Síguenos en: Sintetia en tu e-mail Suscribete al boletín » · Inicio Economía Finanzas • Estrategia • Expertos • #ReiniciaEspaña Sobre Sintetia · Aviso legal Q

Buscar...
Expertos

Luki Huber, "no hay nada más peligroso que enamorarse de la primera idea"

Javier García 13 r	marzo 2015	0				
Twittear [18]	Me gueta	Compartir	6	8+1 2	Share] 10

[&]quot;No exagero si digo que una de las personas más importantes en el proceso creativo de el Bulli no es cocinero: es diseñador industrial. El papel de Luki Huber en el Bulli a partir de 2001 es fundamental: con él empieza la primera relación interdisciplinar seria que entablamos con creativos de otros ámbitos...Luki más que un diseñar de productos es un diseñador de conceptos". Estas palabras son de Ferran Adrià y están sacadas del prólogo de un libro realmente interesante publicado por Luki Huber y Gerrit Jan Veldman: "Manual Thinking".



Manual Thinking es una herramienta que facilita el trabajo en equipo. Consiste en mapas plegables de gran formato y etiquetas removibles en varias formas, colores y tamaños, que invitan a los usuarios a anotar y dibujar sus ideas y opiniones de forma sintetizada. El mapa resultante tiene un lenguaje uniforme, comprensible y vistoso en un formato que funciona como una pizarra plegable, fácil de archivar y compartir. Hoy tenemos en Sintetia a Luki Huber para detallarnos un poco más su obra.

Luki estudió en la Escuela de Arte y Diseño de Lucerna y en la Escola Massana de Barcelona. Suizo de nacimiento vive en España desde 1994. Ha sido profesor de diseño de producto en la Escuela Eina de Barcelona y colabora asiduamente con marcas como Cerabella, Lékué y el Bulli.

:: Luki, ¿qué se te pasó por la cabeza cuando en el 2001 Ferrá Adrià, a ti diseñador industrial, te llamó para formar parte del equipo creativo de El Bulli?

Mi integración en el equipo de el Bulli fue paulativa. Primero recibi un encargo concreto de diseñar una bandeja para servir snacks helados. A lo largo del inicio de esta relación vimos cada vez mas posibles interactuaciones entre la cocina y el diseño. Es entonces cuando Ferran me propuso formar parte durante un año de su equipo creativo. Al final este experimento se prolongó cinco años más a tiempo completo.

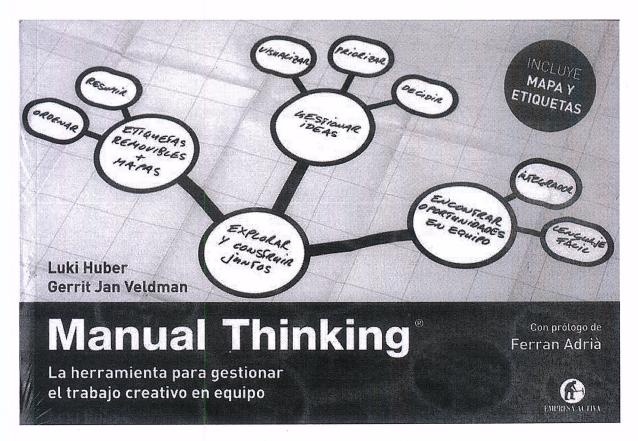
:: Cuéntanos, ¿qué puede hacer un diseñador industrial en la cocina...más bien, en cualquier empresa?

Las principales tareas de un diseñador de producto en una cocina son la creación de aparatos y utensilios para cocinar y de objetos para servir las creaciones gastronómicas. Lo interesante a la hora de hacerlo de manera interna en un restaurante determinado es que la creación del diseñador se adapta a la creación del cocinero y no al revés.

En cualquier empresa el diseñador debe ser un buscador de oportunidades y de soluciones enfocadas en primer lugar en el usuario final del producto en cuestión.

:: En este sentido, ¿Cuáles son las 3 claves de todo diseño industrial?

Para que un producto funcione en el mercado debe ser 1) novedoso y funcional de cara al usuario, 2) amable y 3) respetuoso de cara al no usuario.



:: 'Pensar a mano' esa es la esencia del "Manual Thinking". ¿Qué es, un libro, una herramienta o una forma de hacer?

Manual Thinking es una herramienta idonea para el trabajo metódico en equipo. Luego hemos hecho el libro Manual Thinking para explicar la filosofía que hay detrás de la herramienta y los usos de la misma.

:: Se dice que ideas hay muchas y que lo relevante está en la ejecución pero,

a.- ¿Qué hay de verdad en esta afirmación? En cuestión de ideas, ¿calidad o cantidad?

