

Entrevista

Trampolín: el diseño como herramienta de transformación social

Melani Lleonart y Álvaro Sanchis

*Diseñadores, docentes
e investigadores en la Universitat
Politécnica de València*



Figura 1. Javi e Yvette en su casa estudio. Fotografía de Josep Gil

Un trampolín es una plataforma que presta impulso para dar grandes saltos. También se define como una persona, cosa o suceso que alguien aprovecha para mejorar su situación o posición. La iniciativa a la que dedicamos esta entrevista, creada por Yvette García y Javier La Casta Vilar es, sin duda, la versión más generosa y empática de esta definición. Trampolín es una reivindicación de que el diseño puede cambiar y mejorar la vida de las personas, un proyecto inspirador en el contexto de un planeta que reclama modelos de producción y consumo sostenibles en todas las dimensiones de la palabra.

¿Quiénes son Yvette y Javier? ¿Cómo surge Trampolín?

Yvette – Nos gusta explicar que el proyecto se sostiene a partir de dos ideas o claves. La primera es que todas las personas somos creativas si entrenamos y, la segunda, que las personas con discapacidad intelectual ven el mundo de manera diferente y que pueden aportar mucho con su creatividad y mirada distinta. Al principio, cuando empezamos, queríamos centrarnos fundamentalmente en trabajar con personas con discapacidad intelectual, pero, después, empezamos a realizar proyectos con otros colectivos y la premisa sigue siendo la misma. Cada grupo, sean cuales sean sus circunstancias, formación o capacidades, puede aportar mucho desde su mirada. Este es el punto de partida y, por supuesto, nuestras carreras son el detonante para crear el proyecto.

Javier – En mi caso tengo una agencia de diseño digital, Néctar Estudio, junto a otros tres socios. Tras 20 años trabajando en lo digital, empecé a pensar que trabajaba mucho para marcas y empresas, pero poco para las personas. Desde las propias metodologías de diseño resolvemos problemas y podemos ayudar a las personas, pero en mi caso, para llegar a donde yo creía tendría que hacerlo como diseñador. El diseño centrado en las personas podía ser algo más, así que pensar en otra manera de hacer las cosas empezó como una necesidad vital y esto, además, encajaba a la perfección con Yvette y su carrera.

Yvette – Yo soy bailarina profesional, estudié en el Conservatori Professional de Dansa de València

y al terminar me fui a Alemania a bailar profesionalmente. Cuando volví, seguí bailando para Teatres de la Generalitat y, después, me dediqué a la docencia y actualmente sigo siendo profesora. Durante mi carrera como bailarina he trabajado con importantes coreógrafos en un entorno en el que la creatividad y la experimentación, como en el diseño, están totalmente presentes. Durante la pandemia empezamos a pensar en la posibilidad de hacer algo juntos –Javi y yo somos pareja–, y nos interesaba mucho la posibilidad de compartir un proyecto creativo que tuviera que ver con los dos. Tenía ganas de explorar otro tipo de proyectos.

Entonces, podríamos decir que ambas carreras os ofrecían una sinergia muy interesante para trabajar de forma creativa con las personas, considerándolas el centro del proceso. ¿Habéis hecho alguna formación específica para gestionar este tipo de procesos vinculados con los aspectos creativos? ¿Por ejemplo como mediadores?

Javier – En Néctar, sobre todo en los últimos años, he estado muy centrado en la relación con las personas, en cómo sacar el máximo potencial de los equipos y su creatividad, o en buscar modelos más horizontales de participación. Por ejemplo, me formé en metodología de design sprints, en facilitación del cambio y soy facilitador LEGO® Serious Play®, un método para favorecer la reflexión, la comunicación y la resolución de problemas que resulta muy útil en el trabajo en equipo y con las personas en general. En su momento pensé que, ya que estaba trabajando esto en la agencia, ahondando en nuevos modelos de cooperación, ¿por qué no llevarlo a otro nivel? ¿Y por qué no trabajar con otro tipo de colectivos? Era momento de dejar de trabajar solo con profesionales del diseño, de forma endogámica, «diseñadores para diseñadores».

