

Safe Niños y Fresh Eyes Cuba:

Mariana Amatullo y el diseño de innovación social

SAFE NIÑOS AND FRESH EYES CUBA:

MARIANA AMATULLO AND DESIGN FOR SOCIAL INNOVATION

CATALINA MANSILLA

Pontificia Universidad Católica de Chile
Santiago, Chile _ ctmansil@uc.cl

XIMENA ULIBARRI

Pontificia Universidad Católica de Chile
Santiago, Chile _ mulibarr@uc.cl

RENATO BERNASCONI

Pontificia Universidad Católica de Chile
Santiago, Chile _ rbernasr@uc.cl



En este artículo se presentan dos proyectos excepcionales que dan cuenta de la capacidad de transformación social del diseño, *Safe Niños* y *Fresh Eyes Cuba*, ambos indisolublemente ligados a la filosofía de Designmatters —el departamento del ArtCenter College of Design en Pasadena dedicado a la formación y desarrollo de proyectos en diseño de innovación social— y a la figura de su cofundadora y vicepresidenta, Mariana Amatullo.

In this article we present two exceptional projects that tell about design's capacity for social transformation, *Safe Niños* and *Fresh Eyes Cuba*, both inextricably related to the philosophy of Designmatters —the department at ArtCenter College of Design dedicated to the education and development of design projects on social innovation— and of the figure of its co-founder and vice president, Mariana Amatullo.

Mariana Amatullo, una de las figuras más emblemáticas del diseño comprometido con las necesidades sociales, es un referente ineludible a la hora de trazar vínculos entre diseño y política. Su trabajo es consecuencia de su visión sobre el rol del diseño y el potencial del diseñador como agente de transformación social, concepción que se vio enriquecida con la reflexión teórica y crítica de su tesis doctoral, titulada "Diseño de actitud e innovación social: estudios empíricos del retorno al diseño", cuerpo de trabajo al que haremos referencia para exponer los antecedentes conceptuales de los proyectos que describiremos en este artículo.

Debido a la relevancia que Designmatters asigna a los métodos y procedimientos, dicha descripción se centrará en el proceso de generación de las soluciones implementadas, más que en las características de estas.

Mariana Amatullo, one of the most emblematic figures in socially-committed design, is an unavoidable referent when tracing links between design and politics. Her work is a result of her vision on the role of design and the potential of the designer as agent for social transformation, a concept that has been enriched with the theoretical and critical reflection of her doctoral thesis, entitled "Design Attitude and Social Innovation: Empirical Studies of the Return on Design", a body of work that we shall refer to when presenting the conceptual antecedents of the projects described in this article. Given the importance that Designmatters assigns to methods and procedures, this description will be centred on the generation process of the solutions implemented, rather than on their characteristics.

DESIGN ATTITUDE

Design Attitude, el concepto clave que impulsa el trabajo de Amatullo, surge en el contexto organizacional. Según su definición original, elaborada por Richard Boland y Fred Collopy —autores del libro *Managing as designing*—, corresponde a las «“expectativas y orientaciones que uno lleva a un proyecto de diseño” (2004: 9), destacando las capacidades del diseñador como un conjunto distinto de heurísticas que se desvían de las aptitudes más lineales para la toma de decisiones de los gerentes» (como se citó en Amatullo, 2015, pág. 15). Para Boland y Collopy, *Design Attitude* es una preocupación fundamental por inventar nuevas alternativas, cuestionar y darse cuenta de presunciones que se han vuelto invisibles y ofrecer nuevas visiones (como se citó en Amatullo, 2015).

Design Attitude, un concepto más holístico que el modelo de resolución de problemas denominado *Design Thinking*, está fundado en la observación de la actitud del diseñador durante el proceso de creación, en el que destaca un estado de apertura y fluidez, muy elástico, a partir del que surgen las soluciones definitivas (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017).

Bolan y Collopy proponen el cultivo de este estado de flexibilidad como un momento crucial para la creación y la innovación; así, *Design Attitude* no incentiva a llegar a soluciones definitivas *a priori*, sino a permanecer en este estado de fluidez, lo que constituye una oportunidad para generar conceptos más definidos o una solución definitiva (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017). En este sentido, ambos autores llaman a los diseñadores a involucrarse en procesos, organizaciones, productos y servicios que puedan aportar nuevos valores a la sociedad, tal como apunta Amatullo en su trabajo doctoral (2015).

La diseñadora identifica una segunda referencia importante en el desarrollo de este concepto: la reflexión desarrollada por Kamil Michlewski, quien ha extendido la conceptualización de los autores precedentes, destacando que el concepto *Design Attitude* puede ser considerado como un set de herramientas y epistemologías para el crecimiento del

DESIGN ATTITUDE

Design Attitude, the key concept that drives Amatullo's work, emerges within an organizational context. According to its original definition, elaborated by Richard Boland and Fred Collopy — authors of the book *Managing as Designing* — it refers to the “expectations and orientations one brings to a design project” (2004: 9), highlighting designers' capabilities as a distinct set of heuristics that deviate from more linear aptitudes for decision-making of managers” (as quoted in Amatullo, 2015, p. 15). Per Boland and Collopy, Design Attitude is a fundamental concern to invent new alternatives, to question and reveal presumptions that have become invisible and to offer new visions (as quoted in Amatullo, 2015).

Design Attitude, a concept that is more holistic than the problem solving model called Design Thinking, is based on the observation of the designer's attitude during the creative process, characterized by a state of openness and fluidity, very elastic, from which definitive solutions emerge (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017). Bolan and Collopy propose cultivating this state of flexibility as a crucial moment in creation and innovation; thus, Design Attitude does not push for definitive solutions *a priori*, but to remain in this state of fluidity, which is an opportunity to generate more definite concepts or a definitive solution (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017). In this sense, both authors are summoning designers to get involved in processes, organizations, products, and services that may provide new values to society, just as Amatullo points out in her doctoral work (2015).

The designer identifies a second important reference in the development of this concept: the reflection developed by Kamil Michlewski, who has extended the conceptualization of the preceding authors, underlining that the concept Design Attitude may be thought of as a set of tools and epistemologies for the growth

conocimiento organizacional (como se citó en Amatullo, 2015). Para Amatullo, el valor de la propuesta de Michlewski reside en haber delineado las siguientes categorías principales de *Design Attitude*: 1) “Consolidar significados multidimensionales”; 2) “crear, dar vida”; 3) “aceptar la discontinuidad y el fin abierto”; 4) “adoptar la empatía personal y comercial”; y 5) “involucrarse con una estética poli-sensorial” (como se citó en Amatullo, 2015, pág. 164).

Un tercer referente en la conceptualización de *Design Attitude* corresponde al trabajo de Richard Buchanan, quien lo define como las habilidades y capacidades del diseñador, enfocando su rol hacia la figura de un «explorador cultural» (como se citó en Amatullo, 2015). Asimismo, Buchanan define al diseño como «un nuevo arte liberal de la cultura tecnológica, que se manifiesta en muchos aspectos de la práctica profesional [y] que también provee una amplia perspectiva intelectual sobre el mundo que el ser humano ha construido» (como se citó en Amatullo, 2015, pág. 94). De esta manera, según Amatullo, la perspectiva de Buchanan ofrece una comprensión más multidimensional del *Design Thinking*, más cercana al pensamiento filosófico de autores como Richard McKeon y John Dewey.

A partir de este recorrido teórico, Amatullo llevó el concepto *Design Attitude* al ámbito de la innovación social y lo operacionalizó a través de seis dimensiones clave, adaptadas de las categorías propuestas por Michlewski en 2008. En su tesis, Amatullo definió el concepto de *Design Attitude* como «un conjunto de habilidades distintas (destrezas, capacidades, aptitudes) que los diseñadores aplican durante el proceso de diseño; las dimensiones de estas habilidades son: 1) tolerancia a la ambigüedad; 2) compromiso con la estética; 3) pensamiento sistémico [u holístico]; 4) capacidad de conectar múltiples perspectivas; 5) creatividad; y 6) empatía (Amatullo, 2015, pág. 97). Todas estas dimensiones sistematizan las distintas maneras que tienen los diseñadores de actuar en el proceso creativo, ayudando a que un proyecto tenga impacto y relevancia (Amatullo, 2015), especialmente cuando se propone objetivos de innovación social.

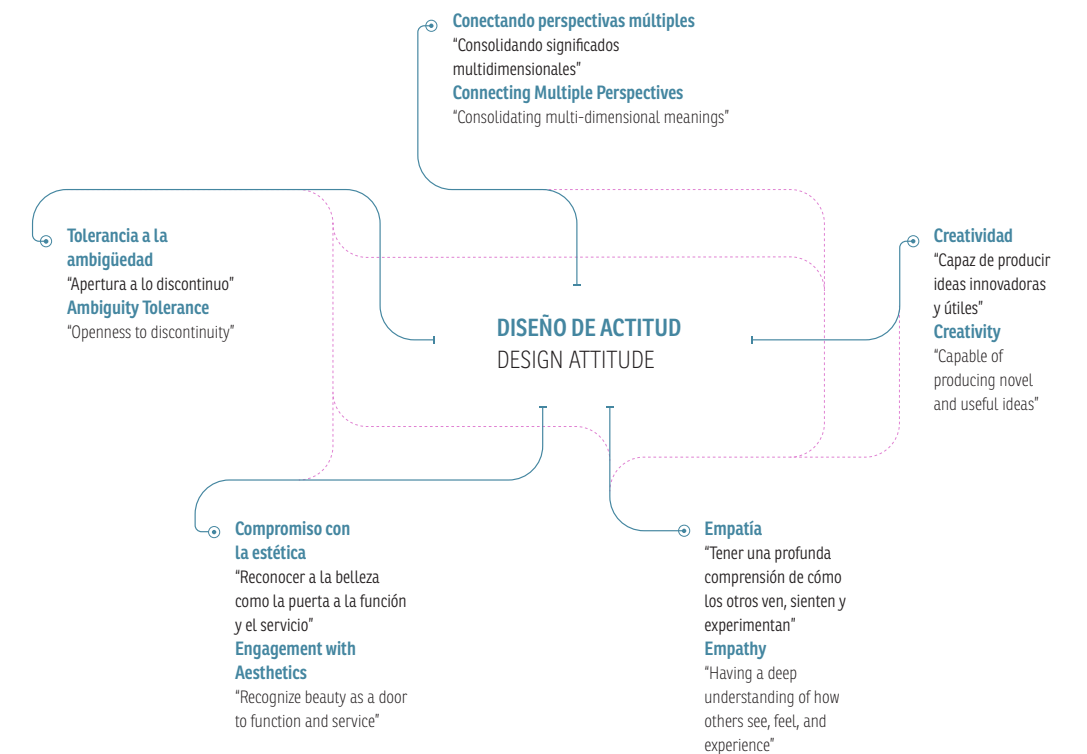
of organizational knowledge (as quoted in Amatullo, 2015). For Amatullo, the value of Michlewski's proposal lays in having outlined the following main categories of Design Attitude: 1) 'Consolidate multidimensional meanings'; 2) 'creating, bringing to life'; 3) 'embrace discontinuity and open-endedness'; 4) 'embracing personal and commercial empathy'; y 5) 'engaging a poly-sensorial aesthetics' (as quoted in Amatullo, 2015, p. 164).