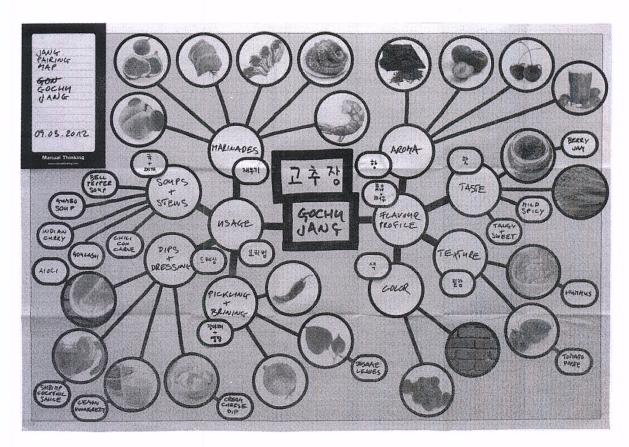
La cantidad también es una calidad. En el caso de las ideas es muy importante generar muchas para luego poder evaluar cuál es la mas idónea para cada caso que nos ocupa.

b.- ¿Se necesita disciplina, método, ciencia para obtener grandes ideas que transformen nuestra realidad?

Lo primero que importa es ser conciente de que no hay nada más peligroso que enamorarse de la primera idea.

:: ¿Cómo explicarías brevemente la esencia y la forma de trabajar con "Manual Thinking"?

Hay una imagen muy tierna en nuestro libro que describe muy bien lo que pretendemos con Manual Thinking. Se ve en ella unos niños de corta edad agachados en el suelo para crear un lienzo conjuntamente. Este manera de crear *mano a mano* se hace en nuestra sociedad habitualmente más o menos hasta que los niños cumplen unos seis años. Después pasamos de ser cocreadores a departidores. Con Manual Thinking queremos dar la oportunidad a los adultos de volver a crear un documento mano a mano, a explorar juntos múltiples caminos hasta encontrar e interiorizar una solución optima.



:: Steve Jobs era un apasionado convencido de lo que llamaba "la polinización de la innovación", formas de trabajar y de organizar incluso los espacios para que los mejores profesionales se encontraran, compartieran, crearan juntos. Cuando trabajas con una empresa que le falta "chispa" creativa, ¿cuáles son las razones organizativas que suelen explicar este fenómeno?

Suelo tener suerte con mis clientes. Habitualmente "chispeamos" juntos en seguida. Supongo que empresas con falta de chispa ni me llamarían.

:: ¿Cómo le explicamos a un industrial que nos esté leyendo que el diseño es algo más que unos logos o unos catálogos? ¿Qué aporta el diseño industrial a la capacidad de competir de una organización?

Las ideas son oro "gratuito", ni siquiera hace falta hacer un agujero en el subsuelo para extrarlas. Ahora bien, me he topado con más de un empresario que solo se fía de hechos confirmados por el mercado. Me suelen invitar a ferias del sector para ver qué se cuece. Esto no es una buena estrategia porque podríamos caer en el peligro de incurrir en una copia.

:: En todo proceso de reflexión estratégica resulta a veces complejo identificar objetivos, tareas, responsables y método para lograr alcanzar con cierto éxito una mejora competitiva, ¿Cómo se conecta el "Manual Thinking" con el diseño y ejecución de una estrategia empresarial de futuro?

Manual Thinking no es un método, es una herramienta para el trabajo métodico en equipo y otorga a este trabajo un lenguaje uniforme y facilmente legible. Se trata de remangarse y de construir juntos. El método en concreto que se usa según cada fase del proyecto en concreto es de menor importancia. Lo más importante es escribir y dibujar juntos en vez de hablar. Hacer visible y perdurable la exploración conjunta y las aportaciones de cada integrante del equipo. Si varios construyen un lienzo juntos, ese documento cobra el valor de un contrato. Ahí radica el valor

diferencial de Manual Thinking. En un Flipchart habitualmente solo el jefe dibuja en un pizarra, o solo el profesor, y en ambos casos los dibujos no suelen perdurar.

:: ¿Qué 3/5 errores nunca se deberían cometer en un proceso creativo?

No enamorarse de una primera idea. No enamorarse de una primera idea.

:: ¿Existe el anti-diseño?

Permite girar la pregunta y responder de manera positiva. El diseño ha de aportar un beneficio real al usuario.

:: ¿Un proceso creativo también puede servir para saber si tus ideas son o no irrealizables, al menos en un período de tiempo determinado?

Claro, se trata de explorar y de reflexionar.

:: Muchos son los indicadores del déficit de innovación de las empresas españolas, ¿falla nuestra capacidad creativa, nuestra capacidad para ejecutar, nuestra organización...qué opinas?

Innovar implica tomar riesgos y apostar por cosas que aún no están confirmadas por el mercado. Ser el primero en algo da vertigo. Pero no hay que tener miedo a la innovación, se puede empezar con un primer proyecto, no hay que jugar todo a una carta.



Twittear

Me gusta Compartir <

Share

Artículos relacionados: