

CONTRA CORRIENTE





Rectora
Cecilia María Vélez White

Vicerrectora Académica
Margarita Peña Borrero

Vicerrectora Administrativa
Nohemy Arias Otero

Secretario General
Carlos Sánchez Gaitán

Decano Facultad de Artes y Diseño
Alberto Saldarriaga Roa

Director Programa de Diseño Industrial
Juan Manuel España

Bogotá, noviembre del 2021

www.utadeo.edu.co

Autores:
Valentina Parra
Vanessa Carvajal
Beatriz Giraldo
Laura Arévalo
Sebastián Pinzón

Profesora
Cira Mora Forero

Asignatura
Teoría del Diseño Industrial III

Coordinadores
Cira Mora Forero

Diseño
Valentina Parra
Vanessa Carvajal
Beatriz Giraldo
Laura Arévalo
Sebastián Pinzón

Observatorio Utadeo

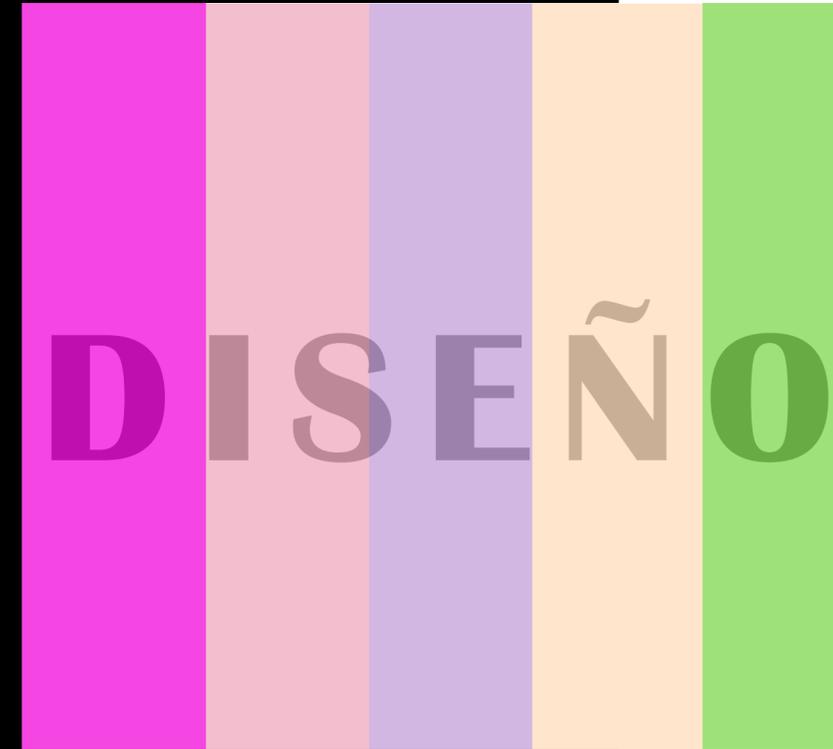
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Facultad de Artes y Diseño
Programa de Diseño Industrial
Carrera 4 No. 22- 61 Módulo 6 Piso 5
PBX: 2427030 Ext. 1650 Fax: 2826197
Bogotá, D.C. - Colombia, S.A.

Prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, por cualquier medio, sin permiso escrito del Programa de Diseño Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano o su atores directos.

CONTENIDO

01	Introducción	1	05	Diseño ontológico	20
				<i>Valentina Parra</i>	
02	Perfiles	2	06	Diseño crítico	28
				<i>Beatriz Giraldo</i>	
03	Gender design	4	07	Diseño Especulativo	36
	<i>Vanessa Carvajal</i>			<i>Sebastian Pinzon</i>	
04	Interiorismo el diseño construido por mujeres	12			
	<i>Laura Sofia Arevalo</i>				

INTRODUCCIÓN



Hablar de diseño en la actualidad se ha convertido en un gran reto. En los últimos años, esta profesión se ha visto permeada por grandes discursos académicos de gran peso simbólico que trasladan la disciplina tradicional y profesional a una discusión más amplia y compleja.

Es así, que el diseño del siglo XXI más allá de un resultado histórico, aborda diversas perspectivas que se han transformado con el tiempo, y en ese sentido, se reconocen diferentes lugares de acción que toman valor y alcance, y permiten al diseñador tener una posición política para pensar críticamente la materia.

En el presente trabajo, desde la perspectiva de cinco diseñadores, se exponen brevemente posturas críticas fruto de la investigación teórica, que dan cuenta de la trascendencia y pluralidad del diseño contemporáneo. En ese orden de ideas, se evidencian diferentes formas de diseño como es el caso que se aborda desde los estudios de género en el primer capítulo, que analiza y cuestiona problemas socioculturales como la discriminación desde lo femenino, lo masculino, y la ausencia del reconocimiento de la mujer en cuanto a la construcción de la profesión, y por ende, en el segundo capítulo se hace un zoom al diseño de interiores, que a pesar de que históricamente se ha narrado bajo ideales patriarcales (que pertenecen a la complejidad de una estructura de poder hegemónico mayor en donde se incluye la tirada paterna del diseño: occidentalización, modernismo y capitalismo), se presenta como un lugar en donde la mujer logra tener mayor influencia a comparación con otras disciplinas actuales, lo que da paso a reflexionar y enriquecer los relatos de la diversidad y discursos políticos desde el diseño, para deconstruir estereotipos e ideales excluyentes. Esta perspectiva incluyente, da paso a hablar de el diseño ontológico en el tercer capítulo, como una postura política fuertemente decolonial, que nos amplía el panorama del diseño como algo mucho más penetrante y profundo, que en efecto, nos construye culturalmente en un mundo diverso, y por ende, se plantea un concepto fundamental --pluriverso--; sin embargo, desde esta perspectiva ontológica se resalta la falta de peso en la producción material, y en ese sentido, se propone una convergencia con el diseño crítico y especulativo, que se aborda en los dos últimos capítulos, en donde se prosigue el debate con una gran carga política frente al diseño heredado, despejando otras posibilidades de diseño, muy ligadas a la reflexión y a percibir el mundo críticamente para la construcción de futuros viables con una carga imaginaria, para pasar posteriormente a generar acciones políticas desde la práctica de diseño.

PERFILES



Beatriz Giraldo

Actualmente estudiante de Diseño Industrial y Artes Plásticas con énfasis en la investigación del arte y el diseño desde una reflexión crítica. Aborda la práctica de diseño a partir de la intervención en el espacio público y la creación de proyectos experimentales o colectivos que dan paso a la participación, el diálogo y la observación para aumentar grados de libertad y sensibilización comunitaria.

La escritura, el arte y la cultura, hacen parte de sus aficiones e intereses dentro del campo de estudio y el proceso de investigación en complejidad, el cual despeja grandes tensiones actuales como un gran desafío para el diseño desde una perspectiva más sensible.



Vanessa Carvajal

Estudiante de Diseño Industrial enfocada en el diseño social. En una constante búsqueda del reconocimiento de la mujer como profesional, a partir de diferentes escritos y desarrollos realizados a lo largo de su vida, que se ven sustentados con un arduo trabajo de crecimiento personal y profesional.

En su trayectoria como estudiante encontró un gran interés por el manejo de maquinaria, el análisis de la forma arraigado a los materiales y procesos utilizados y siempre apoyándose con grandes profesionales para hacer de sus proyectos interdisciplinarios con una perseverante inclinación hacia el apoyo psicológico.



Laura Sofia Arévalo

Diseñadora industrial enfocada en el desarrollo de producto, con interés por el diseño y creación espacios. Habilidades y destrezas en el pensamiento investigativo, el trabajo con comunidades, la gestión y conceptualización de proyectos de diseño. Con un gran interés hacia el trabajo manual y experimental como una herramienta para generar ideas creativas.

Apasionada por el trabajo en desarrollo de materiales y el diseño como una herramienta comunicativa visual que permite vincular a las personas consigo mismos y con otras personas, a través de la interacción con los objetos y espacio que albergan estos objetos, a través de la producción de experiencias.



Valentina Parra

Estudiante de diseño industrial cuyo trabajo se centra en el diseño crítico, especulativo —tanto desde la tecnología como desde la fantasía— y de narrativas basadas en las ficciones sociales siempre con una fuerte carga política. Con un gran interés por la cultura y estética queer/punk y de internet, los proyectos y procesos DIY/FIY y la representación bi y tridimensional análoga.

Sus proyectos consisten en desdibujar los bordes de la ficción social y la ficción narrativa, basada en la idea de que la realidad humana se basa en el diseño y perpetuación de ficciones.



Sebastián Pinzón

Estudiante de diseño industrial en último semestre, estudiante de la especialización de gerencia de diseño y estudiante del técnico en el oficio del cuero en la Escuela Santo Domingo, su trabajo se caracteriza por su énfasis en los elementos más tradicionales del diseño, haciendo de estos los ejes de los cuales se sujetan sus proyectos realizados.

Ha trabajado en el planteamiento y desarrollo de espacios comerciales, campañas de publicidad para comercio y en proyectos académicos en torno al diseño de experiencia vinculando al arte y la moda siempre desde una perspectiva funcionalista.

GENDER DESIGN

El diseño con perspectiva de género

1. No es lo mío

HFG-Archiv
Museum Ulm
Am Hochsträß 8
89081 Ulm

Nicht mein Ding —
Gender im Design
15.02.19 — 19.05.19

Nicht mein Ding —
Gender im Design
15.02.19 — 19.05.19

LINA
VANESSA
CARVAJAL

La investigación aplicada en estudios feministas, de género y ciudadanía de Rosalía Torrent mantiene sus líneas de investigación en torno al arte y diseño contemporáneos y al arte feminista. Torrent plantea que “En el diseño no existe la firma de mujeres u hombres, sino el signo de un grupo de personas empeñándose en la resolución de un problema.” (Torrent, 1995), pensamientos como estos son los que han ido surgiendo a lo largo del tiempo y lo que llevaron al desarrollo e investigación del Gender Design, una teoría que se encarga en diferenciar las formas de diseño que pueden haber entre hombres y mujeres y cómo se genera discriminación por la diferencia de características en los objetos, llevando a analizar y poner en evidencia la ausencia del reconocimiento de las mujeres en los campos del diseño.

Esta problemática se implanta en los diseñadores desde la academia ya que se imponen nociones y estereotipos frente a la feminidad y masculinidad limitando los alcances que puede tener el diseño para la deconstrucción de género, debido a que se crean ideas erróneas que indican lo que debe ser creado o utilizado por cada género e incapacitando a las mujeres a realizar actividades o utilizar objetos que se han categorizado como propiedad del hombre.

Esta teoría comenzó a originarse desde la aparición de las mujeres feministas y el cuestionamiento del papel y reconocimiento que había de ellas en la sociedad. En 1970 las feministas adaptaron la idea de que el género se constituye socialmente. Con el paso del tiempo se fueron uniendo organizaciones como la ONU en donde se presentó un apoyo y se promovió el movimiento feminista, por medio del discurso de la actriz y embajadora de buena voluntad de la ONU mujeres, Emma Watson en donde promovía el movimiento. A partir de acciones como estas se fue generando una ola de feminismo que se vio apoyada por el movimiento LGBTQ, quienes han hecho muchos avances, incluida la adaptación gradual del matrimonio entre personas del mismo sexo.

En este punto y a medida en que se han ido enriqueciendo los relatos de la diversidad de género, se generan reflexiones y análisis de aspectos culturales, sociales, biológicos y políticos que componen el problema de lo que es denominado como patriarcado. Retomando lo planteado por la profesora Rosalía Torrent las mujeres han logrado destacar por sí solas, con su lucha. El ideal sería aspirar a un diseño que ya no sea categorizado como femenino o masculino, sino que sean objetos neutros, todos estos diseños permiten deconstruir la idea de género ligada al sexo, generando que desde el diseño se cuestionen y

se replanteen los objetos que durante siglos han sido diseñados llenos de estereotipos.

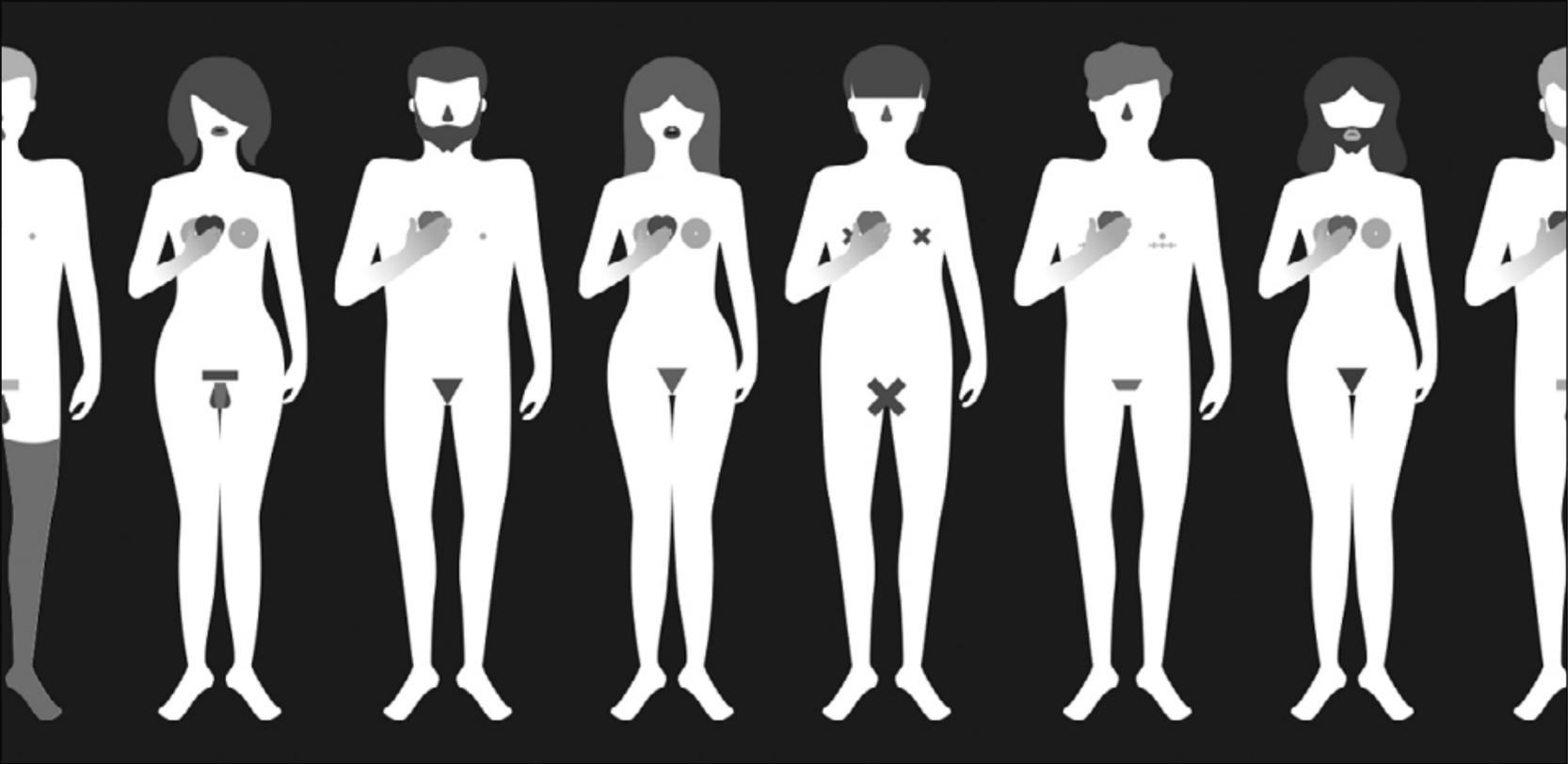
Tal como lo refiere Isabel Campi, la persistencia de un estereotipo de género que asocia la tecnología y la técnica con la masculinidad habría motivado también la histórica autoexclusión de las mujeres en el diseño industrial.

Isabel Campi compartió estadísticas de la presencia de estudiantes mujeres en escuelas de diseño de Barcelona, confirmando esta tendencia. Una rápida aproximación a los datos permite observar que las alumnas han conquistado las aulas de diseño (siendo casi el 75% del total de estudiantes matriculados o graduados). Sin embargo, esta presencia femenina se reduce cuando las especialidades se vinculan a “ingeniería” o “industrial”.

A pesar de que los diseñadores tienden a seguir el estereotipo femenino / masculino para llegar a la audiencia correcta, el



diseño de género neutral se está volviendo más relevante. En todos los ámbitos del diseño, podemos ver cómo se está imponiendo la neutralidad de género. Según señala Judy Wajcman, sobre reflexiones de Judith Butler, “el género es una construcción social que requiere un proceso constante de repetición”, dando a entender que son nuestras acciones, nuestro contexto y los aspectos sociales lo que hacen de la persona hembra o macho humano.



Desde 1950 los profesionales de salud y psiquiatría han sabido diferenciar entre sexo que es una condición biológica y género que es un término construido y decidido por el sujeto. Estas diferencias entre mujeres y hombres son impuestas a partir de los primeros objetos que reciben las personas que denominan feminidad o masculinidad, estas consideraciones avanzan con el paso de los años en donde se les atribuyen a los hombres, objetos robustos y pesados como máquinas y herramientas y para las mujeres solo son aquellos livianos que hacen parte del hogar y las artes bellas y artesanías... Y es que el diseño industrial, a diferencia del diseño de producto o de la artesanía, excluía la mujer del proceso productivo. Sus habilidades creativas eran consideradas como productoras de artes decorativas: creaciones con funciones domésticas y no mercantiles.

Esta exclusión no surge de la nada. Ya antes de la primera guerra mundial, las habilidades de la mujer no se consideraban apropiadas para la función del diseño. Cheryl Buckley quien es una historiadora del diseño británica cuya investigación se ha centrado en los enfoques feministas de la historia del diseño, describe muy bien como el papel de los historiadores ha sido clave para perpetuar esta exclusión, puesto que se ha descrito el diseño de hombres como audaz, acertado y calculado. En cambio, el diseño de la mujer se ha presentado como un diseño débil, espontáneo, o con falta de racionalidad. Por otro lado, la artesanía, que tradicionalmente se ha otorgado a las mujeres, no se considera estratégicamente interesante para la economía promovida en aquel momento.

La idea es hacerlo desde la contribución crítica de las mujeres que, en este caso concreto, actúan como diseñadoras y usuarias porque de lo que se trata es de hacer un diseño más sensible a las necesidades femeninas, pero no sólo a esas necesidades en concreto, sino con ellas a las de toda la población, aunque eso sí, respetando sus diferencias. El objetivo es que surjan nuevas estrategias de diseño. De ahí que las propuestas en los diversos campos de la arquitectura y del diseño coincidan siempre en impulsar las prácticas inclusivas que desafíen cualquier ideología dominante que separe, divida o elimine la identidad.

Ya no se esperan más objetos diseñados por hombres para las mujeres, ya que, aunque la mayor parte de objetos son diseñados para un mercado femenino, no se toma en consideración las necesidades y cualidades de ellas. El reconocer estas acciones han hecho que las mujeres lleven los movimientos feministas más allá de pensar en solo ellas, abarcando a teorías de diseño como la perspectiva de género que busca el desarrollo de cosas pensando en los requerimientos y necesidades de cada persona ya sea para diseñar algo directamente para ellos teniéndolos en cuenta o generar objetos neutros para el uso de todos los individuos.

TEÓRICAS DE REFERENCIA



ROSALÍA TORRENT ESCLAPÉS:

Es profesora titular de Estética y Teoría de las Artes de la Universitat Jaume I de Castellón. Sus líneas de investigación se sitúan en torno al arte feminista y arte diseño contemporáneos. Secretaria del Instituto Universitario de Estudios Feministas y de Género de su Universidad. Directora de la revista CBN. Revista de Estética y Arte contemporáneo. Codirectora del máster Investigación Aplicada en Estudios Feministas, de Género y Ciudadanía.

