

---

## La revisión del campo disciplinar del diseño frente a nuevas prácticas sociales

**Bracuto Verona, Guadalupe**

[guadalupe.verona@gmail.com](mailto:guadalupe.verona@gmail.com)

UBA (Universidad de Buenos Aires). FADU (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo). Instituto de Arte Americano. Ciudad de Buenos Aires, Argentina

Línea temática 1. Palabras, campo, marco  
(Conceptos y términos en la definición teórica de las investigaciones)

### Palabras clave

Diseño colaborativo, Campo disciplinar, Interdisciplinariedad, Co-diseño

### Resumen

Este trabajo propone retomar el concepto en torno al diseño propuesto por Tomás Maldonado en tanto bien que no responde a una fruición meramente formal sino que se presenta como proyecto, esto es: que plantea la posibilidad de coordinar, integrar y articular todos aquellos factores que de una manera u otra participan en el proceso constitutivo de un proyecto.

El objetivo será analizar qué es el trabajo colaborativo dentro de la disciplina del diseño para entender qué implica el concepto de diseño colaborativo. Se abordará brevemente el caso del colectivo Iconoclasistas, que incorpora el concepto de investigación colaborativa como la necesidad de generar nuevos relatos con la intención de salirse de representaciones hegemónicas funcionales al desarrollo del modelo capitalista.

Entendiendo al diseño como una metodología sistémica, se busca repasar cómo ha sido su evolución bajo este aspecto y cómo se fue dando la conformación de un nuevo campo profesional, sobre todo en las últimas décadas generando el movimiento hacia el “cuarto grado” del diseño en el que los diseñadores implementan las estrategias de gestión y dicen poner en práctica el concepto de diseño colaborativo.

### **La revisión del campo disciplinar de diseño frente a nuevas prácticas sociales**

Nos proponemos abarcar las particularidades que han ido adquiriendo las distintas prácticas de diseño a partir del desborde de lo meramente disciplinar. Esto es, cómo se recombinan las distintas disciplinas de diseño (gráfico, industrial, de indumentaria y arquitectura) y se vinculan con las ciencias sociales para generar un nuevo campo disciplinar (Bourdieu, 2002), mucho más enriquecido, que pretende ofrecer soluciones transversales basadas en un pensamiento de diseño recombinado con pensamientos de la sociología, la antropología, los estudios culturales o de género, por citar algunos abordajes de las ciencias sociales. A su vez, se desarrollará el concepto de diseño colaborativo, o investigación colaborativa, a la luz del uso que pone de manifiesto el colectivo Iconoclastas (2013) para poder entender cómo se elabora el entrecruzamiento mencionado anteriormente.

Entendemos que la forma del diseño puede ser comprendida como la forma de un objeto, esto es como “una propiedad de la superficie frontera que separa su interior de su exterior. La forma es una profunda propiedad superficial de un objeto. También es una propiedad que puede ayudar a su comprensión” (Wagensberg, 2004). Esta afirmación surge a partir de la observación de la forma de los objetos de diseño, pero nos dispara un interrogante que interpela cada vez más al pensamiento y la práctica del diseño disciplinar, al mundo de la producción intangible, sobre todo en las últimas dos décadas: ¿cuáles son las fronteras del campo del diseño?, ¿qué hace que el diseño sea de una forma y no de otra? Tomás Maldonado propuso, ya desde mediados del siglo pasado, abarcar al campo disciplinar desde un punto de vista sistémico: “El término saber proyectual acuñado por Tomás Maldonado da cuenta de una particular manera de problematizar el mundo, estrechamente vinculada al racionalismo, la planificación y la instrumentalidad de las prácticas sociales. En el mundo

proyectual, los problemas encuentran soluciones a partir de un proceso de desagregación de etapas, desarrollo de estrategias, subdivisión de problemáticas y articulaciones planificadas de todas esas variables. De este modo, de un problema –de vivienda, de consumo material o de comunicación visual– o de una idea, surge un objeto diseñado como respuesta al interrogante inicial y a todas las variables que intervienen en este mismo proceso” (Devalle, 2009). Es decir, el diseño puede ser entendido como herramienta capaz de proyectar estrategias de soluciones a problemas complejos y no se enmarca únicamente en una resolución formal tangible.