Yvette – Por otro lado, yo estudié un máster de Arteterapia y esto también fue un clic para decir, «¡ostras!, ¿qué podemos hacer con esto? ¿Qué nuevas ideas pueden surgir de aquí?» Y, sobre todo, lo interesante que podía resultar unir la danza con la experiencia docente y las metodologías de diseño

centrado en las personas. Después de muchos años trabajando con niñas y niños me he encontrado con estudiantes con diferentes capacidades. Intento adaptar las enseñanzas a las diferentes necesidades de cada estudiante, para que puedan explotar al máximo sus capacidades. Estas metodologías las trasladamos también a Trampolín.

Javier – Sí. Hemos combinado la manera de pensar y hacer del diseño con la idea de facilitar procesos, de diseñarlos. Cuando planteamos proyectos, lo hacemos siempre desde una estructura de diseño: descubrir, desarrollar, y testear para, después, implementar. Aunque no nos hemos formado en mediación y educación a través del arte, hay muchas similitudes con la metodología propia que hemos creado a partir de nuestro bagaje y las experiencias, siempre con el método de diseño como hilo conductor.

Eso se aleja bastante de lo que se puede entender como un proyecto de diseño tradicional y sus objetivos habituales. ¿Cómo definiríais a qué se dedica Trampolín? ¿Cuáles son vuestros objetivos?

Yvette – Efectivamente. Nosotros nos definimos como una plataforma creativa orientada a la sensibilización, la visibilización y la inclusión de personas de colectivos vulnerables. Formamos equipos de trabajo diversos para impulsar a las personas, entidades y marcas hacia nuevos modelos de colaboración creativa. Para ello, desarrollamos proyectos de diseño y cocreación para personas de todas las edades, tanto para organizaciones como para centros educativos. Al final, pensamos que es posible activar un nuevo modelo socioeconómico desde la inclusividad,

centrado en empoderar a las personas a través de la creatividad y el diseño.

¿Y qué tipo de proyectos realizáis? ¿Cuáles son vuestras líneas de actuación?

Javier – Cuando empezamos, diseñamos varias fases a la hora de enfrentar un proyecto, como si fueran diferentes niveles. La primera es lo que llamamos Gimnasia Creativa y en estos talleres las personas que participan reciben formación adaptada que les permite aprender a expresarse y aumentar su autoestima. Esta es la base de la conexión con los equipos, son talleres diseñados para que las personas que no son diseñadoras puedan experimentar y conocer los procesos de esta disciplina, ya que quizá nunca han trabajado de forma creativa con las manos, o la relación entre pensamiento, concepto y acción.

Yvette – Las primeras veces que trabajamos con este tipo de acciones fue sorprendente a todos los niveles, ya que por ejemplo los colectivos de personas con discapacidad intelectual no suelen estar acostumbrados a este tipo de procesos más libres, donde sus ideas son el centro del proceso, talleres en los que no nos limitamos a repetir tareas o a hacer actividades totalmente dirigidas y pautadas a modo de receta. Descubren la libertad creativa.

Javier – La segunda fase son los Colabs, que son sesiones participativas junto a profesionales del diseño y la ilustración. La idea de esta fase es desarrollar una pieza concreta: un cartel, crear una tipografía... trabajando y compartiendo el proceso. Finalmente, como tercera fase tenemos los Laboratorios de diseño, en los que trabajamos para investigar y resolver



Figura 2. Laboratorio de diseño para Zeta Beer junto a personas usuarias de la Asoc. Patronato Fco. Esteve. Fotografía de Teresa LLuch

Figura 3. Detalle del resultado de trabajo.
Laboratorio de diseño para Zeta Beer.
Fotografía de Libertad Zanón



Figura 3. Ilustraciones. Laboratorio de
diseño para Zeta Beer. Fotografía de
Libertad Zanón



problemas planteados por un cliente real. En los laboratorios formamos equipos multidisciplinares constituidos por profesionales del diseño y no profesionales.