*Es autora de los documentos: "Mujeres y diseño industrial: la escuela de la Bauhaus.", "Sobre diseño y género. Mujeres pioneras".

*Algunos de sus pensamientos con respecto a la teoría de género Gender Design son:

- "Muchas mujeres pasaron por varias dificultades objetivas y se tuvieron que enfrentar a ellas dentro de la Bauhaus, pero aun así lograron destacar"

- "al investigar sobre el papel de las mujeres en el mundo del arte, sobre sus aportaciones a través de la historia y sobre la posible especificidad de su producción se genera una polémica que está en pleno auge: al discurso esencialista, que proclama una diferencia básica (de esencia) entre hombres y mujeres que condicionaría sus respectivas creaciones, se opone otro que afirma la identidad de sus lenguajes a la hora de hacer arte."



JUDITH PAMELA BUTLER:

Es una filósofa posestructuralista judeo-estadounidense que ha realizado importantes aportes en el campo del feminismo, la filosofía política y la ética, habiendo sido una de las teóricas fundacionales de la teoría queer.

*Autora de libros como: "El género en disputa (1990)", "Des-hacer el género (2004)", "lengaje, poder e identidad (1997)", "toward a feminist ethics of nonviolence (2021)".

*Alguno de sus pensamientos con respecto a la teoría de género Gender design es:

- "así como nuestros cuerpos sexuados y generizados los materializamos en el tiempo, mediante reiteración de normas; así también los procesos de diseño y tecnología aplicada son materializaciones que hacemos mediante reiteración de formas. Nuestro sexo y nuestro género son la materialización en nuestra carne, y nuestros estilos de ser.



ISABEL CAMPI VALLS:

Es diseñadora y docente, Esta socia de ADI-FAD estudió diseño industrial en la escuela Eina e inició su carrera profesional en el estudio Tret. Años después, se licencia en Historia del arte en la UB y realiza el doctorado con una tesis sobre el diseño de producto en el siglo XX. Campi ha dedicado toda su vida a la docencia, siendo profesora en centros como Escuela Massana, ESDI, IED, Eina, la UPC e invitada, en 1991, en la Hochschule der Künste de Berlín.

*Autora de los libros como: "Qué es el disseny? (1993-2017)", "La idea y la materia. El diseño de producto en sus inicios (2007)", "Diseño y nostalgia. El consumo de la historia (2007)" y "La historia y las teorías historiográficas del diseño (2013)".

*Alguno de sus pensamientos con respecto a la teoría de género Gender design es:
- "El reconocimiento de las mujeres diseñadoras a lo largo de la historia se ha visto condicionado por dos razones, la primera de ellas es de tipo cultural y laboral, como consecuencia de la dificultad del acceso de las mujeres a las profesiones denominadas masculinas"

POSTURAS FRENTE A LA TEORÍA



- "tiene que ver con la tradicional construcción de la historia que considera que el genio y talento sólo se da en el sexo masculino".

- "El feminismo ha cuestionado a lo largo de la historia cómo se han construido imágenes, espacios y objetos desde la visión hegemónica de lo masculino. Gracias a esta actitud crítica, los movimientos feministas han creado un espacio para el debate en el que se considera la diversidad y la diferencia".

GÉNERO EN EL DISEÑO

El diseño de género enfoca el concepto socioculturalmente definido de "género" en el centro de la discusión sobre el diseño profesional, en educación, capacitación y carrera, así como en la vida cotidiana.

Los roles masculinos y femeninos tradicionales están siendo desafiados a través de los avances en la ciencia y la tecnología, y por los cambios culturales derivados de la evolución de la política sexual y las representaciones de género en los medios. En donde la identidad ya no se demarca únicamente como femenina o masculina, sino por manifestaciones cada vez más notorias de la sexualidad o la falta de ella.

Frente al tema de género se producen varios puntos de vista, muchos de esos están ligados a la crítica sobre la perspectiva de género, en donde su postura se centra en la falta de claridad sobre lo que esto significa. Personas como Josep Miró i Ardèvol político demócrata que realiza publicaciones sobre la claridad ante la vida pública, explica en su artículo Crítica a la perspectiva de género que esta ideología Gender no busca la sustitución del término femenino y masculino, mucho menos intenta un estado de equidad entre estos dos, es decir lo que se percibe como feminismo, sino que, plantea una postura política que se sobrepone a todas las demás creencia y que destruye el objetivo de la naturaleza humana, preparándolos en cierta medida para el post-humanismo. En este sentido no apoya al feminismo ya que no contempla a la mujer real ya que el interés por ella solo se presenta "en la media que se ajuste a su teoría" en donde sus perspectivas indican que la mujer pretende la imitación del hombre heterosexual y hacer ver al género masculino como una política patriarcal, siendo así una perspectiva que manipula la realidad, pero ignora aspectos como la esperanza de vida y la educación.

Con esto en mente esta teoría pretender comunicar que hay una igualdad ya que hay más tituladas profesionales mujeres que hombres y en hay una mayor tasa de abandono, fracaso, suicidio del género masculino que del femenino.

Por tal motivo Josep Miró i Ardèvol indica que no hay un conflicto de género porque para él esto representa una equidad.

Sin embargo, Isabel Campi una de las mayores expertas en teoría e historia del diseño compartió estadísticas de la presencia de estudiantes mujeres en Barcelona y haciendo una rápida aproximación de los datos se puede evidenciar que, aunque las alumnas han conquistado las aulas siendo casi un 75% de estudiantes matriculados o graduados, esta presencia femenina disminuye cuando las especialidades se vinculan a una ingeniería o a lo industrial, dejando su puesto n lo decorativo y artesanal.

Además, el porcentaje se ve notablemente reducido cuando se analiza el ámbito laboral ya que solo un 14% de mujeres logran obtener un puesto por su sabiduría, por otro lado, por ejemplo, en el sector de investigación en grandes empresas únicamente un 10% constituyen al personal de GOOGLE y un 15% de Facebook.

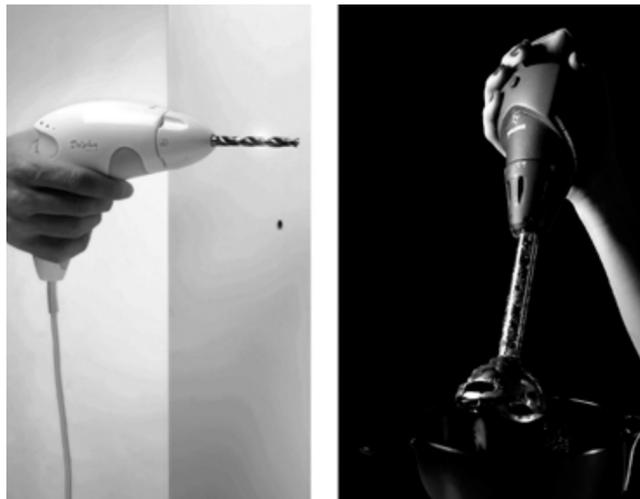
En el campo del diseño Cristina Noguera diseñadora y artista, formada en diseño industrial y desarrollo de producto, explica en el artículo el papel de la mujer en el diseño industrial: un repaso al pasado para rediseñar el mundo actual, como el diseño de las mujeres permanece en una categoría como débil, espontáneo, o con falta de racionalidad,

Por otro lado, cuando se trata de la artesanía, que se les atribuye a las mujeres, no se considera interesante ni práctica para la economía. En este contexto, se entiende por qué las mujeres no destacan en la historia, a pesar de que sean tantas las matriculadas en escuelas de diseño como la Bauhaus o la Ulm.

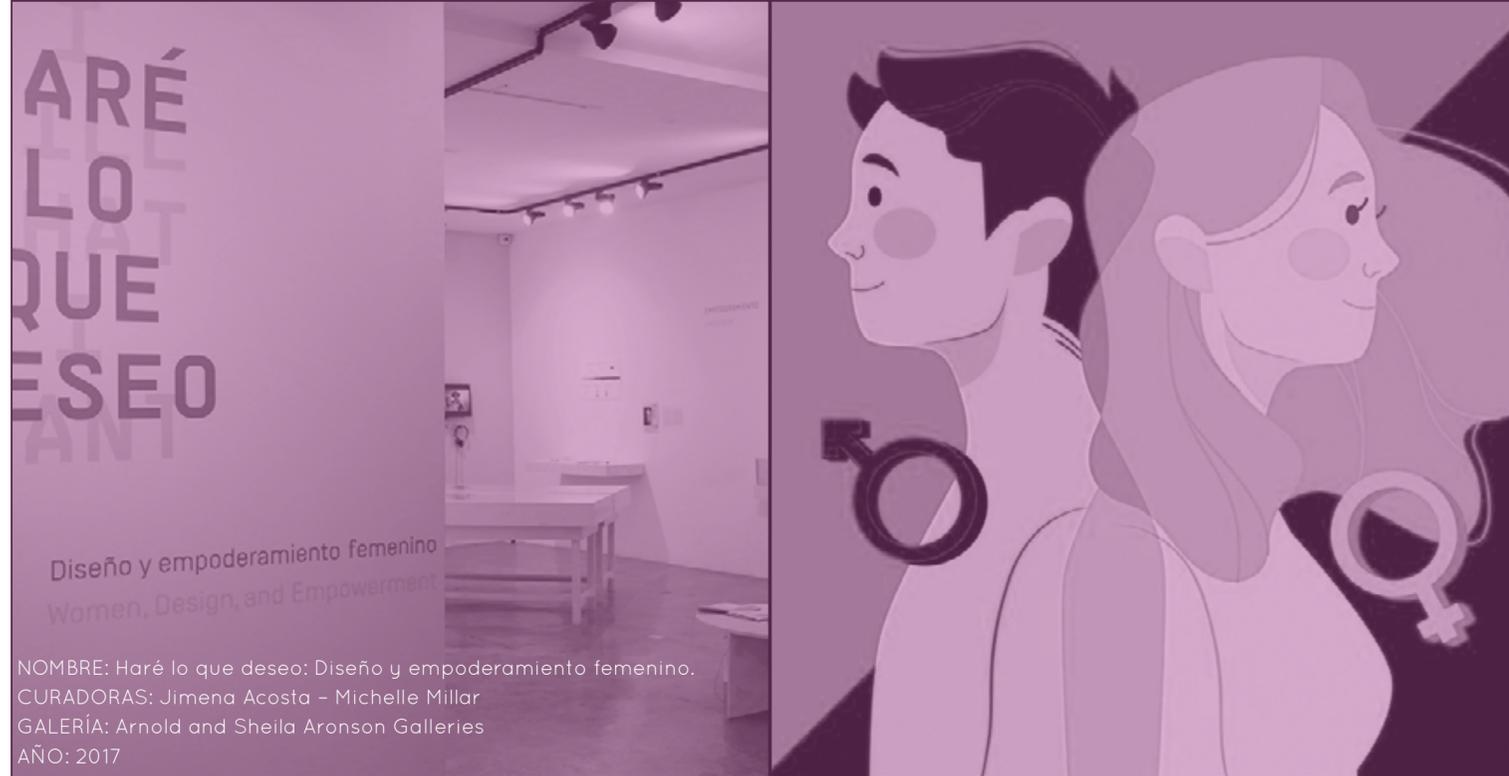
Por tal motivo y como lo analiza Isabel Campi Valls el reconocimiento de la mujer se encuentra condicionado por el ámbito cultural y laboral que limitan el acceso a profesiones denominadas como masculinas y en ese sentido y como lo dice textualmente en su libro ¿El sexo determina la historia? Las diseñadoras de producto, un estado de la cuestión, “La segunda razón tiene que ver con la tradicional construcción de la historia que considera que el genio y talento sólo se da en el sexo masculino”.