Proponemos poner especial atención a la perspectiva centrada en la construcción social del diseño y cómo fue mutando en tanto sistema de construcción comunitaria (técnica/tecnología) y como forma de expresión de la relación entre sociedad y comunidad. Tomaremos como ejemplo el colectivo Iconoclasistas que fijaron sus comienzos en el año 2006, cuando comenzaron como un laboratorio de comunicación social desde el cual se podían producir gráficas —afiches, publicaciones o cartografías— y sus consecuentes intervenciones urbanas. En 2008 comienzan a experimentar con herramientas cartográficas en espacios de trabajo colaborativos apoyándose en el concepto de mapeo colectivo: a la cartografía social más convencional le agregan la experiencia en creación de “gráfica política”, intervención performática y copyleft. Poco tiempo después implementan los talleres e intervenciones de mapeo colectivo y los procesos de investigación colaborativa sobre los territorios: mediante la activación de dispositivos gráficos y el diseño de un arsenal de herramientas, estimulan la reflexión crítica para impulsar prácticas de resistencia y transformación junto a los habitantes de determinado territorio. Iconoclasistas se entiende como un espacio siempre en transformación y en articulación con los procesos que se abren en la implementación de proyectos y forma parte de una red dinámica de afinidad y solidaridad dispersa por distintos puntos del ámbito nacional e internacional.

El trabajo que realiza Iconoclasistas es una demostración de que el diseño llevado a la práctica no es exclusivo de sus disciplinas, sino que a partir del entramado que se genera junto con las ciencias sociales, puede encontrar una forma más elaborada sobre sí mismo y se presenta como solución superadora ante demandas más complejas. Por otro lado, Iconoclasistas subraya en su accionar el método colaborativo, más específicamente a la “investigación colaborativa” entendiéndose como “la necesidad de generar nuevos relatos con la intención de salirse de representaciones hegemónicas funcionales al desarrollo del modelo capitalista” (Iconoclasistas, 2013).

A partir de la incorporación de las y los propios usuarios en el proceso de diseño, el método de diseño se evidencia como un sistema complejo que permite generar impacto en el tejido social intangible. De este modo, un

profesional del diseño que pueda ejercer esta mirada interdisciplinaria podrá, por ejemplo, diseñar políticas públicas, experiencias o servicios. Además, plantea nuevos eslabones dentro de la vinculación directa que siempre ha tenido en relación a la industria. El diseño podrá ser el que produzca en masa esas soluciones, pero no se moverá en un binomio cerrado para poder concretar estas soluciones. La participación que se le da a los usuarios, tanto a individuos como en representantes de grupos sociales o colectivos, obliga a entender que la cadena de producción y generación de soluciones de diseño se complejiza en el buen sentido, abriendo panoramas y posibles escenarios que toman contacto directo con la realidad y sus demandas concretas.

Si tenemos en cuenta esta nueva perspectiva que considera que el diseño debe trascender las restricciones impuestas por las constricciones disciplinarias tradicionales, podríamos decir que esta nueva concepción del campo del diseño se enmarca en un período de ciencia posnormal. La vieja concepción del diseño disciplinar se ve excedida, entonces, por esta manera de entender el diseño, “el diseño como versión de lo exquisito es la vieja herencia del artista. Una gran confusión del diseñador es el imaginarse como artista, porque el proceso de diseño no es intuitivo, no es espera del momento de inspiración” (Schäffner, 2008). El diseño posnormal será, entonces, el encargado de poner el foco en crear productos necesarios, fomentar el diseño colaborativo, habilitar las prácticas de co-diseño y generar código abierto.

El diseño colaborativo parece ser entonces la herramienta o la técnica necesaria para poner en movimiento a esta nueva concepción del diseño. La democratización del conocimiento y la valoración de las capacidades locales deben ser los puntos de vista rectores, así como también la capacidad de integrar una pluralidad de conocimientos y perspectivas, que difiera del enfoque tradicional disciplinar. Este tipo de diseño con enfoque interdisciplinario permite ganar perspectiva y da lugar a una genuina integración del conocimiento, posibilita que los problemas sean investigados y resueltos de manera fecunda. Paul Feyerabend, epistemólogo vienés, planteó que los problemas de la ciencia se resuelven con métodos variados y diversos, no con ortodoxia. Por otra parte, Funtowicz afirmará: “El establecimiento de la legitimidad y la competencia de los participantes inevitablemente involucrará instituciones sociales y culturales y movimientos más amplios. Por ejemplo, personas directamente afectadas por un problema ambiental tendrán una conciencia más profunda de sus síntomas y un interés más apremiante, con respecto a la calidad de los reaseguros, que aquellos que no tienen ningún rol”.

