes de Guía “Luján Pérez”*. (en proceso de edición). Sta. Mª de Guía. 2008

MANZINI, Ezio. *Diseño Estratégico (Una Introducción)*. Master en Diseño Estratégico. Politécnico de Milán. Septiembre de 1999

MARCHIONI, Marco. *Comunidad, Participación y Desarrollo. Teoría y metodología de la intervención comunitaria*. Editorial Popular. Madrid, 2007.

MARGOLIN, Víctor. “Design for Development: Towards a History”, en *Design Research Society ‘WonderGround’ Conference*. Lisboa, Portugal. Noviembre de 2006

MOLLENHAUER, Katerine. *Design Driven Innovation*. Tesis Doctoral. Inédita. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Barcelona. Junio de 2008

PÉREZ SERRANO. G. *Modelos de investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. (I. Métodos, II. Técnicas y análisis de datos). Ed. La Muralla. Madrid. 1994.

RIERADEVALL, J. y VINYETS, J. *Ecodiseño y Ecoproductos*. Ed. Rubes. Barcelona. 1999.

RUIZ, Alfonso. “From Ecodesign to Ecotourism in the Canary Islands”, en *Design History Congress*. Helsinki y Lituania. 2005



SANTA ANA, Mariano et al. *Paisajes del Placer. Paisajes de la Crisis*. Fundación César Manrique. Lanzarote. 2003.

SANTANA, Antonio. "Desarrollo Sostenible y participación", en *Jóvenes Rurales por la Sostenibilidad*. VV.AA. Agencia Insular de Desarrollo Rural AIDER Gran Canaria. 2003

SANTANA, Lázaro. *Escrito en el Fuego*. (Escritos de César Manrique). Ed. Edirca. Las Palmas. 1989.

VILLARI, B., MAFFEI, S. *Designer as a Learning Enabler for Strategic Design Processes in Local Development*. Actas del Congreso Europeo Cumulus. 2006