REFERENTES DE DISEÑO

NOMBRE: Materializing Gender
AUTOR: Karin Ehrnberger
LUGAR: Estocolmo
AÑO: 2007



Objeto de diseño crítico sobre cómo salen los productos al mercado en donde su forma y color se encuentran ligados a quien debería tener acceso a él, generando un diseño “masculino” y otro “femenino”.



NOMBRE: Haré lo que deseo: Diseño y empoderamiento femenino.
CURADORAS: Jimena Acosta – Michelle Millar
GALERÍA: Arnold and Sheila Aronson Galleries
AÑO: 2017

Esta exposición busca que el diseñador comprenda la relación que hay del diseño con el usuario.

NOMBRE: Androstolen
AUTOR: Fabian Karrer
LUGAR: Alemania
AÑO: 2019



Esta silla para examen de próstata es una crítica basada en las experiencias de las mujeres en la silla del ginecólogo.

BIBLIOGRAFÍA

Campi, I. (16 de 02 de 2020). ACADEMIA. Obtenido de curriculum vitae: <https://independent.academia.edu/httpsisabelcampiacademiaedu/CurriculumVitaeDYEG>. (15 de 02 de 2020).
Obtenido de Docentes: [https://dyegblog.wordpress.com/docentes/Flesler, G., Durán, V., & Gugliottella, G.](https://dyegblog.wordpress.com/docentes/Flesler,G.,Durán,V.,&Gugliottella,G.) (15 de 02 de 2020). Universidad politécnica de València.

Campi, I. (03 de 02 de 2020). ACADEMIA. Obtenido de ¿El sexo determina la historia? Las diseñadoras de producto. Un estado de la cuestión: https://www.academia.edu/29810029/_El sexo determina la historia_Las_diseñadoras_de_producto_Un_estado_de_la_cuestión

Gutiérrez, A. (2012). De diseñadoras, diseñadores y sus respectivas perspectivas. Bogotá: Expedito.

ADI-FAD . (s.f.). Noticias. Obtenido de Isabel Campi Valls: <https://www.fad.cat/adi-fad/es/news/5632/isabel-campi-valls>

Torrent, R. (1995). Mujeres y diseño industrial: la escuela de la Bauhaus. Asparkia. Investigación feminista.

UNIVERSITAT JAUME I. (s.f.). Rosalía Torrent Esclapés. Obtenido de http://grupif.uji.es/?page_id=63

WIKIPEDIA. (21 de Agosto de 2021). Judith Butler. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Judith_Butler

IMÁGENES:

Acosta, J., & Millar Fisher, M. (2018). Exposición “Haré lo que deseo: Diseño y empoderamiento femenino”. MUCA ROMA, ROMA.

Darstaru, A. (s.f.). Design Stereotypes: What Defines Feminine Design or Masculine Design? August 21 issue of Current Biology.
Ehrnberger, K. (s.f.). Androstolen. Materializing Gender . Estocolmo.

Ehrnberger, K. (s.f.). Materializing Gender. Movimotion Research, Estocolmo.

Freeman, L. (2018). Está pasando: las marcas de género neutro toman los grandes concursos de moda. VOGUE.

(s.f.). Isabel Campi Valls. ADI-FAD, BARCELONA.

Karrer, F. (s.f.). Nicht mein ding (No es lo mio). 2019. HfG Ulm, Alemania.

López, R. (s.f.). Posando para esta entrevista. Rosalía Torrent. Facultad de Humanidades de la UJI.

Menna Barreto, M. (s.f.). ENTREVISTA: JUDITH BUTLER, LA MBL Y EL FIN DE LA DEMOCRACIA. Extra Classe, Portugal.

Vera, A. (s.f.). Identidad de Género, distintos pero igual de humanos. Humans | Equality Gender. Dingo, una aventura de acogimiento familiar.

INTERIORISMO EL DISEÑO CONSTRUIDO POR MUJERES

Construyendo el diseño de interiores desde el rol del género femenino en la profesión



LAURA
SOFIA
AREVALO

Nota. Adaptado de Building a Home Digital 1940s Vintage [Illustration], por DandDDigitalDelights. (2014). pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/815573813925780892/>

La arquitectura interior, decoración de interiores, diseño de interiores, diseño de espacios, e interiorismo, son conceptos que se han implementado a lo largo de la historia para desarrollar la identidad del diseño de interiores como práctica profesional.

A continuación se realizará un análisis no solo de estos conceptos, si no de su aparición y desarrollo a lo largo de la historia del diseño; para descubrir los aporte y factores que influyeron en la construcción del de Diseño de Interiores en una profesión reconocida.

En primera instancia haremos un recorrido por la práctica del interiorismo y algunas de sus premisas más relevantes, que nos permitirán contextualizar la práctica del diseño de interiores.

El interiorismo nace para ser la herramienta con la cual los diseñadores podemos idear y construir un ambiente, al manipular y modificar los espacios existentes y diseñar la experiencia que el usuario tendrá durante su estadía en el espacio. A través del desarrollo de una composición objetual tridimensional que integre elementos como: el color, las texturas, la luz, los sonidos, los materiales, el mobiliario, la antropometría y ergonomía.

Algunos de los ideales más esenciales dentro de la práctica del interiorismo son: la propuesta del diseño centrado en el usuario y su interacción con el espacio, los espacios son diseñados bajo la ideación y aplicación de un concepto de diseño que le permita al espacio transmitir sensaciones, al mismo tiempo que le otorga una identidad al lugar. Desde sus inicios el diseño de interiores ha mantenido un vínculo directo con otros campos del diseño como el del mobiliario y la iluminación, así como áreas fuera del diseño como la psicología del color.

El concepto de ambientes dinámicos propone la necesidad de crear en el espacio un recorrido visual, influyente en la experiencia del sujeto tanto si se encuentra sentado o como en movimiento. La aplicación adecuada de los principios de conformación, distribución y organización de los elementos formales y objetuales dentro del espacio, permiten la fluidez del usuario y las dinámicas propuestas para el espacio. El análisis de las características sociocultural y sistemáticas de las actividades a desarrollar en el espacio, proveen al diseñador los requerimientos fundamentales a tener en cuenta durante el proceso creativo y de desarrollo de un proyecto de interiorismo para que este cumpla con su función.

El diseño de interiores no se limita al interior de espacio residencial, con el tiempo la profesión ha ampliado su campo de

acción interviniendo a espacios: comerciales, industriales, de trabajo, estaciones públicas, trasportes masivos como trenes, barcos, buses, etc. El trabajo de un diseñador de interiores es desarrollar proyectos para la construcción del espacio habitado como una unidad funcional.

UN BREVE RECORRIDO POR LA HISTORIA

Los orígenes del diseño de interiores se remontan al antiguo Egipto con el diseño del interior de las pirámides como lugares sagrados donde residirían los faraones tras su muerte y cuyo principal objetivo era proveer descanso y comodidad en la vida del más allá. En el Imperio Romano surge la idea del espacio funcional dentro del hogar; la estructura y decoración de las habitaciones eran pensadas para responder a las necesidades y requerimientos del lugar en consecuencia con las actividades que las personas realizaran en él. Por ello en el Imperio Romano las habitaciones residen-



ciales eran pequeñas y cerradas, mientras que al tener la vida social una gran importancia en el estilo de vida de la época, los espacios como salas y comedores eran amplios y abiertos. Posteriormente con la llegada del Renacimiento conceptos como el espacio privado que define la idea de un lugar íntimo de carácter individual y propio de la persona que reside en él, destinado para desarrollar actividades de interés personal.



Por Charlotte Perriand

PROFESIONALIZACIÓN DEL DISEÑO DE INTERIORES

Tanto el Renacimiento como el Barroco son movimientos que impulsaron el desarrollo de la práctica artesanal con la fabricación de mobiliario y objetos decorativos diseñados para conformar estos espacios personales, uno de los ejemplos más innovadores del momento fueron los tocadores. Sin embargo lo que podríamos considerar como decoración de espacios hasta el momento solo estaba al alcance de los miembros de la realeza, y no es sino hasta la revolución industrial, con la masificación de productos que la práctica se vuelve un poco más accesible.