A third referent in Design Attitude's conceptualization relates to the work of Richard Buchanan, who has defined it as the abilities and capacities of the designer, focusing his/her role towards the figure of a 'cultural explorer' (as quoted in Amatullo, 2015). Likewise, Buchanan defines design as "a new liberal art of technological culture, manifested in many forms of professional practice [and] also providing a broad intellectual perspective on the human-made world" (as quoted in Amatullo, 2015, p. 94). In this way, according to Amatullo, Buchanan's perspective offers a more multi-dimensional understanding of Design Thinking, closer to the philosophical thinking of authors like Richard McKeon and John Dewey.

From this theoretical tour, Amatullo took the Design Attitude concept to the realm of social innovation and personalized it through six key dimensions, adapted from the categories proposed by Michlewski in 2008. In her thesis, Amatullo defined the concept of Design Attitude as “a composite of distinct abilities (skills, capabilities, aptitudes) that designers apply during the process of designing; the dimensions of these abilities are: 1) ambiguity tolerance; 2) engagement with aesthetics; 3) systems thinking; 4) connecting multiple perspectives; 5) creativity; and 6) empathy” (Amatullo, 2015, p. 97). All these dimensions systematize the different ways designers have of acting in the creative process, helping projects achieve impact and relevance (Amatullo, 2015), especially when dealing with objectives of social innovation.

Design Attitude is a fundamental concern to invent new alternatives, to question and reveal presumptions that have become invisible and to offer new visions (as quoted in Amatullo, 2015).

DIMENSIONES DE DISEÑO DE ACTITUD VALIDADAS EN EL ESTUDIO DESIGN ATTITUDE DIMENSIONS VALIDATED IN THE STUDY



Dimensiones validadas de Design Attitude
Validated Design Attitude Dimensions
Fuente / Source: Amatullo, 2015, p. 148.

Design Attitude es una preocupación fundamental por inventar nuevas alternativas, cuestionar y darse cuenta de presunciones que se han vuelto invisibles y ofrecer nuevas visiones (como se citó en Amatullo, 2015).

DISEÑO DE INNOVACIÓN SOCIAL

Tal como sintetiza Amatullo en su tesis doctoral, el diseño para la innovación social se caracteriza por:

«El uso de métodos y aproximaciones centradas en la experimentación y el pluralismo (Jégou & Manzini, 2008; Manzini, 2014; Mulgan, 2014), en los cuales el proceso de diseño se extiende entre distintas competencias y partes interesadas (Bjögvinsson, Ehn, & Hillgren, 2012) que son dirigidas hacia procesos de cambio social y transformación (Bundt et al., 2013)» (Amatullo, 2015, pág. 102).

De acuerdo con este enfoque, prosigue Amatullo, los diseñadores pueden contribuir a la transformación si van «más allá de la cultura de consumo y las lógicas de mercado (Brown, 2009), aportando sentido social a la práctica del diseño (Tromp, Hekkert, & Verbeek, 2011)» (Amatullo, 2015, pág. 102).

Un rasgo distintivo es que en el contexto del diseño de innovación social,

«Muchos de los escenarios y muchas de las formas híbridas que enfrentan los diseñadores en su práctica dan pie a situaciones relacionales (Cipolla & Manzini, 2009) y deliberativas (Buchanan, 1995) en las que la actividad de diseño se lleva a cabo típicamente en medio de agendas intersectoriales (Mazé, 2014) y donde el papel del diseño a menudo se reposiciona fundamentalmente como una herramienta mediadora o estratégica de toma de decisiones y replanteamiento (Boyer et al., 2011)» (Amatullo, 2015, pág. 102).

DESIGN FOR SOCIAL INNOVATION

As synthesized by Amatullo in her doctoral thesis, Design for Social Innovation is characterized by:

"experimentation and a pluralism of methods and approaches (Jégou & Manzini, 2008; Manzini, 2014; Mulgan, 2014) in which the design process is spread among diverse participating stakeholders and competences (Bjögvinsson, Ehn, & Hillgren, 2012) that are directed towards processes of social change and transformation (Bundt et al., 2013)" (Amatullo, 2015, p. 102).

In accordance with this perspective, Amatullo continues, designers can contribute to the transformation if they "go beyond consumer culture and market logics (Brown, 2009), and bring social significance to the practice of design (Tromp, Hekkert, & Verbeek, 2011)" (Amatullo, 2015, p. 102).

A distinctive feature is that, in the context of social innovation,

"many of the scenarios and hybrid forms of practice designers encounter open up relational (Cipolla & Manzini, 2009) and deliberative situations (Buchanan, 1995) where design activity is typically conducted amidst cross-sectorial agendas (Mazé, 2014), and where the role of design is often fundamentally repositioned as a mediating, or strategic decision making and reframing tool (Boyer et al., 2011)" (Amatullo, 2015, pág. 102).

Este marco conceptual enriquece y otorga espesor académico al llamado que hace Amatullo a los diseñadores para que se comprometan con la acción, generando cambios y alternativas al devenir social. La vicepresidenta de Designmatters es enfática al señalar que el diseño es una disciplina de conocimiento con un enorme potencial para desarrollar posibilidades al futuro. Como señala Herbert Simon, el diseño tiene «el poder de imaginar y crear un futuro mejor en este momento de incertidumbre, de peligro y confusión» (como se citó en M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017).

DESIGNMATTERS

Amatullo promovió su visión del diseño a través de Designmatters, el departamento de innovación social del ArtCenter College of Design de Pasadena. Fundado en 2001, actualmente Designmatters ofrece una especialización en innovación social en nueve disciplinas (ArtCenter, s.f.). El departamento potencia el rol del diseñador como constructor de comunidad o catalizador cultural a partir de cuatro pilares temáticos: desarrollo sustentable, salud global, políticas públicas y emprendimiento social. El departamento desafía los roles tradicionales del diseñador, proponiendo a los estudiantes desbordar los límites de su mera función de productores visuales (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017).

Los proyectos de Designmatters constituyen experiencias educativas reales en contextos reales, lo que permite a los estudiantes desarrollar su capacidad de detectar problemas y poner a prueba las soluciones (Designmatters, s.f.). Los trabajos se desarrollan a partir de métodos colaborativos que involucran a las contrapartes y un enfoque centrado en tres factores: el dinamismo,

This conceptual framework enriches and confers academic depth to Amatullo's call to all designers to engage in the action and generate changes and alternatives in the development of society. The vice-president of Designmatters is emphatic in pointing out that design is a discipline of knowledge with an enormous potential for the development of possibilities for the future. As Herbert Simon points out, design has "the power to imagine and create a better future in this moment of uncertainty, danger, and confusion" (as quoted in M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017).

DESIGNMATTERS

Amatullo has promoted her vision of design through Designmatters, The Department of Social Innovation at ArtCenter College of Design in Pasadena. Founded in 2001, Designmatters currently offers a specialization in social innovation in nine disciplines (ArtCenter, n.d.). The department potentiates the role of the designer as builder of communities or social catalyst based on four thematic pillars: sustainable development, global health, public policies, and social innovation. The department challenges the traditional role of designers, encouraging its students to go beyond the limits of their function as mere visual producers (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017).

Designmatters' projects are real instructive experiences in real contexts, allowing students to develop their ability to detect problems and put to test solutions (Designmatters, n.d.). The projects are developed based on collaborative methods that involve the counterparts in an approach centred on three factors: dynamism,

el emprendimiento y la experiencia, sin descuidar la excelencia. La colaboración, a su vez, exige empatía, sin la cual resultaría infructuoso aproximarse al diseño desde una perspectiva centrada en la persona (Designmatters, s.f.).

Este trabajo de diseño tiene un enfoque pragmático —para el que han sido importantes las ideas de John Dewey, Richard Buchanan y Richard McKeon—: «Los métodos pedagógicos consisten en poner a los alumnos en un contexto con un desafío, que ellos desarrollen conceptos e ideas y después trabajar con las organizaciones con las que nos involucramos (...) para co-crear soluciones» (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017). Así, las soluciones no son preconcebidas por los estudiantes, sino que surgen a partir de la experiencia en la organización con la que se implican. Los estudiantes indagan qué pueden aprender al someterse a una inmersión completa y considerar disciplinas ajenas al diseño para alimentar las ideas de diseño (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017).

A continuación, exponemos dos proyectos recientes de Designmatters que vinculan el diseño y la política en el sentido que se ha propuesto hasta aquí. En el primero de ellos, *Safe Niños*, realizado en Chile en 2016, resalta la importancia de los métodos y las técnicas responsivas al contexto y orientadas a la colaboración, especialmente cuando el diseñador busca comprender las experiencias para desarrollar soluciones en conjunto con la organización y los distintos agentes sociales implicados. El segundo proyecto, *Fresh Eyes Cuba*, desarrollado entre 2016 y 2017, se transforma en una intensa experiencia de aprendizaje y colaboración intercultural entre estudiantes estadounidenses y cubanos. Este proyecto es una experiencia privilegiada para la formación de diseñadores que también sean ciudadanos de un mundo en el que prime la tolerancia.

innovation, and experience, without compromising excellence. When it comes to collaboration, it requires empathy, without which it wouldn't be possible to approach design from a human-centered perspective. (Designmatters, n.d.).