¿Nos podríais explicar algún ejemplo de Laboratorio de diseño?

Yvette – Un ejemplo de proyecto es nuestra colaboración con la marca de cerveza artesanal Zeta Beer, en la que desarrollamos un proceso de codiseño con un grupo de personas con discapacidad intelectual de la Asociación Familias del Patronato Fco. Esteve de Paterna (Figura 2). Trabajamos directamente con el cliente, que nos presentó el *briefing*, la cultura de la empresa, sus valores y todo lo necesario para que pudiéramos diseñar las etiquetas de forma compartida. El resultado fue una magnífica edición limitada de etiquetas ilustradas que destacan por ser un trabajo colorido, brillante y tremendamente vivo y alegre (Figuras 3 y 4). Tanto el proceso como el resultado superaron las expectativas de todo el equipo, obteniendo un Premio ADCV Impacto Positivo y un World Illustration Awards (AOI).

Como apuntabais al inicio de la entrevista, defendéis que todas las personas pueden ser creativas si aprenden y lo ponen en práctica. ¿Es difícil desarrollar procesos creativos y enseñar los métodos de diseño a personas no acostumbradas a este modo de pensamiento?

Javier – Es un reto enorme, ya que, obviamente, no basta con llegar y ofrecer un papel en blanco. Hemos investigado y trabajado mucho para ver cómo podemos conceptualizar actividades y procesos para fomentar la creatividad, sin dirigir en exceso las actividades, pero sin asustar a las personas que no están familiarizadas con este tipo de tareas. La clave es aprender a darles herramientas para que confíen poco a poco en su criterio para canalizar sus ideas. No es fácil y dependiendo del colectivo es todo un reto.

Yvette – Es apasionante ver como descubren por primera vez referentes del ámbito creativo y comprenden que pueden expresarse a nivel conceptual y visual de forma diferente, a través del aprendizaje de la cultura visual y la cultura del diseño.



Figura 5. Triar, Jugar i Ballar. Taller de Danza y Diseño para Espai la Granja-IVC, junto a la Asociación Familias del Patronato Fco. Esteve. Fotografía de Eduardo Alapont



Figura 6. Diseño compartido. Taller para la Nau Social y CEAR PV en el CCCC (Centre del Carme de Cultura Contemporànea) Fotografía de Eduardo Alapont



Figura 7. Diseño compartido. Recopilación de trabajos realizados en los talleres para la Nau Social y CEAR PV. Fotografía de Libertad Zanón

Pensamos que podemos llegar más lejos cooperando y cocreando. Creemos en el lema de que el futuro es compartido o no será.

Cuando les hablamos de procesos de diseño y les enseñamos proyectos, descubren que hay todo un mundo detrás de cada objeto o imagen y comienzan a hacerse preguntas, a entender qué hay detrás de todo lo que les rodea, de cómo el diseño soluciona problemas y nos permite vivir mejor. Es muy gratificante.

Suponemos que empezar una iniciativa de estas características no es fácil, ya que se aleja de la rentabilidad tal y como se entiende de forma tradicional como un retorno económico inmediato. ¿Cómo se financian este tipo de proyectos?

Javier – Es muy difícil, sobre todo cuando la actividad que realizas resulta compleja de definir y explicar. Somos una *rara avis*, no somos una ONG, tampoco una empresa, pero nos dedicamos al diseño de un modo poco convencional. Pudimos empezar gracias a una subvención de innovación social del Ayuntamiento de València en 2021, fue una especie de «por qué no intentarlo». En aquel momento, repensando nuestra forma de vida gracias al tiempo que el parón de la pandemia nos ofreció, pudimos dar forma a esta primera solicitud. La redactamos sin pensar realmente que podía ser un proyecto ganador. Esos sueños, reflexiones, esos *what if*, se hicieron realidad. De la noche a la mañana vimos que nuestra hipótesis de intentar hacer cosas de manera diferente, empezaba a ser viable.