Entonces, continuando con el análisis del colectivo Iconoclastas podemos ver que, tal vez intuitivamente y sin ser plenamente conscientes de este marco teórico, han podido llegar a soluciones de diseño no comerciales, de código abierto, elaborados de manera colaborativa por y para las comunidades a las

que responden sus demandas concretas. El mismo colectivo ha editado y puesto a disposición en el año 2013 el “Manual de mapeo colectivo” apoyándose en una nueva tendencia de consumo hacia el *copyleft* y abriendo, incluso, la propia metodología descubierta para que pueda ser aplicada de manera gratuita por cualquier grupo sin necesidad de que el colectivo intervenga. Es un producto de diseño que responde correctamente a los problemas planteados por los sistemas complejos. El manual plantea recorridos no lineales, en el sentido de que muchas relaciones entre sus elementos son no lineales, por lo cual la magnitud de los efectos no son proporcionales a la magnitud de las causas, y en un repertorio muy nutrido de comportamientos. Las no linealidades desempeñan un papel decisivo en la generación del comportamiento contraintuitivo típico de muchos sistemas complejos (Gapollín, 2001).

Dice Ramírez: “Entender el diseño es comprender cómo podemos realizar construcciones materiales de diferentes especies (casas, artículos, organizaciones, escritos o teorías) a partir de representaciones inmateriales y generales.” El diseño es un modo de construcción, de planificar, de pensar estrategias. Y ese modo puede y debe ser vinculado con áreas de campos sociales para que pueda brindar resultados fértiles y a largo plazo en torno a problemáticas que no están vinculadas necesariamente con el consumo. El diseño se presenta como una herramienta desafiante, capaz de generar impacto social en tanto los propios profesionales del diseño legitimen esta mirada y la pongan en práctica. No podemos, por consiguiente, diseñar sin diseñar algo concreto, pero si queremos entender lo que queremos decir con diseño tenemos que tratar de desarrollar una teoría del diseño en sí. Si el diseño responde a la ciencia posnormal, si podemos considerar a un diseño posnormal, estaremos ante nuevos escenarios que permitan ampliar la disciplina tanto en la práctica, como en la enseñanza y la investigación. “Esa nueva ciencia se dirigirá, más bien, a resolver problemas (...) en la escala individual humana, de las colectividades, y del ambiente natural. Para lograr esto, su método será necesariamente, como antaño, una cierta simplificación de la complejidad, pero eso debe hacerse ahora en el contexto de una incertidumbre irreducible e incluso aceptando la ignorancia. Los supuestos básicos de la ciencia moderna deben modificarse para poder desarrollar una ciencia nueva, dirigida a los problemas de la sustentabilidad. Para hacer frente a esas nuevas cuestiones, la ciencia dividida en disciplinas tiene que convertirse en ciencia transdisciplinaria, y la razón debe reconciliarse con la pasión. El sistema científico moderno y su modelo de toma de decisiones no puede por sí mismo dar respuestas completas a los problemas de salud individuales, sociales o ambientales” (Funtowicz y De Marchi, 2000). Es hora de pedirle al diseño de manera explícita un fuerte compromiso con lo social para generar un impacto positivo, que respete los principios de la

sustentabilidad económica y ambiental, sólo de este modo podremos concebir y fijar las bases sólidas para el campo disciplinar del diseño del futuro.

## Bibliografía

- Wagensberg, J. (2004). *La rebelión de las formas*, Tusquets Editores.
- Devalle, V. (2009). *La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del Diseño Gráfico, 1948-1984*. Buenos Aires: Paidós.
- Risler, J., Ares, P. (2013). *Manual de mapeo colectivo*. Iconoclasistas, Buenos Aires.
- Maldonado, T. (1979). *Técnica y cultura. El debate alemán entre Bismarck y Weimar*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Schäffner, W. (2008). Artículo en el Suplemento Zona, diario Clarín, diciembre de 2008.
- Funtowicz, S. y De Marchi, B. (2000). *La complejidad ambiental*.
- Bourdieu, P. (2002). *Campo de poder, campo intelectual*. Editorial Montessor.
- Gapollín, G y otros. (2001). *Una ciencia para el siglo XXI: del contrato social al núcleo científico*.
- Ramírez, J. L. (1997). *La teoría del diseño y el diseño de la teoría*. Reproducido de: Astrágalo - Cultura de la Arquitectura y Ciudad, núm. 6, abril 1997.