This design work has a pragmatic approach – for which, the ideas of John Dewey, Richard Buchanan and Richard McKeon have been relevant – : "The teaching methods consist of placing the students in a context facing a challenge, so they can develop concepts and ideas and work with the organizations with which we are involved (...) to co-create solutions" (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017). In this way, the solutions are not preconceived by the students, but emerge from the experience in the organization where they are embedded. The students find out what they can learn by subjecting themselves to a full immersion and by considering disciplines foreign to design to nurture the design ideas (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017).

Next, we will present two recent projects by Designmatters that link together design and politics in the sense that has been proposed here. The first one, *Safe Niños*, done in Chile in 2016, highlights the importance of methods and techniques responsive to the context and oriented towards collaboration, especially when the designer seeks to understand the experiences in order to develop solutions together with the organization and the different social agents involved. The second project, *Fresh Eyes Cuba*, developed between 2016 and 2017, is an immersive experience of learning and cross-cultural collaboration between US and Cuban students. This project is an exceptional experience in the education of designers that can also be citizens of a world where tolerance is the norm.

Los proyectos de Designmatters constituyen experiencias educativas reales en contextos reales, lo que permite a los estudiantes desarrollar su capacidad de detectar problemas y poner a prueba las soluciones (Designmatters, s.f.).

Designmatters' projects are real instructive experiences in real contexts, allowing students to develop their ability to detect problems and put to test solutions (Designmatters, n.d.).

SAFE NIÑOS

ANTECEDENTES

Cada año, más de siete millones de niños sufren quemaduras en Latinoamérica (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). Muchas veces estos accidentes demandan varios años de tratamientos destinados a superar las consecuencias físicas y psicológicas que ocasionan. Se trata de procedimientos caros que requieren la participación de fisiatras, médicos, cirujanos, dermatólogos, pediatras, enfermeras, fisioterapeutas, terapeutas ocupacionales, psicólogos, nutricionistas, trabajadores sociales, terapeutas musicales y pedagogos, entre otros profesionales (Saavedra, 2016). Debido a su elevado costo, muy pocas familias están en condiciones de costearlos.

Desde su creación en 1979, la fundación chilena COANIQUEM ha brindado atención holística y gratuita a más de ciento veinte mil niños de escasos recursos que han sufrido quemaduras devastadoras con impactos significativos en sus vidas (Rojas-Zegers, 2016; Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). Durante sus primeros años la corporación llevaba a cabo su labor en la Unidad de Quemados del Hospital Roberto del Río (COANIQUEM, s.f.). Actualmente, con el apoyo de una extensa red de donantes y un presupuesto anual que supera los cuatro millones de dólares, COANIQUEM atiende a ocho mil niños al año —algunos de los cuales viajan desde diversos puntos de Sudamérica y El Caribe— en un campus de 25 mil metros cuadrados ubicado en Santiago, así como en sus sedes regionales de Antofagasta y Puerto Montt (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016; COANIQUEM, s.f.). Junto con las sesiones de curación y rehabilitación, las prestaciones incluyen el alojamiento de los familiares durante semanas y hasta meses en el campus de la institución.

Aunque se trata de una organización de salud, COANIQUEM pone en práctica los principios del diseño participativo, tal como señala su director médico: «nuestro equipo, la comunidad, el paciente y su familia trabajan juntos diseñando e implementando un plan de tratamiento que considera las necesidades del paciente en base a su situación individual» (Saavedra, 2016, pág. 18).

SAFE NIÑOS

BACKGROUND

Every year, over seven million children suffer burns in Latin America (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). These accidents frequently require many years of treatment to help them overcome their physical and psychological consequences. These are expensive procedures that require participation of physiatrists, physicians, surgeons, dermatologists, pediatricians, nurses, physiotherapists, occupational therapists, psychologists, nutritionists, social workers, musical therapists and educators, among other professionals (Saavedra, 2016). Due to their high costs, very few families are able to afford them.

Since its creation in 1979, the Chilean foundation COANIQUEM (Spanish acronym for Corporation for the Aid of Burnt Children) has provided holistic and free assistance to over 120,000 underprivileged children that have suffered devastating burns with significant impact in their lives (Rojas-Zegers, 2016; Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). During its first years, the foundation carried out its work at Roberto del Río Hospital's Burnt Unit (COANIQUEM, n.d.). Presently, with the support of a vast network of donors and an annual budget which exceeds four million Dollars, COANIQUEM provides services to eight thousand children every year – some of them travel from different locations in South America and the Caribbean – in its 25,000 square meter campus located in Santiago, as well as in its regional facilities in Antofagasta and Puerto Montt (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016; COANIQUEM, n.d.). Besides the treatment and rehabilitation sessions, the services include living accommodations for the families for weeks and even months in the institution's campus.

Even though it is a health organization, COANIQUEM puts into practice the principles of participatory design, as its Medical Director points out: “Our staff, the community, the patients and the patients’ families work together in designing and implementing a treatment plan that considers the needs of the patient based on his or her individual situation” (Saavedra, 2016, p. 18). This inclusive

Esta aproximación inclusiva y transdisciplinaria, que surge como una forma de responder a las necesidades específicas que presenta cada caso, representa una oportunidad para establecer colaboraciones fértiles en las que el diseño puede hacer un gran aporte, tal como quedó demostrado con las intervenciones llevadas a cabo durante 2016 por los alumnos del ArtCenter.

Cabe hacer notar que no se trataba de la primera vez que ambas instituciones cooperaban. En la primavera de 2013, el Departamento de Diseño Gráfico de ArtCenter albergó un proyecto denominado *The Healing Cloud*. Dicha iniciativa, cuyo propósito fue desarrollar mensajes positivos de prevención de quemaduras e incrementar el apoyo a niños que las han sufrido en cuatro países latinoamericanos, fue el primer estudio transdisciplinario de Designmatters con COANIQUEM como copartícipe (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). Tampoco era la primera vez que Designmatters operaba en Chile, ya que entre 2009 y 2014 había desarrollado el proyecto *Safe Agua* junto a la ONG Techo (Amatullo, 2016).

En el caso de *Safe Niños*, un proyecto de Designmatters concebido por el Departamento de Diseño Ambiental, liderado por Penny Herscovitch, Daniel Gottlieb and Stella Hernández, los estudiantes tenían el desafío de concebir un nuevo ambiente para la clínica. A su vez, ellos debían introducir mejoras en las diversas etapas del proceso de recuperación de los niños quemados, trabajando en conjunto con una institución que promueve el autocuidado y el compromiso de los pacientes con su propio tratamiento (Saavedra, 2016).

«El proceso de rehabilitación puede tomar un promedio de 12 años, y los niños deben pasar por una serie de 10 tratamientos distintos, cada uno con funciones específicas. Desde el punto de vista de un niño menor de cinco años —el paciente típico de COANIQUEM— se trata de recintos a los que tienen que ir y cosas que tienen que hacer. La meta de COANIQUEM es llenar esos espacios de alegría, asombro y esperanza» (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016, pág. 16).

and trans-disciplinarian approach that emerges as a way of responding to the specific needs that each case implies, represents an opportunity to establish fruitful collaborations where design can make a great contribution, as was demonstrated by the interventions carried out in 2016 by ArtCenter students.

It's worth pointing out that this wasn't the first time that both institutions collaborated. In the spring of 2013, ArtCenter's Graphic Design Department hosted a project called *The Healing Cloud*. This initiative, whose purpose was to develop positive messages regarding prevention of burns, and to increase the support for children that had suffered them in four Latin American countries, was the first transdisciplinary study of Designmatters with COANIQUEM as collaborator (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). Nor was it the first time that Designmatters operated in Chile, since between 2009 and 2014 it had developed the *Safe Agua* project together with NGO *Techo* (Amatullo, 2016).

In the case of *Safe Niños*, a Designmatters project conceived by the Environmental Design Department and led by Penny Herscovitch, Daniel Gottlieb and Stella Hernández, students were challenged to conceive a new environment for the clinic. They had to introduce improvements in diverse stages in the recovery process of burnt children, working side by side with an institution that promotes self-care and patients' engagement with their own treatment (Saavedra, 2016).

“The rehabilitation process can span an average of 12 years, and children must go through a series of 10 different treatment types, each covering specific functions. To a child under 5, – COANIQUEM's typical patient –, they're just rooms they have to go to, and things they have to do. COANIQUEM's goal is to fill those rooms with joy, wonder and hope” (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016, p. 16).

Muchas de las principales dificultades que enfrentan los profesionales de COANIQUEM están relacionadas con asuntos de diseño. Los niños sienten rechazo hacia la estética de los accesorios de compresión que deben usar para proteger sus cicatrices, así como ante los elementos ortopédicos que les recuerdan constantemente el trauma de sus quemaduras. Además, oponen resistencia cuando deben ser tocados en las zonas afectadas (Campos, 2016). Todo ello hace difícil que los niños dejen atrás el trauma de las quemaduras y recuperen una imagen positiva de sus cuerpos (Campos, 2016). En este sentido, el ambiente en el que se desarrollan todas estas actividades puede ser tremendamente importante, sobre todo si ofrece una experiencia atractiva y lúdica que ayude a los niños a dejar atrás el miedo (Campos, 2016).

Porque lo cierto es que las características ambientales son vitales en el proceso de curación. Como señala la doctora Esther Sternberg, autora del libro *Espacios que sanan: la ciencia del espacio y el bienestar* y asesora de los estudiantes del ArtCenter, el espacio y el lugar pueden cambiar la marcha de una enfermedad y acelerar la curación. «Podemos entender cómo la percepción sensorial gatilla emociones que hacen fluir moléculas en el torrente sanguíneo y las células nerviosas. Y ahora sabemos cómo esas moléculas pueden afectar el sistema inmunológico y su habilidad para curarnos» (Sternberg, 2016, pág. 22).

Por eso la misión original de los 15 alumnos seleccionados por Designmatters para desarrollar el proyecto en Chile era diseñar espacios terapéuticos innovadores para la sede de Santiago (Rojas-Zegers, 2016). «Las instalaciones ya no serían las de un centro de salud blanco y plano. Los nuevos y atractivos ambientes responderían a las necesidades de los niños y sus familiares, pero también serían acogedores, divertidos e interactivos» (Rojas-Zegers, 2016, pág. 7). Más aún, los espacios contribuirían al propósito de COANIQUEM: que los niños se sientan especiales y queridos en la institución, mejorando la forma en que enfrentan su proceso de curación (Rojas-Zegers, 2016).

Many of the crucial difficulties that professionals at COANIQUEM have to face are related to design issues. Children feel aversion towards the aesthetics of the compression devices they must use to protect their scars, as well as to the orthopedic elements that constantly remind them of the trauma of their burns. Besides, they resist being touched in the affected areas (Campos, 2016). All of this makes it hard for the children to leave behind the trauma of the burns and regain a positive image of their bodies (Campos, 2016). In this sense, the environment where all these activities take place can be extremely relevant, especially if it can provide an attractive, playful experience that can help children overcome their fears (Campos, 2016).

Because the truth is that environmental aspects can be vital in the healing process. As expressed by Dr. Esther Sternberg, author of the book *Healing Spaces: The Science of Place and Well-Being* and advisor for the ArtCenter students, the space and the place can change the course of a disease and accelerate the healing process. “We can understand how sense perceptions trigger emotions that send molecules flowing through our bloodstream and nerve cells and we know how those molecules can affect the immune system and its ability to heal” (Sternberg, 2016, p. 22).

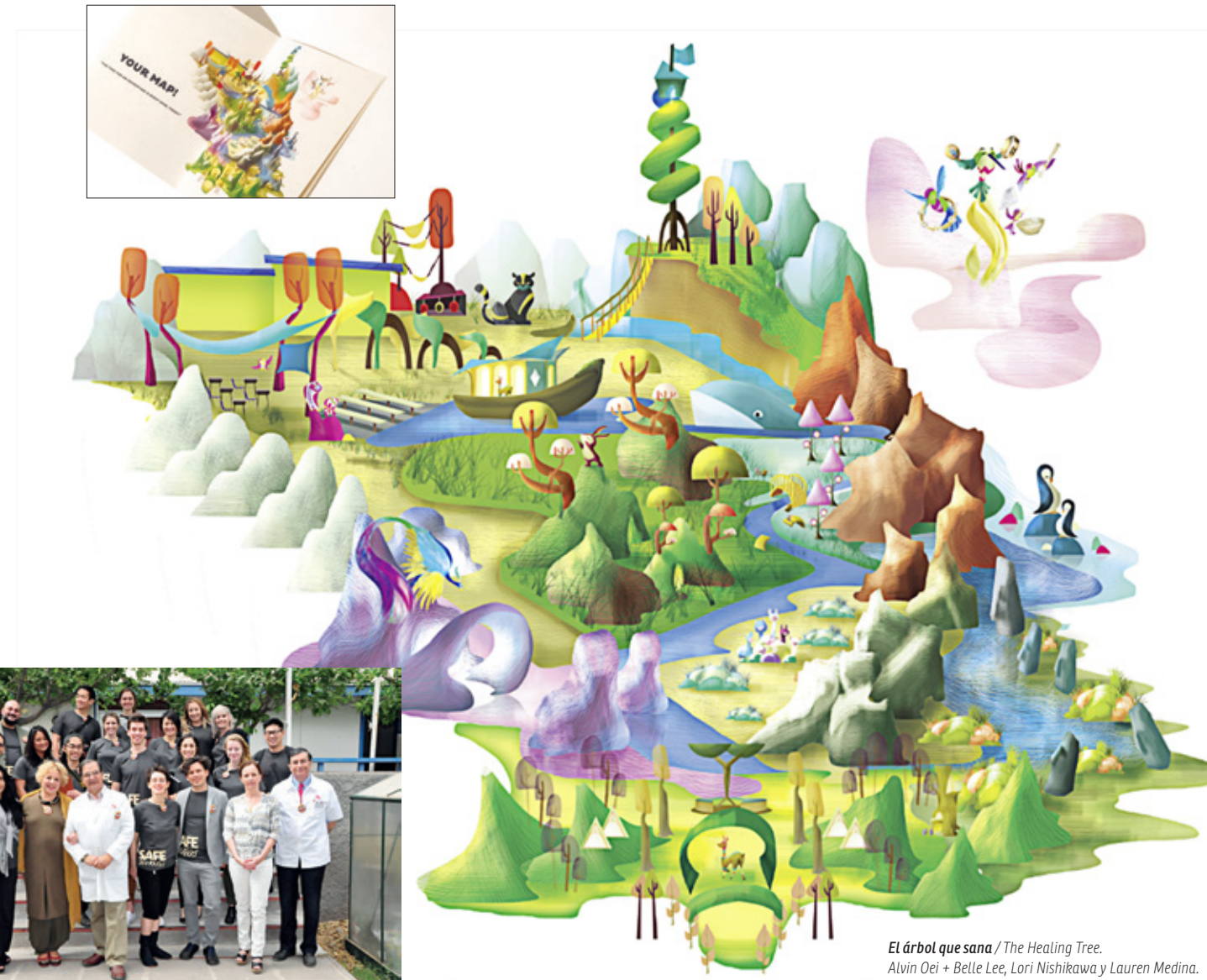
Safe Niños * * Niños Seguros

For this reason, the original mission of 15 students selected by Designmatters to develop the project in Chile was to design innovative therapeutic spaces for the Santiago facilities (Rojas-Zegers, 2016). “The facility would no longer be a plain, white, institutional health center. The new, engaging environments would meet the needs of patients and parents, but would also be welcoming, fun and interactive” (Rojas-Zegers, 2016, p. 7). Furthermore, the spaces would contribute to COANIQUEM's purpose that the children should feel special and loved in the institution, improving the way in which they deal with their healing processes (Rojas-Zegers, 2016).

(...) La meta de COANIQUEM es llenar esos espacios de alegría, asombro y esperanza» (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016, pág. 16).

(...) COANIQUEM's goal is to fill those rooms with joy, wonder and hope” (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016, p. 16).

En este sentido, el ambiente en el que se desarrollan todas estas actividades puede ser tremendamente importante, sobre todo si ofrece una experiencia atractiva y lúdica que ayude a los niños a dejar atrás el miedo (Campos, 2016).



El árbol que sana / The Healing Tree.
Alvin Oei + Belle Lee, Lori Nishikawa y Lauren Medina.



In this sense, the environment where all these activities take place can be extremely relevant, especially if it can provide an attractive, playful experience that can help children overcome their fears (Campos, 2016).



Zona adolescente / TeenZone. Behnia Rahmati.

METODOLOGÍA

El proyecto fue realizado en varias fases: un proceso de preparación previa, un período de permanencia en Chile y de trabajo conjunto con COANIQUEM, el desarrollo de la solución en Pasadena, una segunda etapa en Chile para testear los prototipos y, finalmente, la evaluación del impacto y el análisis de la oportunidad de replicabilidad (Designmatters, 2016a).

Visto en detalle, el trabajo de los alumnos de ArtCenter contempló 11 etapas (ver Infografía). Antes de viajar a Chile para realizar la primera investigación de campo, los estudiantes recibieron formación metodológica en etnografía para levantar información, generar datos y trabajar con estadísticas; a su vez, la cocreación fue adoptada como técnica de investigación de diseño (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). Los estudiantes también fueron informados sobre los diversos aspectos de carácter médico-psicológico que serían fundamentales para el trabajo con la fundación, conocimientos que además fortalecerían la confianza de la institución en el rol que el diseño podía ejercer en el proceso de sanación de los niños y en el apoyo a sus familias; adicionalmente, recibieron preparación para interactuar con niños y jóvenes que enfrentaban delicados tratamientos de sanación, así como con sus familiares (Designmatters, 2016a). Cabe destacar el *workshop* de sensibilidad orientado a que los estudiantes desarrollaran una relación empática con los niños de COANIQUEM y sus familiares, quienes muchas veces experimentan sentimientos de angustia, miedo, culpa y depresión (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016).

Ya en terreno, los estudiantes usaron herramientas y técnicas como entrevistas cualitativas, observación participante, sondas culturales, un día en la vida de los pacientes, sesiones de investigación a través del arte y el juego y *brainstorming*, varias de las cuales habían sido codificadas por académicos del ArtCenter a través de cartas metodológicas y un manual-guía de investigación (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016).

METHODOLOGY

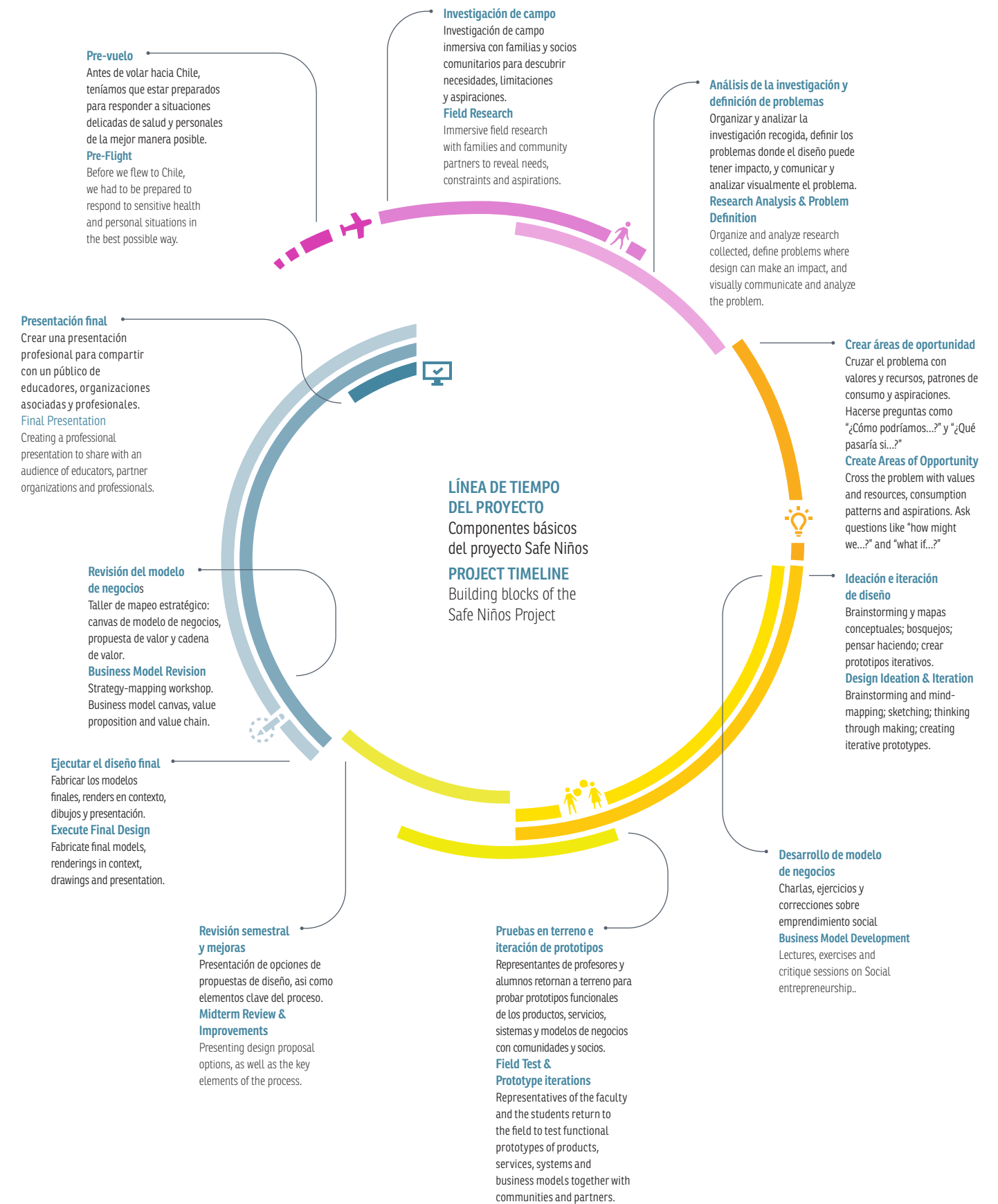
The project was carried out in several stages: a process of previous preparation, a period of living in Chile and working together with COANIQUEM, the development of the solutions in Pasadena, a second stage in Chile to test the prototypes, and finally, the evaluation of the impact and the analysis of the opportunity for replicability (Designmatters, 2016a).

Seen in detail, the work of the ArtCenter students consisted of 11 stages (see Image). Before travelling to Chile to carry out the preliminary field research, the students received methodological training in ethnography to collect information, generate data and work with statistics; at the same time, co-creation was adopted as a technique for research in design (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). The students were also lectured on different medical-physiological aspects that might be crucial in their work with the foundation, a body of knowledge that would also strengthen the confidence of the institution on the role that design could play in the healing process of the children and the support of their families; additionally, they received training on how to interact with children and young people facing complex healing treatments, as well as with their relatives (Designmatters, 2016a). Also worth mentioning is the workshop on sensitivity aimed at making the students develop an empathic relation toward the children at COANIQUEM and their relatives, who frequently experience feelings of anguish, fear, guilt and depression (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016).

Once in the field, the students used tools and techniques such as qualitative interviews, participant observation, cultural probes, a day in the life of the patients, research sessions through art and play, and brainstorming, many of which had been coded by ArtCenter academics through methodology charts and a research guide-handbook (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016).

«Sobre todo, se animó a los estudiantes a ser empáticos buscadores de oportunidades en lugar de solucionadores instantáneos de problemas» (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016, pág. 31).

“Above all, students were encouraged to be empathic opportunity seekers rather than instant problem solvers” (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016, p. 31).



Fases de Safe Niños _ Safe Niños Timeline

Fuente /Source: Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016, pp. 28-29

Así, mediante diversos *workshops* que se sucedieron a lo largo de dos semanas, los alumnos pudieron observar el comportamiento de los grupos de interés y detectar los momentos clave y las actividades importantes, especialmente la experiencia de los niños desde el momento en que ingresaban al recinto. Dado que tanto el proceso de identificación de problemas como el desarrollo de las soluciones se realizarían de manera colaborativa con los miembros de la institución, se procuró encontrar interlocutores que pudieran participar en este proceso de cocreación de la propuesta de diseño (Designmatters, 2016a). «Sobre todo, se animó a los estudiantes a ser empáticos buscadores de oportunidades en lugar de solucionadores instantáneos de problemas» (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016, pág. 31).

Para alcanzar consensos, comunicar escenarios, priorizar las decisiones de diseño y, sobre todo, para mantener el foco en los usuarios, los estudiantes usaron la herramienta "personas", desarrollada por el diseñador de interacción Alan Cooper a fines de los noventa (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016).

Durante los últimos días de su primera estadía en Chile, los alumnos de ArtCenter fabricaron prototipos y analizaron cómo interactuaban con ellos los pacientes. Inspirados por el modelo holístico de COANIQUEM, habían resuelto dejar atrás el esquema de grupos de trabajo propuesto por ArtCenter y actuar colaborativamente como un solo equipo. (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016).

LA PROPUESTA

De vuelta en Pasadena, los estudiantes de ArtCenter trabajaron en distintos ámbitos del diseño (diseño ambiental, ilustración, diseño de productos, diseño de interacción y diseño industrial), guiados por el equipo de diseño de ambientes de la facultad. El objetivo fue crear ambientes acogedores, terapéuticos, alegres e interactivos que recogieran las necesidades de los pacientes, sus

Thus, through different successive workshops over a two-week period, the students were able to observe the behaviour of the interest groups and detect the key moments and important activities, especially the experience of the children from the moment they entered the facilities. Since both, the process of problem identification, as well as the development of solutions were to be done in collaboration with the members of the institution, efforts were made to find interlocutors that could participate in this process of co-creation of the design proposal (Designmatters, 2016a). "Above all, students were encouraged to be empathic opportunity seekers rather than instant problem solvers" (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016, p. 31).

To reach consensus, communicate scenarios, prioritize design decisions and, above all, to keep the focus on the users, the students used the "persons" tool, developed by interaction designer Alan Cooper in the late 90's (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016).

During the last days of their first stay in Chile, the ArtCenter students built the prototypes and analyzed how patients interacted with them. Inspired in COANIQUEM's historic holistic model, they decided to leave behind the work groups scheme proposed by ArtCenter and act collaboratively as a single team (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016).

THE PROPOSAL

Back in Pasadena, the ArtCenter students worked on the different areas of design (interior design, illustration, product design, interaction design and industrial design), guided by the expert environmental faculty team of Safe Niños. The aim was to create lively, interactive and therapeutic environments that could respond to the needs of the patients, their

familiares y los equipos de salud (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). Las soluciones incluían intervenciones en las salas de espera, en las áreas de juego y aprendizaje y en diversos sistemas en el campus, así como la creación de superficies interactivas, muebles, iluminación y señalética. En total se desarrollaron seis proyectos: El mundo de Santi: Base Camp; The Welcoming Entry; The Therapeutic Play Patio; Sensory & Therapeutic PlatScape; y El Club TeenZone. Las propuestas de diseño fueron sometidas a pruebas, correcciones y tests. En una segunda visita a Santiago, dos alumnos testearon las ideaciones y los modelos conceptuales producidos en California.

Las soluciones implementadas en COANIQUEM fueron creadas a base de la narrativa que proponían personajes imaginarios que contribuían a que los niños asumieran mejor las etapas de curación. En concreto, se proyectaron animales-personajes que experimentaban situaciones similares a las de los pacientes. Estos personajes, cuya caracterización correspondía a especies asociadas al territorio chileno, fueron aplicados a través de ilustraciones en diferentes espacios del recinto, en reemplazo del antiguo lenguaje clínico y aséptico del lugar.

«El pudú (...) vive en el taller de confección de accesorios, usa los elementos de compresión necesarios para el tratamiento y enseñará a los niños a sentirse orgullosos de ser diferentes. El puma, cuyo hábitat es el área de la cirugía, les enseñará a ser valientes, y la ballena mostrará a los pacientes que no hay nada que temer de la hidroterapia» (Rojas-Zegers, 2016, pág. 7).

Estos personajes, representados con una estética amistosa y adecuada para niños pequeños, fueron incluidos también en otros soportes a los que tienen acceso los pacientes, generando un ecosistema mágico que incorporaba el color como elemento protagónico.

their families and the medical staff. (Designmatters at ArtCenter College of Design, 2016). The solutions included interventions in the play and learn areas and in different systems in the campus, like the creation of interactive surfaces, furniture, lighting and signage. In total six projects were developed: Santi's world: Base Camp; The Welcoming Entry; The Therapeutic Play Patio; Sensory & Therapeutic PlatScape; and the TeenZone. The design proposals were subjected to testing, corrections and checks. In a second visit to Santiago, two students tested the ideas and conceptual models produced in California.

The solutions implemented in COANIQUEM were created based on the narratives proposed by imaginary characters that helped the children face in a better way the stages of their healing process. Specifically, animal-characters were conceived that had to undergo similar situations as the patients. These characters, whose portrayal corresponded to species associated to the Chilean territory, were used in illustrations in different spaces within the premises, replacing the old hospital-like and aseptic language of the place.

"The pudú (...) lives in the fitting workshop, wears the compression garments needed for therapy and will teach the children to be proud of being different. The puma, whose habitat is the surgery area, will teach them to be brave, and the whale will show patients that there is nothing to fear from hydrotherapy" (Rojas-Zegers, 2016, p. 7).

These characters, represented with a friendly aesthetics, appropriate for small children, were included also in other media that the patients had access to, generating a magical ecosystem that incorporated colour as a main feature.

La propuesta también desarrolló elementos para acoger a los pacientes adolescentes, quienes muchas veces, por diversos motivos, interrumpen su proceso de curación. Siguiendo la perspectiva colaborativa del proyecto y a partir de una necesidad detectada durante el estudio de campo —no existía un espacio para los jóvenes—, se implementó una solución de diseño ambiental titulada *El Club: TeenZone*, que dio vida a *containers* existentes —que no estaban siendo usados— a partir de contribuciones artísticas y arquitectónicas de los pacientes jóvenes (Rahmati, 2016).

El proceso consideró una etapa especial dedicada a las terminaciones que se debieron hacer en ArtCenter y una permanente interacción con las personas que participaron de esa cocreación. Dada su complejidad, el proceso requirió revisiones posteriores a su puesta en marcha para asegurar que la visión original fuese implementada de acuerdo con el plan previsto. Estas revisiones permitirán replicar el modelo en instituciones similares en otros países. Al concluir el estudio se hizo una presentación final a una audiencia de educadores, miembros de organizaciones que apoyaron el proceso y profesionales interesados en el proyecto (Designmatters, 2016a).

Tanto el planteamiento del problema como la solución aparecen, en este caso, como resultado de la convivencia y la experiencia en terreno —enriquecidas con diversas metodologías cuidadosamente aplicadas—. En este contexto, es interesante resaltar las palabras con que el presidente ejecutivo de COANIQUEM agradeció esta intervención:

«Gracias por ayudarnos a mejorar, a través del diseño, nuestra calidad de atención. Nuestro objetivo es hacer que los pacientes se sientan especiales y amados en COANIQUEM. El nuevo entorno complementará este enfoque y mejorará la forma en que los niños y los padres se enfrentan al proceso de curación» (Rojas-Zegers, 2016, pág. 7).

The proposal also developed elements conceived for adolescent patients, who frequently, for diverse reasons, interrupted their treatments. Following the collaborative approach of the project and based on a necessity that was detected in the field study – there wasn't a space for young people –, an interior design solution entitled *The Club: TeenZone* was implemented, bringing new life to existing containers – that were not being used – based on artistic and architectural contributions by the young patients (Rahmati, 2016).

The process included a special stage dedicated to complete the finishes that had to be done at ArtCenter, and permanent interaction with the people who participated in this co-creation. Given its complexity, the process required subsequent revisions after its implementation to ensure that the original vision was materialized according to plan. These revisions will allow to replicate the model in similar institutions in other countries. At the conclusion of the study, a final presentation was made to an audience of educators, members of organizations that supported the process and professionals interested in the project (Designmatters, 2016a).

Both the formulation of the problem, as well as the solution, emerged, in this case, as a result of the interactions and from the field experience – enriched with different, carefully applied methodologies. In this context, it is interesting to highlight the words with which COANIQUEM's executive president thanked this intervention:

"Thank you for helping us to improve, through design, our quality of care. We aim to make patients feel special and loved at COANIQUEM. The new environment will complement this approach, and will improve the way children and parents face the healing process" (Rojas-Zegers, 2016, p. 7).

Las soluciones implantadas en COANIQUEM fueron creadas a base de la narrativa que proponían

The solutions implanted in COANIQUEM were created based on the narratives proposed

personajes imaginarios que contribuían a que los niños asumieran mejor las etapas de curación.

by imaginary characters that helped the children face in a better way the stages of their healing process.

El evento más importante fue el *workshop* experimental y multisensorial de cuatro días realizado junto a estudiantes del ISDI, la única escuela de diseño gráfico en Cuba.

FRESH EYES CUBA

Fresh Eyes Cuba también es un trabajo reciente, igualmente abordado en varias etapas. En el contexto de este artículo, este proyecto destaca no tanto en relación al desarrollo de una solución de diseño para un contexto social determinado, como es el caso de *Safe Niños*, sino más bien como una instancia de formación de «diseñadores que sean también ciudadanos», según declara Mariana Amatullo (comunicación personal, 17 de enero, 2017), es decir, diseñadores capaces de proyectar una dimensión política del diseño, de sumarse, desde soluciones de diseño —algunas muy concretas, otras no tanto—, a la construcción de un mundo más tolerante.

En los siguientes párrafos describiremos el proyecto *Fresh Eyes Cuba* a partir de los datos publicados en el sitio web de Designmatters, pero también de la información recabada a partir de una entrevista a Amatullo.

Organizado por Designmatters, el Departamento de Diseño Gráfico de ArtCenter y el Instituto Superior de Diseño Industrial (ISDI) de la Universidad de La Habana, el proyecto tuvo como objetivo que los estudiantes exploraran «el excepcional ecosistema de innovación y creatividad que Cuba presenta en este momento histórico» (Designmatters, 2016b).

Fresh Eyes Cuba, liderado por los profesores Nik Hafermaas y Tracey Shiffman, ambos del Departamento de Diseño Gráfico de ArtCenter, transcurrió en tres etapas desarrolladas entre 2016 y 2017. La primera de ellas, llevada a cabo en el otoño de 2016, correspondió a un curso multidisciplinario internacional de catorce semanas que contempló una experiencia de campo con inmersión de diez días en Cuba. Antes de viajar, los estudiantes investigaron y asistieron a conferencias sobre la historia cubana y el estado actual de la economía isleña. Durante los primeros días de su permanencia en La Habana, los catorce estudiantes de ArtCenter recorrieron la ciudad vieja y sus alrededores —visitando por ejemplo los carteles de neón que han sido restaurados y una granja orgánica—. El evento más importante fue el *workshop* experimental

FRESH EYES CUBA

Fresh Eyes Cuba is also a recent work, similarly tackled in various stages. In the context of this article, this project stands out not so much in relation to the development of a design solution for a given social context, as is the case with *Safe Niños*, but rather as an instance of training “designers that are also citizens”, as Mariana Amatullo declares (personal communication, January 17, 2017), that is, designers capable of projecting a political dimension of design, of participating, with solutions from design – some very concrete, others not so much – in the construction of a more tolerant world.

In the next paragraphs, we shall describe the *Fresh Eyes Cuba* project based on the information published on Designmatters’ website, but also from information gathered in an interview with Amatullo.

Organized by Designmatters, ArtCenter’s Department of Graphic Design and Havana University’s Instituto Superior de Diseño Industrial (ISDI), the project’s aim was for students to explore “the exceptional ecosystem of innovation and creativity that Cuba presents in this historic moment” (Designmatters, 2016b).

Fresh Eyes Cuba, led by professors Nik Hafermaas and Tracey Shiffman, both from ArtCenter’s Graphic Design Department, was developed in three stages between 2016 and 2017. The first one, completed in the autumn of 2016, was an international multidisciplinary course lasting fourteen weeks and included a ten-day field experience of immersion in Cuba. Before travelling, the students researched and attended lectures on Cuban history and the current state of its economy. During the first days of their stay in Havana, the fourteen ArtCenter students visited the old city and its surroundings – visiting for instance the neon billboards, that had recently been restored, and an organic farm. The most important event was the experimental

The most important event was the experimental and multi-sensorial four-day workshop with students from the ISDI, the only Graphic Design school in Cuba.





y multisensorial de cuatro días realizado junto a estudiantes del ISDI, la única escuela de diseño gráfico en Cuba. Los ejercicios tuvieron por finalidad «romper las barreras y permitir que los estudiantes compartan y comprendan las perspectivas únicas del otro» (Designmatters, 2016b). Esta etapa culminó con el desarrollo de siete instalaciones *pop-up* en el patio central de ISDI, en La Habana. Las instalaciones recogen el contexto cotidiano de esta ciudad y los asuntos significativos para los estudiantes cubanos (Designmatters, 2016b).

Sin la posibilidad de usar la tecnología digital que se emplea frecuentemente en la disciplina, esta muestra adquirió un lenguaje poético reforzado por el manejo del oficio como sustituto del computador, dando lugar a una estética que colindaba con el terreno del arte. La experiencia condujo a los estudiantes a un acto de creación que tuvo limitaciones de tiempo y recursos, pero que priorizó el diálogo intercultural y proyectó el trabajo de diseño como un acto de experimentación, ajeno a un objetivo funcional (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017). Es así que la muestra reúne el rigor formal de los estudiantes de ArtCenter con la reconocida tradición artística y el dominio en comunicación visual de los estudiantes de ISDI (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017).

La muestra incluyó las instalaciones "Yo Era", "Instagrat", "Máquina del tiempo", "Churros habaneros", "Centro Cabana", "Burocracia" y "Rebélate" (Dreamnico, s.f.). Todas ellas apelaban a sentimientos personales y a la nostalgia o el análisis crítico de diversos aspectos de la cultura habanera. La exposición, que fue visitada por 200 personas, se caracterizó por la inclusión de soluciones creativas que invitaban a la participación de los espectadores, por lo que se convirtió en una vitrina pública y performativa (M. Amatullo comunicación personal, 17 de enero, 2017).

La segunda etapa del proyecto, desarrollada en diciembre de 2016, consistió en una instancia de exhibición de instalaciones multimedia en el Campus sur de Art Center en Pasadena. Esta muestra, que incluyó aportes de los estudiantes cubanos, surgió

and multi-sensorial four-day workshop with students from the ISDI, the only Graphic Design school in Cuba. The exercises were intended to "break down barriers and allow the students to share and understand each other's unique perspectives" (Designmatters, 2016b). This stage culminated with the development of seven pop-up installations at ISDI Havana's central courtyard. The installations relate to the daily context of this city and on issues that were significant for the Cuban students (Designmatters, 2016b).

Without the possibility of resorting to the digital technology frequently used in the discipline, this exhibition acquired a poetic language reinforced by the use of traditional skills of the trade as substitute for the computer, originating an aesthetics that overflowed into the realm of the arts. The experience drove the students to an act of creation that had limitations of time and resources, but that prioritized intercultural dialogue and projected the design work as an act of experimentation, away from any functional purpose (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017). In this way, the show brings together the formal rigor of ArtCenter students with the ISDI students' renowned artistic tradition and command of visual communication (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017).

The show included the installations "Yo Era", "Instagrat", "Máquina del tiempo", "Churros habaneros", "Centro Cabana", "Burocracia" and "Rebélate" (Dreamnico, n.d.). All of them appealed to personal feelings and nostalgia, or a critical analysis of diverse aspects of culture in Havana. The exhibition, which had 200 visitors, was characterized by the inclusion of creative solutions that invited spectators to participate, so it became a public and performative showcase (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017).

The second stage of the project, developed in December 2016, consisted of an instance of exhibition of multimedia installations at ArtCenter's South Campus in Pasadena. This exhibition, which included works by the Cuban students, emerged as a reflection on

como una reflexión de la experiencia sostenida durante la estadía en La Habana (Designmatters, 2016b). Sin embargo, debido a que en esta muestra la perspectiva de los estudiantes de ArtCenter tuvo mayor protagonismo, dado que no pudieron asistir los alumnos cubanos, el proyecto no podía finalizar en esta fase (M. Amatullo, comunicación personal 17 de enero, 2017).

De modo que la tercera etapa corresponde a una muestra en la Bienal de La Habana, que incluye parte del trabajo de los estudiantes de ArtCenter e ISDI. Esta etapa también incluye una publicación que recoge el proceso vivido, un relato visual en formato libro de edición limitada (Designmatters, 2016b).

Un elemento importante de este proyecto es la relación entre diseño y arte, entre sus lenguajes y objetivos. Al observar tanto los *pop-ups* iniciales como la reciente muestra en la Bienal de La Habana, este carácter transdisciplinario se hace evidente. Amatullo menciona que, en el caso de este proyecto, había tres factores especialmente determinantes para desbordar los límites disciplinarios. El primero de ellos se asocia con llegar sin pretensiones a la ciudad de La Habana, sin un plan de trabajo predeterminado, más bien receptivos a la experiencia local, atentos a lo que esta situación pudiera proveer (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017). El segundo factor de incidencia en este carácter dice relación con el origen de los conceptos que se trabajaron durante el taller, ya que se designó a los estudiantes cubanos para el desarrollo de los conceptos de partida. Esto resultaba fundamental porque ellos contaban con la experiencia directa de la realidad en La Habana y porque el contexto que los convocaba tenía una connotación política específica. Esto implicó que dichos conceptos adquirieran un carácter muy político y muy auténtico, asociado a la vivencia de la experiencia directa, lo que resuena con las posibilidades estéticas del lenguaje artístico. Adicionalmente, Amatullo destaca la tradición artística de Cuba como un factor influyente que está muy presente en el capital cultural de los estudiantes de ISDI,

the experiences of the trip to Havana (Designmatters, 2016b). However, given that in this exhibition the perspective of the ArtCenter students' had more protagonism, since the Cuban students could not attend, the project could not have ended in this stage (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017).

So, the third stage corresponds to an exhibition at the Havana Biennial, which included part of the work of the ArtCenter and the ISDI students. This stage also included a publication recalling the process, a limited-edition visual portrait in book format (Designmatters, 2016b).

An important element in this project is the relation between design and art, between their languages and objectives. When observing both the initial pop-ups and the recent show at the Havana Biennial, this transdisciplinary character is made evident. Amatullo states that, in the case of this project, there were three especially determining factors that help transcend the limits of the disciplines. The first one is associated with arriving without any expectations to Havana, without a preconceived work plan, rather receptive to the local experience, attentive to what this situation may provide (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017). The second factor of incidence in this character has to do with the origin of the concepts that were elaborated in the workshop, since it was defined that the Cuban students would develop the initial concepts. This was essential, because they had the direct experience of reality in Havana and because the context that brought them together had a specific political connotation. This implied that the said concepts would acquire a highly political and authentic character, associated to directly living the experience, something that resonates with the aesthetic possibilities of artistic language. Furthermore, Amatullo credits the rich artistic tradition of Cuba as an influential factor that was strongly present in terms of the cultural capital of the ISDI

La muestra incluyó las instalaciones

"Yo Era" (1), "Instagrat" (2), "Máquina del tiempo" (3),

"Churros habaneros" (4), "Centro Cabana" (5),

"Burocracia" (6) y "Rebélate" (7) (Dreamnico, s.f.).

Todas ellas apelaban a sentimientos personales y a la nostalgia o el análisis crítico de diversos aspectos de la cultura habanera.

The show included the installations "Yo Era" (1), "Instagrat" (2),

"Máquina del tiempo" (3), "Churros habaneros" (4), "Centro Cabana" (5), "Burocracia" (6) and "Rebélate" (7) (Dreamnico, n.d.)

All of them appealed to personal feelings and nostalgia, or a critical analysis of diverse aspects of culture in Havana.

contribuyendo al potente resultado de la colaboración (comunicación personal, 17 de enero, 2017).

Otro factor que incide en los resultados es la visión de Amatullo con Designmatters. Ella no se ciñe a una división entre las disciplinas del diseño y el arte, tantas veces diferenciadas por la búsqueda de la funcionalidad o la contemplación kantiana, respectivamente.

«Intento, quizá por mi formación —porque soy historiadora del arte y tengo formación de curadora y museóloga—, no ver esas diferencias [arte-diseño]. Las respeto y las entiendo pero (...) hay una dimensión muy artística en la funcionalidad y no me gusta diferenciar tanto las disciplinas. (...) Creo mucho en la dimensión estética del diseño» (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero, 2017).

Fresh Eyes Cuba constituye una experiencia privilegiada de educación en diseño y que promueve el desarrollo de la conciencia social y política de los estudiantes. Lo relevante es que esta mirada abierta ante las situaciones de conflicto aparece a partir de una experiencia práctica de diseño, demostrando que es posible hacer diseño muy formal y riguroso involucrándose con el contexto político y social colindante.

«La dimensión social de este proyecto tiene también una dimensión mucho más personal, individual. Cada cual (...) vivió un momento que lo transformó para siempre como persona y como diseñador. Después de esta experiencia como creadores, [los estudiantes] tienen otra conciencia social (...). Es otra manera de llegar a la conciencia social, que no es por medio del *outcome*, sino una conciencia social que generas en el individuo, en el creador. Y eso es, en este momento político, casi más importante. (...) La esperanza es que ellos puedan tomar eso y desarrollarlo en sus carreras de otra forma, a largo plazo» (M. Amatullo, comunicación personal, 17 de enero 2017).

students and contributed to the strong outcomes of the collaboration (personal communication, January 17, 2017).

Another factor that accounts for the outcomes is Amatullo's vision with Designmatters. She does not adhere to a division between the disciplines of design and art, so frequently divergent in their quest for functionality or Kantian contemplation, respectively.

"I try, perhaps due to my education – because I'm an art historian with training in curatorial studies and museology –, not to see those differences [art-design]. I respect them and understand them, but (...) there is a very artistic dimension in functionality and I don't like to differentiate the disciplines so much (...) I strongly believe in the aesthetic dimension of design" (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017).

Fresh Eyes Cuba is a privileged experience in design education and one that promotes the development of the students' social and political awareness. The relevant thing is that this open way of looking at situations of conflict emerges from a practical experience in design, demonstrating that it is possible to make very formal and rigorous design by getting involved in the surrounding political and social context.

"The social dimension of this project has also a much more personal dimension. Each one (...) experienced a moment that transformed him or her forever as a person and designer. After this experience as creators, [the students] have a different social awareness (...). It's a different way of arriving at a social awareness, that is not through the outcome, but through a social awareness that you generate in the individual, in the maker. And this is, in this political moment, almost more important. (...) The hope is that they can take this and develop it in their careers in a different way, in the long term" (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017).

REFLEXIONES FINALES

Los dos proyectos expuestos se constituyen en referentes del diseño comprometido con la transformación positiva de la sociedad. En ambos casos, las herramientas de coparticipación resultan vitales. *Safe Niños* reafirma la pertinencia de la propuesta en relación con el trabajo de una organización, en este caso COANIQUEM, y la especial atención brindada por Designmatters a las problemáticas locales. También representa un modelo de trabajo centrado en la colaboración. En este caso, el diseño no solo se vuelve una herramienta para contribuir a la calidad de la atención en salud, sino que se transforma en un ejemplo considerable a la hora de imaginar la diversidad de contextos en que el diseño puede aportar a generar cambios sociales, comunitarios y territoriales, sin que la disciplina pierda su naturaleza. Amatullo destaca que *Safe Niños* se consolidó como una instancia de diálogo con otras disciplinas y otras experiencias e historias de vida (comunicación personal, 17 de enero, 2017).

Fresh Eyes Cuba es una de esas experiencias que, construyendo disciplina, dejan frutos que van más allá de la solución obtenida, que pueden llegar a tener impactos futuros impensables, transformando a los estudiantes en agentes de cambio social, en ciudadanos globales tolerantes, capaces de enfrentarse sin prejuicios a diversas realidades, mirándolo todo con nuevos ojos: con ojos frescos.

Finalmente, cabe preguntarse, cómo Mariana Amatullo tiene éxito a través de la plataforma educativa Designmatters dada la escala de complejidad asociada a un proyecto de diseño en innovación social. Esto constituye una problemática relevante a la hora de considerar el aporte del diseño en el ámbito de la innovación social. Considerando que las soluciones creadas para estos proyectos responden a una realidad social y cultural específica, el desafío también está en su sustentabilidad y la replicabilidad. Para Amatullo, la replicabilidad de una solución en innovación social solo es viable cuando el funcionamiento del proyecto se ha comprobado en la práctica y su estructura ha sido bien estudiada, revisada y perfeccionada (comunicación personal, 17 de enero, 2017). Su aproximación tan mesurada y deliberada hace que todo esto pueda ocurrir.

FINAL THOUGHTS

The two projects presented stand out as examples of a design committed to a positive transformation of society. In both cases, the tools for co-participation are vital. *Safe Niños* reaffirms the pertinence of the proposal in relation to the work of an organization, in this case, COANIQUEM, and the special attention that Designmatters placed on the local issues. It also represents a work model centred on collaboration. In this case, design not only becomes a tool to contribute to the quality of health care, but becomes a remarkable example when it comes to imagining the diversity of contexts where design can contribute in generating social, communitarian and territorial change, without it losing its nature. Amatullo underlines that *Safe Niños* was consolidated as an instance of dialogue with other disciplines and other life experiences and stories (M. Amatullo, personal communication, January 17, 2017).

Fresh Eyes Cuba is one of those experiences that, constructing discipline, leave behind results that go beyond the solution obtained, that may have unforeseen future impact, transforming the students into agents of social change, tolerant global citizens capable of facing without any prejudice different realities, seeing it all with new eyes: fresh eyes.

Finally, it is worth asking how does Mariana Amatullo succeed through the educational platform of Designmatters given the scale of complexity that social innovation projects entail? This is a relevant question when assessing the unique contributions and potential of design in the field of social innovation. Considering that solutions for such projects tend to be context-specific and must respond to unique cultural circumstances, the challenge at hand also becomes one of sustainability and replicability. For Amatullo, the replicability dimension of a design solution can only become a reality after a project's viability and feasibility are carefully accounted for (personal communication, January 17, 2017). Hers is a measured and very deliberate approach to making it all happen.

DNA

Fresh Eyes Cuba is a privileged experience in design education and one that promotes the development of the students' social and political awareness.



Fresh Eyes Cuba constituye una experiencia privilegiada de educación en diseño y que promueve el desarrollo de la conciencia social y política de los estudiantes.



Los libros Safe Niños – Diseño para una Sanación Holística y Fresh Eyes Cuba pueden ser descargados en forma gratuita en: <https://designmattersatartcenter.org/library/books-articles/>

The books Safe Niños – Diseño para una Sanación Holística y Fresh Eyes Cuba can be downloaded for free from: <https://designmattersatartcenter.org/library/books-articles/>

Safe Niños and *Fresh Eyes Cuba*: Mariana Amatullo and el diseño de innovación social
Safe Niños and *Fresh Eyes Cuba*: Mariana Amatullo and Design for Social Innovation

REFERENCES

Amatullo, M. (2015). *Design Attitude and Social Innovation: Empirical Studies of the Return on Design*. PhD Dissertation, Case Western Reserve University, retrieved from <https://etd.ohiolink.edu/>.