Yvette – Después seguimos trabajando con la Fundació del Disseny en el marco de Word Design Capital Valencia 2022. Paralelamente, también realizamos un proyecto con La Nau Social, que fue maravilloso y nos sacó de las líneas de trabajo que veníamos desarrollando, ya que nos pidieron trabajar con un colectivo de personas migrantes que supuso un aprendizaje increíble (Figuras 6 y 7). Después seguimos con el MuVIM, haciendo talleres para niños y niñas y con la Asociación Sant Joan de Déu junto a personas sin hogar. Todo esto nos permitió hacer más amplio nuestro campo de trabajo, aplicando las mismas premisas con las que iniciamos el proyecto pero para diferentes colectivos.

Javier – El papel de las instituciones es imprescindible, las subvenciones son fundamentales, especialmente para iniciativas pequeñas que realizamos investigación y experimentación creativa. Estas ayudas han sido el motor de Trampolín. También es

cierto que es complicado conseguirlas, porque hay mucha competencia y hay que preparar muchísima documentación, pero el esfuerzo vale la pena. Es lo que nos ha permitido poder crecer, ya que empezamos muy fuerte, con un proyecto tras otro y las cosas funcionaron muy bien. Trabajamos muchísimo porque realmente nosotros no hemos dejado nuestros empleos, así que los conciliamos con nuestra familia y con Trampolín.

Sin duda, es vital que las instituciones fomenten este tipo de iniciativas. También nos gustaría preguntaros por cómo organizáis el trabajo. Antes habéis mencionado que colaboráis con otros profesionales en los Laboratorios de diseño. ¿Contáis con más personas en el equipo?

Yvette – Depende de los proyectos. En algunos proyectos trabajamos solamente nosotros dos, diseñando, planeando y ejecutando los talleres. En otros trabajamos con más personas, sobre todo en proyectos más grandes gracias a las ayudas y patrocinios. Por ejemplo, en las Colabs que organizamos con Word Design Capital Valencia 2022, trabajamos junto a Pepe Gimeno, Luis Demano, Milimbo, Joan Quirós y Marta Pina, entre otros profesionales. Aunque la dirección del proyecto recae en nosotros, nos encanta compartir este camino con otras personas magníficas, aprender de ellas, disfrutar y ver cómo resolvemos estos retos que nos planteamos. Esa es la mejor parte de los proyectos.

Javier – Sí, totalmente de acuerdo. Además, somos ambiciosos y pensamos que podemos llegar más lejos cooperando y cocreando. Creemos en el lema de que el futuro es compartido o no será, esta es otra de nuestras premisas. Queremos alejarnos de esa idea del o la profesional «estrella». Detrás de un gran nombre, siempre hay un gran equipo. Creemos que es importante visibilizar la colaboración y todo lo que puede aportar la suma de capacidades para alcanzar retos y aprender. Creemos en el trabajo en equipo, en todo lo que puede aportar la suma de capacidades, en darnos la mano para alcanzar retos juntos y aprender.

¿Hay algún proyecto que haya resultado especialmente significativo por su proceso, o por el aprendizaje que ha supuesto?

Javier – Es difícil elegir, porque aunque ha pasado poco tiempo desde que comenzamos con esto, hemos sido muy hiperactivos y hemos hecho muchas cosas. Trampolín es un proceso de aprendizaje en sí mismo. Pero, de los proyectos más recientes, sin duda, es Renàixer, que además ha sido un desarrollo largo de un año. La energía y el cariño que hemos puesto en el proyecto, y por supuesto el tiempo que hemos invertido, superó todo lo que habíamos hecho hasta ahora.

Yvette – Realmente se nos fue de las manos y nos suele pasar, porque nos gusta mucho lo que hacemos y la motivación nos suele llevar a trabajar más de lo que habíamos previsto. Renàixer es un experimento que surge en colaboración con la Falla Dr. J.J. Dómine-Port y con el patrocinio de Las Naves para trabajar en torno a las fallas desde una mirada reflexiva y crítica, ahondando en su relación con el barrio y el planeta. Queríamos trabajar de forma colaborativa para definir un nuevo modelo de falla que se replanteara la relación de la fiesta con su entorno: ¿pueden ser las fallas más inclusivas? ¿Podemos redefinir el vínculo de la celebración con los barrios y con la ciudad? ¿Podemos conseguir que estas fiestas sean sostenibles?

¿Cómo organizasteis este proyecto?

¿Pudisteis poner en práctica la metodología y fases que habíais trabajado hasta ese momento?

Javier – Renàixer nos permitió unir teoría y práctica en un caso real. Desde el principio tuvimos muy claro que queríamos emplear el método del Doble Diamante del Design Council para este proyecto y lo hemos aplicado al proceso de mediación

y a todo el proyecto de participación ciudadana. Empezamos con la fase de exploración, de comprensión del entorno, para trabajar con el colectivo de la falla otras maneras de analizar e interpretar la ciudad, de descubrir aspectos de mejora, ideas... mediante charlas, conferencias, mesas redondas y talleres participativos (Figuras 8 y 9). También trabajamos la fase de desarrollo de soluciones a partir de todos los procesos de mediación que elaboramos, todo de forma colaborativa.

Yvette – El objetivo final era utilizar el diseño como una herramienta para potenciar la participación de los vecinos y vecinas en la iniciativa y resolver los problemas de una manera creativa. Queríamos replantear la relación de la falla con el barrio, potenciar su capacidad de «hacer ciudad» y reflexionar en torno al diseño sostenible y la circularidad.

Javier – Además, en este proyecto hemos colaborado con profesionales y organizaciones como Eva Máñez, Miguel Pajares, Associació Per l'Horta, Comisión Española de Ayuda al Refugiado (CEAR), Ángela Nzambi, Gil-Manuel Hernández, Flat Magazine, Associació d'Estudis Fallers (ADEF), Jose María Álvarez-Coque o Fase Estudio, entre muchos otros y eso ha enriquecido todavía más la iniciativa.

La sostenibilidad o circularidad es uno de los retos que algunas comisiones falleras de la ciudad están abordando recientemente, con soluciones innovadoras y creativas. ¿Pudisteis trabajar este aspecto en Renàixer?

Yvette – Sí, trabajamos la sensibilización sobre el tema desde el principio e incluso llegamos a realizar



Figura 8. Proyecto Renàixer. Taller cooperativo Mapejant el Barri del Grau con Eva Máñez y falla Dr. J.J. Dómine-Port. Fotografía de Miguel Ángel Calvo

Figura 9. Proyecto Renàixer, Charla-coloquio con Sant Joan de Déu València para Las Naves (Centre d'Innovació Social i Urbana).
Fotografía de Miguel Ángel Calvo



Figuras 10 y 11. Libro de conclusiones del proyecto Renàixer publicado por Trampolín. Diseño editorial de Fase Studio. Fotografía: Libertad Zanón



Figura 12. Proyecto Renàixer. Taller de producción de piezas para juego didáctico con biomaterial realizado a partir de las cenizas de la falla. Falla Dr. J.J. Dómine y Naifactory Lab. Fotografía de Javier La Casta Vilar



Figura 13. Proyecto Renàixer. Juego de piezas didácticas de construcción y dibujo. Fotografía de Libertad Zanón

un biomaterial a partir de las cenizas tras «la cremà» (la quema) de la falla Matria diseñada por Diego Mir. Para ello contamos con la colaboración de Naifactory Lab, un estudio especializado en estrategias de ecodiseño y soluciones sostenibles. Participaron en Renàixer con talleres sobre la elaboración de biomateriales (Figura 12) y, posteriormente, nos ayudaron con la elaboración del material a partir de las cenizas. Este biomaterial se empleó para realizar un juego de construcción de formas geométricas apilables (Figura 13), que además también se puede utilizar a modo de tiza para dibujar. Además, se usó para impartir talleres junto al alumnado del Ciclo Formativo de Grado Superior en Educación Infantil del IES Jordi de San Jordi en los colegios de la zona del Grao.

Es un proyecto que demuestra la potencia del diseño como generador de procesos y experiencias.