Entre los siglos XIX y XX se desarrollaron diversos movimientos artísticos como el Art Nouveau, Arts&Crafts y el Art deco que propusieron diversos estilos tanto en arquitectura como diseño y artes. Movimientos generalmente guiados por unas directrices propias, que influenciaban al diseñador en la implementación de ciertos materiales y/o formas específicas. Si analizamos la historia hasta este punto podemos concluir que el interiorismo ha sido una práctica destinada a reflejar los estilos de vida de la sociedad a través de la historia, estrechamente relacionados y orientados por tendencias de mobiliario e iluminación. Finalmente las bases del diseño de interiores como práctica independiente surgen de la mano de los movimientos artísticos del siglo XIX; mediante las producciones resultantes de las relaciones de co-diseño entre arquitectos y diseñadores, quienes empiezan a proponer estilos de decoración interior, que a su vez plantean un estilo de vida para la sociedad

Para poder entender el campo de acción del diseño de interiores es necesario identificar los factores y momentos claves que permiten convertir a la actividad, que podríamos definir como la creación o decoración de un espacio interior en una profesión organizada y reconocida. Para ello tendremos como referente teórico a la Profesora de Historia del Diseño en la Escuela de Artes Creativas de la Universidad de Hertfordshire, Grace Lees-Maffei una investigadora, historiadora y teórica del arte y el diseño visual; quien a través de su enfoque en la historiografía del diseño nos presenta el análisis de algunos factores en relación con la profesionalización del diseño interior.

Uno de sus primeras posturas para profesionalizar el diseño de interiores está directamente condicionado por la distinción entre decoración y diseño de interiores. La actividad de la decoración de interiores considerada como la etapa previa del diseño está basada en la práctica por gusto de un amateur; mientras que el ejercicio del diseñador de interiores está fundamentado por un proceso de profesionalización, durante el cual se adquieren y desarrollan las habilidades necesarias para desarrollar un proyecto de diseño.

Movimientos como De Stijl y la Escuela alemana de la Bauhaus logran tener un gran impacto en la profesionalización del diseño de interiores, uno de sus principales aportes fue estética de líneas racionales. Principio que culmina en la producción de piezas icónicas como: la silla Wassily diseñada por Marcel Breuer y la silla Barcelona de Ludwig

Mies Van der Rohe último director de la Bauhaus; sin embargo más allá del reconocimiento de estos personajes y sus creaciones. El estilo de la Bauhaus se convierte en el estilo de la clase media, otorgándole al diseño de interiores el acceso a las masas y sus espacios tanto privados como público, comercial y de reunión sociales o centros culturales. En este punto el espacio interior se convierte en un lugar de intervención tanto para diseñadores como arquitectos, de hecho es en la Bauhaus donde surgen las primeras relaciones entre el interiorismo y la arquitectura que posteriormente se desarrollarían con la llegada del Modernismo

La Bauhaus no solo es trascendental para el diseño por su movimiento artístico, su enfoque educativo posteriormente influiría en la construcción de diversos programas profesionales en áreas del diseño alrededor del mundo. Lilly Reich profesora de la Bauhaus, y directora de varios talleres entre los que se destaca el taller de interiorismo, integra los textiles como elementos con valor de aplicación en el diseño de espacios; su colaboración con Ludwig Mies Van der Rohe ambos dio como resultado proyectos de alto perfil como lo fue el café de terciopelo y seda y la sala de vidrio, destacando en la técnica de diseño, el uso de elementos como el color, los



Lilly Reich

materiales y las texturas en la creación de un espacio estructurado con el fin de generar una percepción del usuario ante la función del espacio.

Un aspecto relevante frente a esta colaboración de diseñadores, es la presencia de la mujer en el campo profesional del diseño y la arquitectura como una figura influyente y reconocida en su época, que dio paso a una mayor visibilidad de la mujer como diseñadora, principalmente en el campo del interiorismo. Sin embargo si nos situamos en el presente la realidad es que la historia ha ignorado los aportes propuestos por el género femenino en campos del diseño, por lo que debemos realizar un cuestionamiento ante que conocimientos en la construcción del diseño hemos perdido de vista.

LA MUJER EN LA CONSTRUCCIÓN DE DISEÑO DE INTERIORES

Diseñadoras de interiores como Candace Wheeler, Elsie de Wolfe, Dorothy Draper, Nancy McClelland Eleanor McMillen Brown y Florence Knoll aunque fueron grandes referentes en ámbito profesional y constructivo de la profesión del diseño de interiores, históricamente la profesión desde la perspectiva narrativa y literaria de la historia ha sido definida por hombres en un campo donde el género femenino prevalecía en la práctica de la profesión.

Autores como John Turpin MS, escritor del artículo La historia de la mujer en el diseño de interiores: una revisión de la literatura; han evidenciado esta problemática desde diversas posturas y conceptos. Uno de los principales conceptos que analiza el autor es el "género" como un verbo para definir el "género" de la profesión del diseño de interiores, el "género" de los espacios y el "género" del gusto, este estatus de género que se le otorga a los conceptos está determinado por las ideologías patriarcales del binarismo que superponen la masculinidad, una masculinidad que también han determinado el género de los conceptos otorgándole insignificancia y poco valor profesional a los conceptos relacionados con los valores femeninos como el gusto, mientras el género masculino potencia conceptos de alto perfil como el buen diseño, incluso conceptos como decoración (femenino) y diseño (masculino) mantienen y se han construido bajo los estatus otorgados por el género masculino como sinónimo de superioridad y femenino de supresión.



Café Samt & Seide” by Ludwig Mies van der Rohe and Lilly Reich (1927)

El gusto, es un de estos conceptos que le otorga cierto reconocimiento social a la mujer, aunque enfocado hacia la esfera doméstica y que es implementado para proponer un punto de vista diferencial entre los diversos estilos de diseño o decoración. El gusto de igual forma ha sido una herramienta implementada socialmente para definir los gustos femeninos y masculinos generando una gran brecha entre ambos. Decoradoras como De Wolfe implementan la concepción social del gusto como un rasgo femenino para crear un lenguaje visual que le otorga identidad a la decoración de interiores, por supuesto enfocado nuevamente al interior doméstico. En esta búsqueda de identidad limitada por la imposición del gusto femenino, las mujeres encuentran la oportunidad de desarrollar el concepto de espacio como reflejo, un lugar de expresión de valores y personalidad, que aunque en ese momento estaba centrado a los espacios domésticos, hoy en día representa uno de los más grandes aportes a la actual profesión del diseño del espacio como la construcción de un reflejo ya sea de una idea, un concepto, una personalidad y/o emoción. Siguiendo con nuestros pasos en el recorrido histórico, durante el Modernismo, personajes como Wolfe desarrollan su práctica bajo el enfoque de la decoración interior como el arte que permite visualizar la identidad del individuo. Wolf logra generar una propuesta de valor comercial que le permite articular las esferas separadas de lo privado y lo público como un escenario predominado por la influencia masculina, convertirse en una reconocida y solicitada decoradora de interior. El aspecto a destacar en este caso de éxito profesional para la mujer, se relaciona con la integración de la práctica del diseño interior

en una cultura capital, por lo que podríamos llegar a concluir que un factor para la profesionalización del diseño radica en la integración del diseño a las dinámicas socioculturales capitalistas del comercio. Es decir la aparición del diseñador como un profesional que ofrece un servicio o producto con valor económico.

LA ARQUITECTURA DE INTERIOR

El modernismo surge como un movimiento que se antepone a la historia para descartarla como fuentes de inspiración y proponer una renovación creativa. Durante este periodo la arquitectura moderna sientan las bases del término Arquitectura interior, sugiriendo una articulación entre la arquitectura y el espacio interiores. Que resulta en una controversia conceptual y profesional frente a la implementación del término diseño interior y arquitectura interior como sinónimos de una misma práctica o términos para prácticas profesionales del diseño con aplicaciones diferenciales. Para poder entender esta controversia de términos, revisaremos algunos planteamientos del texto ¿Lo que hay en un nombre? Diseño de interiores y / o arquitectura de interiores: la discusión continúa de la autora Allison Carll White profesora de la Escuela de Diseño de Interiores de la Facultad de Diseño de la Universidad de Kentucky y miembro de la Aso-

ciación Internacional de Diseño de Interiores (IIDA), autora de varios textos enfocados al análisis de la profesión del diseño y el reconocimiento de la profesión del diseño de interiores. Uno de los planteamientos de la autora más relevantes para comprender la dinámica entre diseño y arquitectura en lo que se refiere al interior, se basa en la concepción de la arquitectura interior como profesión que nace y se desarrolla para subsumir la práctica del diseño de interiores. Una de las causas de este efecto que se da en la Modernidad son los estereotipos ocupacionales y su relación con el estatus social donde profesiones como la ingeniería y la arquitectura tienen un mayor prestigio que el diseño ante los ojos de la sociedad. Desde esta perspectiva podríamos considerar el reconocimiento público como un requisito para la profesionalización de una actividad. Según Grimm y Kronus para obtener este reconocimiento la sociedad debe visibilizar en una profesión



Le Corbusier

una base científica de conocimiento, una educación formal y prolongada y compromiso laboral de servicio, que presenta una autonomía y valor de trabajo. Por otro lado dentro del campo de diseño también existen paradigmas patriarcales frente al estatus ocupacional donde profesiones de carácter femenino como la moda o interiorismo se encuentran entre los niveles más bajos de un reconocimiento profesional. En este punto la autora identifica la posibilidad de que con el fin de generar un reconocimiento y estatus a la práctica del interiorismo una comunidad de diseñadores y arquitectos proponen un cambio al nombre de diseño de interiores por Arquitectura de interiores. Si analizamos los focos de intervención entre el diseño de interiores y la arquitectura de interiores, evidentemente encontraremos el espacio interior como punto de intersección. La Dra. Jacqueline Power investigadora y teórica de la arquitectura de interiores e intervención en campos del diseño de producto, actualmente profesora de diseño interior en la University of Tasmania y autora de Espacio interior: representación, ocupa-

ción, bienestar e interioridad, conceptualiza el “espacio interior” desde la perspectiva del arquitecto y el diseñador como la proyección del mismo espacio interior; si bien es cierto que también podemos tener una propuesta objetiva de la que nos presenta Francis D.K.Ching Arquitecto de profesión y docente en la University of Washington, especializado en ilustración de gráficos arquitectónicos y autor publicado de varios ejemplares sobre arquitectura. Para quien el espacio es comprendido como una esfera tridimensional donde los objetos tienen una posición y dirección relativa, un ámbito donde se desarrollan acontecimientos basándose en un fin u objetivo concreto. Desde la perspectiva del diseño interior el concepto de espacio se sumerge para comprender más allá del entorno físico, para darle relevancia a las dinámicas sociales que se presentarán en el espacio. Retomando la postura de la Dra. Power el espacio interior tanto para la arquitectura como el diseño interior y desde una perspectiva no conceptual, sino práctica de la profesión el espacio se construye desde tres focos; en primera instancia la comunicación es decir que el espacio al no existir físicamente en el momento de diseño este debe y es representado bajo técnicas de dibujo, modelo y maquetación. En segundo la ocupación y uso, la participación humana en el espacio y la experimentación del usuario en el son factores que se aplican a través de estudios antropométricos, distribución espacial, efectos sensoriales y por supuesto un análisis del usuario presente y/o futuro. Por último el bienestar como el impacto que se tiene como objetivo que el espacio produzca en el usuario, para ello el diseñador utiliza herramientas como la iluminación o el color, en especial la teoría del color y su influencia en las emociones de las personas. Sin embargo, Power hace un énfasis en el concepto de bienestar más allá de los elementos visuales, el bienestar también debe ser tenido en cuenta en términos sociales. La implementación de estos tres factores en conjunto es lo que le permite tanto a diseñadores como arquitectos de interiores crear y construir espacios significativos.



Le Corbusier, mobiliario para Villa Church

CONCLUSIONES

El diseño de interiores parte desde la decoración de interiores, si consideramos el surgimiento del interiorismo desde la concepción del espacio domesticado y aquí las mujeres como decoradoras y posteriormente diseñadoras son quienes forjan este camino a través de la historia, una historia que ha sido narrada bajo ideales patriarcales que suprimen y degradan el rol del género femenino, y aunque es evidente que existen puntos de disidencia frente a la relación y diferencia entre el diseño de interiores y arquitectura de interiores, el diseño de interiores se encontraba presente desde hace

varios años en la sociedad y la práctica profesional, antes de que la arquitectura se concientizara de la importancia y el potencial del espacio interior como algo más que un hábitat tridimensional y estructural, posiblemente podríamos llegar a considerar que no fue la arquitectura quien acogió al diseño de interiores, el diseño de interiores visibilizó el "interior" ante los ojos del arquitecto, quien por supuesto no estaría dispuesto a degradar su práctica a un estatus ocupacional inferior, por lo que se da origen a una nueva y más estratificada profesional la arquitectura de interiores

Una de las razones que me lleva a considerar esta dinámica de influencia en el ámbito profesional del diseño de interiores hacia la arquitectura desarrolla en la Modernidad, fue el trabajo de Charlotte Perriand una diseñadora que innovó en el mobiliario para el hogar desarrollando el concepto de almacenaje doméstico que proponía un mobiliario multifuncional, con espacios vacíos, sencillo, pero honesto, y por lo que obtuvo un reconocimiento en capos profesionales del diseño y la arquitectura.

Perriand logra derribar barreras de género existente en la época especialmente frente al valor suprimido del trabajo en ocupaciones femeninas empañadas por una visión patriarcal, con personajes como Pierre Jeanneret y Le Corbusier quienes al evidenciar el trabajo de la diseñadora, se impulsan a generar relaciones laborales que terminan en la producción de escenarios arquitectónicos modernos como la Villa Mairea, la Maison Minimum y El Pabellón Suizo de la Ciudad Universitaria. La misión de Perriand siempre estuvo dirigida a la creación de un interior

moderno representativo del balance entre estilo y funcionalidad, dejando en el olvido las extravagancias y dando lugar a la producción de atmósferas de bienestar y confort en el espacio moderno.



Greta Grossman



Charlotte Perriand



Anne Rutmann



Elsie de Wolfe



Iris Apfel



Candace Wheeler

BIBLIOGRAFÍA

Mendoza, D. (2016). ARQUITECTURA INTERIOR: ENTRE ESPACIO Y MATERIALIDAD. CIC: Boletín del Centro de Investigación de la Creatividad UCAL. <https://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/180/Doraliza%20Entre%20espacio%20y%20materialidad.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Narro, I. (2010). LILLY REICH, la arquitecta de la BAUHAUS que trabajó con Mies van der Rohe. <https://www.revistaad.es/disenio/iconos/articulos/lilly-reich-arquitecta-bauhaus-trabajo-mies-van-der-rohe/26310>

Carll, A. (2009). What's in a Name? Interior Design and/or Interior Architecture: The Discussion Continues. *Journal of interior design*. (35), 5-18. <https://doi.org/10.1111/j.1939-1668.2009.01023.x>

Lees-Maffei, G. (2008). Introducción: la profesionalización como foco en la historia del diseño de interiores. *Journal of Design History*. (21), 1-18. <https://doi.org/10.1093/jdh/epn007>

Turpin, J. (2008). The History of Women in Interior Design: A Review of Literature. *Journal of Interior Design*. (35), 1-15. <https://doi.org/10.1111/j.1939-1668.2007.tb00418.x>

Navarro, R. (2019) Charlotte Perriand: la diseñadora que inventó la república independiente de tu casa antes que Ikea. *El país, icon desong*. https://elpais.com/elpais/2019/10/14/icon_design/1571049388_702030.html

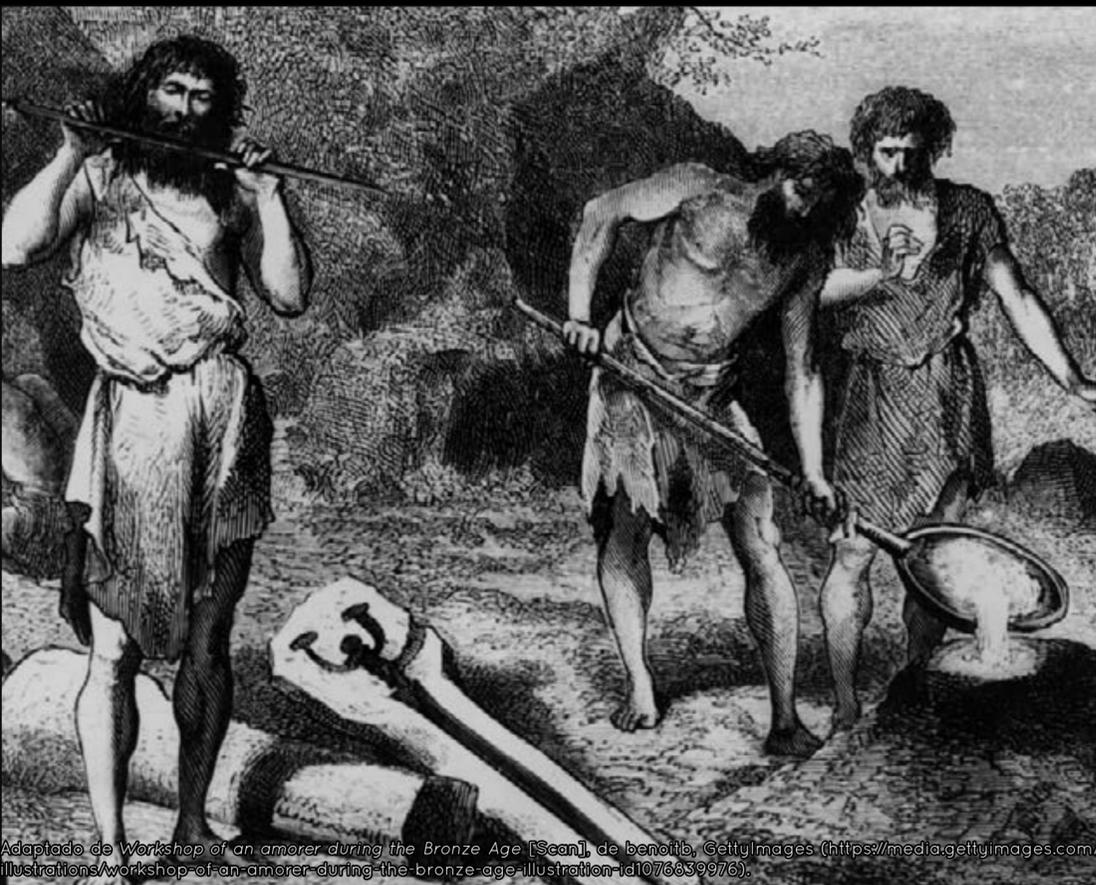
Power, J. (2015). Espacio interior: representación, ocupación, bienestar e interioridad. *Temas de Disseny*. (30), 10-19. <https://raco.cat/index.php/Temes/article/view/286132/374020>

IMÁGENES:

https://docs.google.com/document/d/1JK9rNv0yaX5oSBfhq-yskoL_b62pdICeGFafGYbx3flo/edit?usp=sharing

DISEÑO ONTOLÓGICO

El mundo que hemos diseñado nos diseña como humanos.



Adaptado de *Workshop of an amorer during the Bronze Age [Scan]*, de benoitb, Gettyimages (<https://media.gettyimages.com/illustrations/workshop-of-an-amorer-during-the-bronze-age-illustration-id1076839976>).

VALENTINA
PARRA
RODRÍGUEZ

Para intentar darle sentido al diseño ontológico es bueno remitirse con antelación a las definiciones que los teóricos del mismo diseño ontológico nos brindan sobre el diseño y la ontología.

Primero, para definir el diseño, Anne Marie Willis en su obra *Diseño Ontológico: sentando las bases* (1999), señala que la definición más globalmente aceptada, por lo menos en cuanto al diseño de producto, es la de la solución de problemas a través de los mismos productos. Sin embargo, Willis finalmente cita a Tony Fry para explicar que el diseño es una mega-categoría compuesta por tres elementos:

1. *El objeto del diseño - el resultado material o inmaterial del diseñar.*
2. *El proceso del diseño - el sistema, organización, conducta y actividad de diseñar.*
3. *La agencia del diseño - el diseñador, instrucción de diseño en cualquier medio o modo de expresión y el objeto de diseño en sí mismo con la manera en la que actúa en su mundo!*

Ahora hace falta describir el componente ontológico que le da a la teoría su apellido. Para esto, Arturo Escobar en su libro *Autonomía y diseño* (2016) se vale de Winograd y Flores, que "definen la ontología, simplemente, como centrada en la pregunta por 'nuestro entendimiento de lo que significa que algo o alguien exista' [...]. La ontología tiene que ver con los supuestos que los diferentes grupos sociales hacen sobre los tipos de entidades que toman como existentes «en el mundo real»". En palabras más sencillas, la ontología estudia la existencia, el ser y la realidad, además de las formas en que las entidades existentes pueden ser clasificadas y categorizadas.

Tomando estas dos definiciones, podríamos llegar a la conclusión de que el diseño ontológico como teoría se refiere a la manera en la que el diseño configura el ser, la existencia y la realidad, o bien de la manera en la que el ser, la existencia y la realidad determinan la forma en la que entendemos el diseño. Ahora, el segundo argumento puede parecer bastante obvio, pues no hay manera de diseñar sin ser, sin existir y sin una realidad en la cual colocar los productos. Sin embargo, veremos que no es tan superfluo como parece a primer vistazo.

¹ Cabe aclarar con antelación a la siguiente parte del documento, que cuando Willis habla de mundo o de ambiente, no se refiere al planeta tierra o a la totalidad de las cosas que existen, sean estas conocidas por el humano o no. En cambio, a lo que Willis se refiere es al "mundo, o más bien mundos, [que] están siempre circunscritos, situados y [que son] múltiples. Pero esto no significa que los mundos sean enteramente individualizados". Esta es una idea que Escobar en su trabajo posterior explicaría de manera mucho más concisa citando a Francisco Varela; "el mundo no es algo dado sino algo con lo que nos relacionamos al movernos, tocar, respirar, comer", idea que posteriormente Escobar relaciona con la idea del pluriverso; la existencia un mundo donde caben muchos mundos.

Diseño Ontológico: sentando las bases de Anne Marie Willis, publicado en 1999, significó la introducción del concepto de diseño ontológico para el mundo de las teorías del diseño. En la versión revisada de 2006, Willis explica que el diseño ontológico "implica diferentes maneras de entender cómo nosotros, como sujetos modernos 'somos' y cómo llegamos a ser lo qué/quienes somos en el mundo moderno. [...] El diseño ontológico es una forma de caracterizar la relación entre los seres humanos y los mundos". Luego, Willis expone que los argumentos del diseño ontológico son:

- *que el diseño es algo mucho más penetrante y profundo de lo que le es generalmente reconocido por los diseñadores, teóricos culturales, filósofos o laicos;*
- *que diseñar es fundamental para el ser humano (ser como acción) —diseñamos, es decir, deliberamos, planeamos y estructuramos en formas que prefiguran nuestras acciones y hechos— sucesivamente, somos diseñados por nuestra acción de diseño y por aquello que hemos diseñado;*
- *que esto se suma en un doble movimiento — diseñamos nuestro mundo, mientras nuestro mundo actúa en retorno y nos diseña a nosotros.*



Adaptado de *hacha de piedra con mango de madera hombre primitivo, sala de piedra, imagen y foto, antigua mano, hacha y arma de caza* [Fotografía], de maradan333, Shutterstock (<https://www.shutterstock.com/es/image-photo/stone-ax-wooden-handle-primitive-man-536189662>).

En una versión muy sintetizada del argumento del diseño ontológico, Willis usa la formulación de Fry, "el diseño diseña". El diseño diseña el mundo y nos diseña a nosotros. Willis además usa esta formulación para asegurar que es mucho más poderosa que el 'diseño afecta' o 'tiene influencia sobre'. En su obra, Willis es rápida e insistente en recalcar que el diseño ontológico puede ser fácilmente confundido con el determinismo

ambiental, que asegura que somos producto del ambiente en el que nos hemos desarrollado; una relación unidireccional del mundo hacia nosotros. En contraste, lo que Willis propone con el diseño ontológico es un ciclo, en el que para empezar es un error querer entender al sujeto como un elemento distinto a su propio mundo —cosa que luego Escobar recalca en su propia obra: “Nada existe por sí mismo, todo inter-existe”.

Para entender el círculo hermenéutico que propone Willis, sin ahondar demasiado y sin complicarlo de sobremanera, sólo hace falta entender que, no solo el sujeto está siendo constantemente (re)diseñado a través del entendimiento e interpretación de los elementos que conforman este ambiente/mundo en el que se ha desarrollado, que además ha sido anteriormente diseñado por el conjunto de individuos que lo conforman, sino que este ambiente también responde a las acciones del sujeto en cuestión; el ambiente/mundo es diseñado por el individuo. Es una relación recíproca que se mueve no en una, sino en todas las direcciones, en todos los niveles de la existencia y que nunca se detiene.

Para ponerlo en perspectiva, Willis usa el ejemplo de la forma en la que cambia el lenguaje según las nuevas necesidades:

Aunque no podemos pensar fuera del lenguaje, esto no significa que estemos totalmente programados. Nacemos y llegamos a ser humanos en el lenguaje; lo apropiamos, lo modificamos, tal vez ponemos palabras juntas en formas en las que no han sido combinadas antes, encontramos nuevas situaciones que requieren de nuevas palabras; así al apropiarse el lenguaje también lo cambiamos, y el lenguaje cambiado actúa en retorno sobre nosotros como usuarios del lenguaje.

Finalmente, Willis hace énfasis de nuevo en el momento histórico; más específicamente en “el contexto contemporáneo de insostenibilidad”, para recordarnos que el diseño ontológico es un argumento para ciertas formas de abordar la actividad del diseño. El diseño ontológico tiene una fuerte carga política. Esta idea es mucho más explorada por Escobar en Autonomía y diseño.

Escobar habla del diseño ontológico como una postura política fuertemente decolonialista. Al hablar del pluriverso —la existencia de un mundo donde caben muchos mundos—, Escobar lo hace en oposición a “la idea de un mundo único que exige una verdad única sobre él. Los movimientos sociales, como el de los zapatistas, han señalado que este supuesto de un mundo único con una verdad única es uno de los fundamentos de la globalización neoliberal”. Esto es solamente para brindar un ejemplo de los argumentos políticos que brinda Escobar en pro del diseño ontológico; encontraremos que su obra está cargada de ellos.

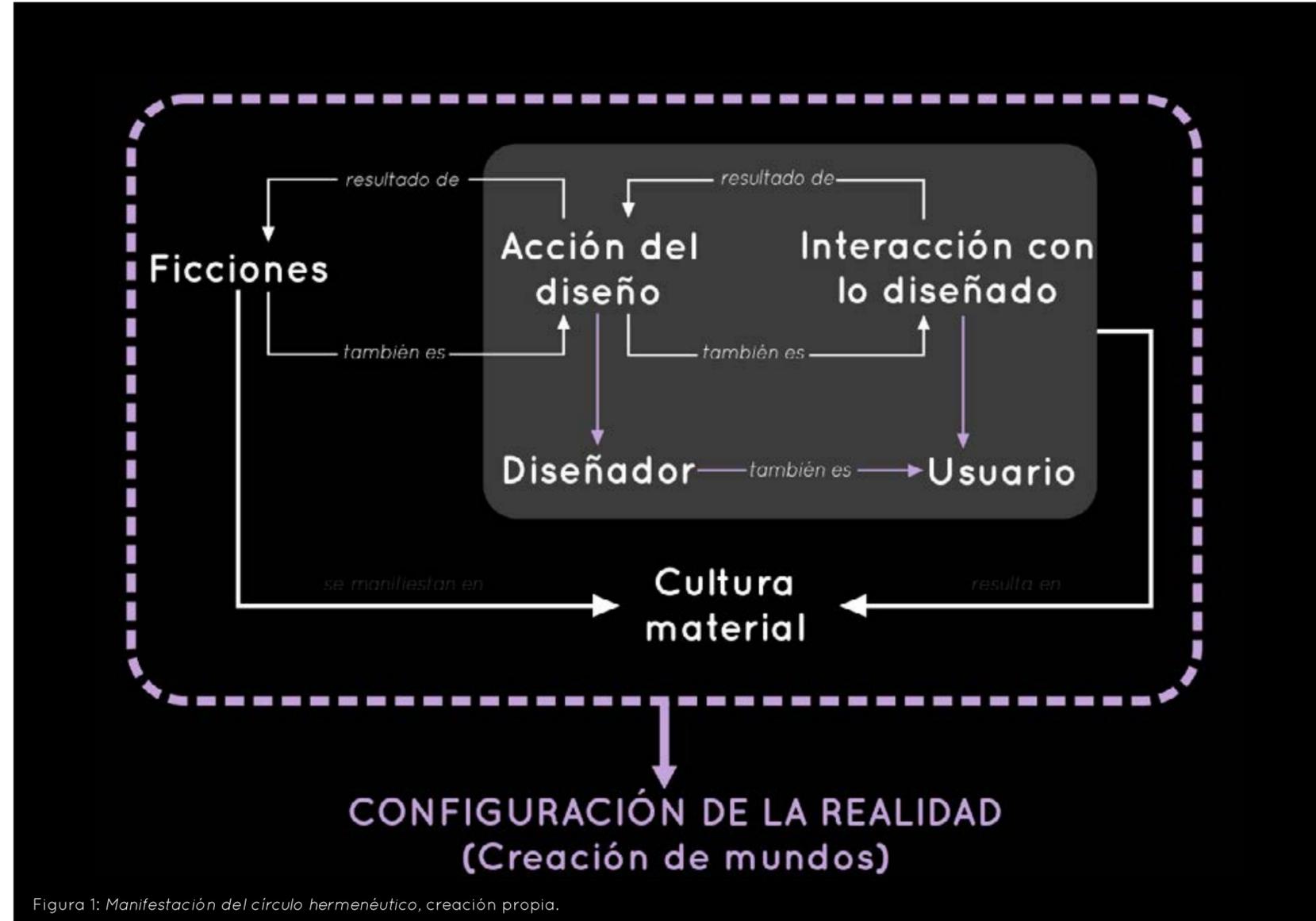


Figura 1: Manifestación del círculo hermenéutico, creación propia.