Amatullo, M. (2016). A Magical Colaboration: Harnesing the Power of Hope. In Designmatters at ArtCenter College of Design, *Safe Niños: Design for Holistic Healing* (pp. 2-3). Pasadena, CA, USA: Designmatters.

Amatullo, M. (2017). Organizational Design in a Social Innovation Context. In J. Yee, E. Jefferies, & K. Michlewski (Eds.), *Transformations: 7 Roles to Drive Change by Design* (pp. 216-221). Amsterdam, Netherlands: BIS.

ArtCenter. (n.d.). *Designmatters: Where art and design education meet social change*. Retrieved May 15, 2017, from www.artcenter.edu/academics/interdisciplinary-programs/designmatters/overview.html

Campos, A. (2016). Healing at Coaniquem. In Designmatters at ArtCenter College of Design, *Safe Niños: Design for Holistic Healing* (pp. 20-21). Pasadena, CA, USA: Designmatters.

Coaniquem. (s.f.). *Historia*. Retrieved June 27, 2017, from coaniquem.cl/historia/

Designmatters. (2016a). *COANIQUEM: Safe Niños Designing Innovative Interactive Environments for Pediatric Healing*. Retrieved May 17, 2017, from designmattersatartcenter.org/proj/safe-ninos/

Designmatters. (2016b). *Fresh Eyes Cuba: A Deep Immersion and Cultural Exchange in Havana*. Retrieved May 17, 2017, from <https://designmattersatartcenter.org/proj/fresh-eyes-cuba-a-deep-immersion-and-cultural-exchange-in-havana/>

Designmatters at ArtCenter College of Design. (2016). Coaniquem: A Leader in Child Burn Care. In Designmatters at ArtCenter College of Design, *Safe Niños: Design for Holistic Healing* (pp. 16-17). Pasadena, CA, USA: Designmatters.

Designmatters at ArtCenter College of Design. (2016). *Safe Niños: Design for Holistic Healing*. Pasadena, CA, USA: Designmatters.

Designmatters. (n.d.). *About us: Principles*. Retrieved May 15, 2017, from designmattersatartcenter.org/https://designmattersatartcenter.org/about-us/

Dreamnico. (n.d.). *Fresh Eyes Cuba: Project Overview*. Retrieved May 18, 2017, from dreamnico.com/https://dreamnico.com/fresh-eyes-cuba

Rahmati, B. (2016). El Club: TeenZone. In Designmatters at ArtCenter College of Design, *Safe Niños: Design for Holistic Healing* (pp. 86-87). Pasadena, CA, USA: Designmatters.

Rojas-Zegers, J. (2016). A Founding Commitment. In Designmatters at ArtCenter College of Design, *Safe Niños: Design for Holistic Healing* (pp. 4-7). Pasadena, CA, USA: Designmatters.

Saavedra, R. (2016). Coaniquem: A Team Committed to Individualized Care. Putting the Patient First. In Designmatters at ArtCenter College of Design, *Safe Niños: Design for Holistic Healing* (pp. 18-19). Pasadena, CA, USA: Designmatters.

Sternberg, E. (2016). The Science of Place and Well Being: "Place, too, can have an effect on healing". In Designmatters at ArtCenter College of Design, *Safe Niños: Design for Holistic Healing* (pp. 22-23). Pasadena, CA, USA: Designmatters.

MARIANA AMATULLO

Licenciada en Letras, Sorbonne. MA en Historia del Arte y Estudios Museográficos, University of Southern California. PhD en Management (Diseño de Sistemas Sustentables), Weatherhead School of Management, Case Western Reserve University. Es Co-Fundadora y Vice Presidenta de Designmatters en el ArtCenter College of Design, y Scholar-in-Residence en Weatherhead School of Management. A contar de agosto será Profesora Asociada a tiempo completo en Parsons School of Design. Su investigación se centra en el diseño para la innovación social, el diseño para el desarrollo internacional, el diseño organizacional y el design management. Es editora de LEAP Dialogues: Career Pathways in Design for Social Innovation (con B. Boyer, L. Danzico y A. Shea, Designmatters, 2016). Entre sus publicaciones, destacan "The UNICEF Experience of Innovation: A Conversation with Chris Fabian" (en B. Ramalingam y K. Bound, Innovation in International Development: Insights for Navigating the Paths and Pitfalls, NESTA, 2016) y "The MindLab Branchekode.dk Project: Designing with Purpose and Across Emergent Organizational Culture" (en C. Bason, Design for Policy, Routledge, 2014).

License in Letters, Sorbonne University. MA in Art History and Museum Studies, University of Southern California. PhD in Management (Designing Sustainable Systems), Weatherhead School of Management, Case Western Reserve University. She is Co-Founder and Vice President of Designmatters at ArtCenter College of Design, and Scholar-in-Residence at Weatherhead School of Management. From August, she will be full time Associate Professor at Parsons School of Design. Her research focuses in design for social innovation, design for international development, design and organizational culture and design management. She is lead editor of LEAP Dialogues: Career Pathways in Design for Social Innovation (with editors B. Boyer, L. Danzico and A. Shea, Designmatters, 2016). Among her publications, the following stand out: "The UNICEF Experience of Innovation: A Conversation with Chris Fabian" (in B. Ramalingam and K. Bound, Innovation in International Development: Insights for Navigating the Paths and Pitfalls, NESTA, 2016) and "The MindLab Branchekode.dk Project: Designing with Purpose and Across Emergent Organizational Culture" (in C. Bason, Design for Policy, Routledge, 2014).

CATALINA MANSILLA

Licenciada en Estética y en Artes Visuales, Pontificia Universidad Católica de Chile. Magíster en Estéticas Americanas, Pontificia Universidad Católica de Chile. Es investigadora en temas de estética y materialidad aimara en Chile y en fiestas religiosas del norte del mismo país. Es profesora del curso "Arte de los indígenas chilenos" en el Instituto de Estética de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Entre sus publicaciones recientes se cuentan "San Santiago y Virgen de la Asunta. Cuaderno de un viaje a la expresión de dos fiestas aymara-católicas" (junto a L. Prato, 2017); "Ofrendas religiosas aymara-católicas: Estética, materialidad y ritualidad en tres mesas andinas rurales en Chile" (*Actas del IX Congreso Chileno de Antropología*, en prensa); y "Mesas aymara-católicas en Cobija: la narrativa que presentan las ofrendas para negociar con los seres sagrados" (*Diseña n.º* 10).

B.A. in Aesthetics and Visual Arts, Pontificia Universidad Católica de Chile. Master's in American Aesthetics, Pontificia Universidad Católica de Chile. She is researcher in themes of Aimara aesthetics and materiality in Chile and in religious festivities in the North of the same country. She teaches the course "Art of Chilean indigenous peoples" at Pontificia Universidad Católica de Chile's Institute of Aesthetics. Her recent publications include "San Santiago y Virgen de la Asunta. Cuaderno de un viaje a la expresión de dos fiestas aymara-católicas" (together with L. Prato, 2017); "Ofrendas religiosas aymara-católicas: Estética, materialidad y ritualidad en tres mesas andinas rurales en Chile" (*Acts of the 9th Chilean Congress on Anthropology*, in press); and "Mesas aymara-católicas en Cobija: la narrativa que presentan las ofrendas para negociar con los seres sagrados" (*Diseña n.º* 10).

XIMENA ULIBARRI

Diseñadora, Pontificia Universidad Católica de Chile. Licenciada en Estética, Pontificia Universidad Católica de Chile. Magíster en Comunicación y Educación, Pontificia Universidad Católica de Chile y Universidad Autónoma de Barcelona. Es académico en Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, donde desarrolla talleres de comunicación visual que vinculan el diseño con el teatro, la ópera y el patrimonio. Es Directora de Revista Diseña y Directora Creativa de Revista Humanitas. Fue Directora Creativa de Revista Universitaria. Es miembro del Comité Asesor del Departamento de las Artes e Industrias Creativas del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile. Ha proyectado el diseño de decenas de publicaciones vinculadas a la cultura y el patrimonio nacional. Su trabajo ha merecido diversos premios, entre los que destacan los siguientes: Primer Gran Premio IV Concurso de Arte Gráfico Publicitario, Gran Premio y Premio Excelencia en Imágenes Mauricio Amster, Premio Altazor 2013, Primer Lugar Oro XXII Concurso Theobaldo De Nigris, Premio Australis al Diseño Integral en Chile. En la 6º Bienal de Diseño de Chile recibió el Premio a la Trayectoria.

Designer, Pontificia Universidad Católica de Chile. B.A. in Aesthetics, Pontificia Universidad Católica de Chile. Master's in Communication and Education, Pontificia Universidad Católica de Chile and Universidad Autónoma de Barcelona. She is professor at Pontificia Universidad Católica de Chile's School of Design, where she teaches communication design studio, relating design with drama, opera, and patrimony. She is director of Diseña magazine and creative director of Humanitas magazine. She was creative director of Revista Universitaria. She is member of the Advisor Committee of the Department of Creative Arts and Industries of Chile's National Council on the Arts and Culture. Has been in charge of the design of dozens of publications related to culture and national patrimony. Her work has been awarded several prizes, among the most important ones are: First Grand Prize, 4th Publicity Graphic Arts Competition; Mauricio Amster Grand Prize and Prize for Excellence; Altazor Award, 2013; First Place Gold, 22nd Theobaldo De Nigris Competition; Australis Award for Integral Design in Chile. She received the Prize for Trajectory at the 6th Design Biennial Chile.

RENATO BERNASCONI

Licenciado en Arte, Pontificia Universidad Católica de Chile. Fue editor de la revista [Lat.33] y actualmente es editor de estilo de las revistas *Diseña* (UC) y *Materia Arquitectura* (Universidad San Sebastián). Es autor de "Responsabilidad extendida" (*Diseña n.º* 7) y coautor del libro *Escenografía Urbana* (Mess, 2010). Fue curador de la exposición "Objetos Mágicos" (Matucana 100, 2009).

B.A. in Arts, Pontificia Universidad Católica de Chile. He was editor of [Lat.33] magazine and presently style editor for the magazines *Diseña* (UC) and *Materia Arquitectura* (San Sebastián University). He is author of "Responsabilidad extendida" (*Diseña n.º* 7) and co-author of the book *Escenografía Urbana* (Mess, 2010). He was the curator of the exhibition "Objetos Mágicos" (Matucana 100, 2009).