¿Sentís que ha tenido un impacto en la ciudad, además de la repercusión que ha supuesto en el colectivo del barrio del Grao?

Javier – Sentimos que el proyecto tendría más impacto en la ciudad, pero la difusión de este tipo de propuestas complejas es muy difícil. No es fácil explicar proyectos que se salen de lo común porque tienes que comunicar demasiados detalles que no se ven y que son la clave de su impacto. A veces también sentimos que nos faltan recursos para documentar bien los procesos, para poder contarlos mejor y que tengan más repercusión.

Yvette – Y además, dentro del diseño estamos muy acostumbrados a llamar la atención con diseños que hacen uso de grandes efectos visuales, estéticamente llamativos y resultones. En nuestro trabajo, la aportación y lo diferencial están en el proceso, en la

experimentación y en el impacto que estos tienen en las personas.

Javier – Estamos agradecidos por la visibilidad que nos aportan algunos reconocimientos del ámbito profesional, tanto en este como en otros proyectos. Por ejemplo, recibimos un Premio Impacto Positivo de la ADCV en 2022 para las etiquetas de Zeta Beer y somos finalistas con Renàixer en la edición de los premios de 2024 junto a Fase Estudio y Diego Mir en la categoría «otras áreas del diseño», que reconoce, entre otras prácticas no reconocidas en las categorías clásicas, proyectos de diseño social o para la innovación social.

Precisamente esto evidencia lo poco frecuentes que son los proyectos que se salen de los márgenes habituales. ¿Qué hace falta para que haya más iniciativas como estas?

Javier – Las industrias buscan el rendimiento. Las personas y el bienestar común deberían ser un objetivo, pero no siempre lo son. Cualquier proceso que no sea rentable no es interesante, pero precisamente este tipo de experimentos y pruebas son las que, a la larga, pueden aportar mayores beneficios al permitir investigar, pensar de forma diferente, probar metodologías y procesos distintos.

Yvette – La sensibilización y la motivación personal son la clave. Para que surjan proyectos así hay que dar con las personas adecuadas que te permitan activar este tipo de procesos. Pensamos que hay otras maneras de hacer, estamos convencidos de que esto puede estar unido a la rentabilidad y que es el camino a seguir.

¿Podrías dar algún consejo para las y los profesionales que estén interesados en el diseño social y los procesos de cocreación?

Javier – La mejor recomendación que podemos dar a profesionales o estudiantes que estén interesados en realizar este tipo de proyectos es que se lancen a la piscina, que si tienen ideas, nuevos métodos o proyectos que empiecen a trabajar en ellos, que investiguen aunque comentan errores o teman fracasar. La vida, y el propio proceso de diseño, va de esto: de hacer, equivocarse y aprender de ello para hacerlo mejor.

Yvette – Vale la pena intentarlo porque cada pequeño paso que tomamos en esta dirección tiene

una repercusión en nuestro entorno, por pequeña que sea. Es fascinante pensar lo que puede ocurrir a nuestro alrededor con cada nueva idea y, sobre todo, trabajando de forma colaborativa con las personas en el centro.

Javier – Todo lo que se salga de los patrones habituales nos ayuda a repensar la profesión. Actualmente, la definición de diseño es más compleja que nunca. El diseño no es solamente una evolución de la revolución industrial y la artesanía. Estamos en una época en la que el diseño es mucho más, podemos hablar incluso de diseño de futuros, metadiseño, diseño especulativo... Ahora mismo el diseño es mucho más que resolver soluciones de funcionalidad, el diseño nos tiene que permitir reflexionar, investigar y ser críticos. Nos encontramos en un momento en el que el diseño puede ser todo aquello que nosotros queramos que sea: un proceso, una metodología, una manera de entender y afrontar la vida y los retos que nos ofrece.

(...) el diseño es mucho más que resolver soluciones de funcionalidad, el diseño nos tiene que permitir reflexionar, investigar y ser críticos.

trampolin.design
hola@trampolin.design
www.instagram.com/trampolin.design

<https://doi.org/10.4995/eme.2024.21812>