Para cerrar, Escobar nos ayuda a entender mejor cuál es la intención del diseño ontológico dentro del contexto político contemporáneo:

La pregunta que tendremos que hacernos de forma cada vez más refinada es si podemos imaginar y crear formas alternativas de ser, hacer y conocer sin perder la capacidad de entender y maniobrar hábilmente en los meandros de la constelación moderna de ciencia, real, individuo y economía.

[...]Este énfasis reciente favorece el surgimiento de un campo ontológico-político emergente con el potencial para reorientar la práctica cultural y social de maneras que promuevan los objetivos interrelacionados de la sostenibilidad ecológica, la justicia social y la pluriversidad.

En otras palabras, a lo que la teoría del diseño ontológico nos invita, es a cuestionar nuestro ser, nuestro mundo, la forma en la que nos construimos el uno al otro —sea el sujeto al mundo, el mundo al sujeto o el sujeto al sujeto—, siempre en pro de construirnos, deconstruirnos y reconstruirnos junto con los mundos que diseñamos y que nos diseñan. Entender que existe más de una forma de vida, más de una realidad, más de una verdad y que no tenemos por qué ceñirnos a una sola de ellas.

EL DISEÑO ONTOLÓGICO APLICADO

El círculo hermenéutico que propone Willis, se manifiesta en un principio desde la misma acción del diseño; el diseño referido a hacerse de ficciones¹. Siguiendo el ejemplo anteriormente mostrado del lenguaje, diseñamos una escritura, para preservar una lengua que diseñamos, para contar los mitos que diseñamos sobre los dioses que diseñamos, y los alabamos con música, tótems y rituales que diseñamos, en templos y altares que diseñamos, usando la vestimenta que diseñamos, con los textiles y tejidos que diseñamos, teñidos con las técnicas de pigmentación que diseñamos, etc. En resúmenes cuentas, el diseño y la ficción son la misma cosa —lo diseñado es resultado de la ficción y la ficción en sí misma es una acción de diseño—, y son lo que a final de cuentas nos hace humanos.

Vemos entonces que la acción de diseño en conjunto con la operación de las ficciones resulta en la producción material. Por sí sola, la relación entre estos dos elementos (o tres, si se quisiera considerar el diseño y la ficción como entidades separadas), empieza ya a mostrar la ontología como parte intrínseca del diseño. Willis (p. 82) describe la experiencia sensible que este proceso genera en el diseñador a través de todos los sentidos, desde las texturas, colores y olores de los materiales crudos, hasta el ruido y el calor que producen las herramientas al ser trabajadas sobre dichos materiales, “y así con cada máquina-herramienta hay una traída [o surgimiento] del trabajo a la vida”.

La siguiente relación se da entre la acción de diseño (ejecutada por el diseñador)² y la interacción con lo diseñado (ejecutada por el usuario). El usuario interactúa con el producto material de la acción de diseño (lo diseñado), y en este proceso se produce una interpretación de lo diseñado, por parte del usuario. Willis explica que “la interpretación sucede en innumerables situaciones cotidianas, como cuando algo se estropea y el usuario

¹ Acá me refiero a ficciones (o realidades imaginadas) bajo la explicación que ofrece Yuval Noah Harari (2014) como “algo en lo que todos creen y, mientras esta creencia común persista, la realidad imaginada ejerce una gran fuerza en el mundo” (p. 46). Las lombrices no alaban a ningún dios, los perros no leen ni escriben novelas, los mosquitos no conocen bordes políticos.

² En esta sección, teniendo en cuenta la premisa del diseño ontológico explicada previamente, al hablar del diseñador no me refiero exclusivamente al diseñador formado académicamente o al artesano con experiencia, sino a cualquier individuo que interactúe con la materialidad y haga una interpretación de la misma. Esto no excluye a ningún ser humano.



Adaptado de *Para trabajar sin lesiones seguridad en soldadura* [Fotografía], de Revista Seguridad Minera, 2014. (<https://www.revistaseguridadminera.com/wp-content/uploads/2014/04/Para-trabajar-sin-lesiones-seguridad-en-soldadura-por-arco.jpg>).

debe examinarlo con el fin de repararlo. Esto produce un entendimiento de cómo el objeto funciona, [...] y además este entendimiento obtenido muy probablemente modificará la manera en que sea usado en el futuro (cómo se sostiene, cuánta presión se le aplicará, etc)". Ahora, este objeto puede bien ser una herramienta que sea usada por el diseñador para la acción de diseño. Por ejemplo, al fabricar un armario, el diseñador necesitará de un martillo, que debió haber sido previamente fabricado por otro diseñador, usando otra serie de herramientas, que debieron haber sido previamente fabricadas, etc. Esto para dar cuenta de cómo todas las relaciones se entrelazan y suceden al tiempo, y de cómo el diseñador también es un usuario.

La relación que existe entre la acción del diseño y la interacción e interpretación de lo diseñado, sumado a las ficciones, es decir el sistema de constructos y creencias que operan en este mundo³, conforman la cultura material del mismo. A su vez, si se reúne en este conjunto la relación explicada inicialmente entre las ficciones y la acción de diseño, obtenemos un esquema general de la configuración de la realidad que ha creado este mundo, que de nuevo, no es estático en ningún sentido, sino que está constantemente rediseñándose desde dentro (Figura 1).

Fraga (2020) resume mejor esta idea: "Al diseñar nuestro ambiente estamos diseñando consciencia. Al curar la percepción diseñamos realidad. Al diseñar objetos, diseñamos personas. Este es el motor operativo del diseño ontológico".

³ Entendido en términos de pluriverso.

APLICANDO EL DISEÑO ONTOLÓGICO



Creative Commons

Hemos podido evidenciar que los autores interesados en el diseño ontológico son hábiles a la hora de explicar cómo el diseño es inherentemente ontológico y humano, y se adentran en detalle en la forma en la que el diseño ontológico opera en el mundo; cómo todo el diseño es ontológico. En otras palabras, se ha hablado ya de forma amplia y ardua del diseño ontológico como una práctica empleada desde los principios de la humanidad. Sin embargo, hasta el momento el discurso alrededor del diseño ontológico parece quedarse corto a la hora de proponer una forma de diseñar de forma ontológicamente activa. Escobar expresa que "la agencia de las prácticas necesarias para el proyecto [de diseño ontológico] sigue siendo difícil de teorizar" (p. 144).

Escobar recurre nuevamente a Winograd y Flores para tocar el concepto de las rupturas, tal vez en un intento de introducir una forma de abordar el diseño ontológico como acción, por lo menos desde un espacio puramente conceptual:

Las rupturas son momentos en los que se interrumpe el modo habitual de ser-en-el-mundo [...], como una situación 'no evidente', en la que se interrumpen los enlaces normales que mantienen un cierto sentido de la realidad, una ruptura no es algo negativo sino que ofrece el espacio de la posibilidad para la acción —para la creación de dominios en los que puedan tener lugar nuevas conversaciones y conexiones— (p.134).

Se hacen evidentes de nuevo las implicaciones políticas del diseño ontológico desde las rupturas. Escobar invita a explorar las rupturas existentes en pro del diseñar ontológico, como una práctica crítica y decolonial. Pero de nuevo, no propone una forma de accionar para diseñar a partir de dichas rupturas, o en principio para identificar las rupturas.

Las consecuencias de esto es que, a pesar de que tanto Willis como Escobar defienden que todo el diseño es ontológico, la teoría parece estancada precisamente en la teoría. Los diseñadores quedan a la deriva a la hora de querer practicar el diseñar ontológicamente.



Adaptado de *purple flowers growing on crack street, soft focus, blank text* [Fotografía] de jpopba, Adobe Stock (https://stock.adobe.com/images/purple-flowers-growing-on-crack-street-soft-focus-blank-text/101681491?prev_qr=beta).



Adaptado de Anne Marie Willis [Fotografía], autor desconocido, 2010, DRS2010. (<https://drs2010.umontreal.ca/keynotes.php>).

HISTORIA

1986 - El concepto de diseño ontológico es introducido en el libro *Hacia la comprensión de la informática y la cognición*, por el científico en computación, Terry Winograd, y el ingeniero y político Fernando Flores, quien fue uno de los creadores de la escuela chilena de cognitivismo. (Hartnett, 2021)

1999 - La profesora de teorías del diseño de la Universidad Alemana en El Cairo, Anne Marie Willis, publica un artículo en el libro *Design Philosophy Papers*. El artículo lleva como título *Diseño Ontológico: sentando las bases*. Este artículo está fuertemente influenciado por el trabajo del filósofo alemán Martin Heidegger, principalmente por sus obras *Ser y Tiempo* (1927) y *La cosa* (1950). Sería la obra de Willis la que le daría peso a la teoría del diseño ontológico en el mundo del diseño.

2016 - El antropólogo colombo-americano Arturo Escobar publica su libro *Autonomía y diseño, la realización de lo comunal*, en donde explora exhaustivamente el alcance político del diseño ontológico entre otras cuestiones del diseño.



Arturo Escobar [Fotografía], autor desconocido, 2017, Festival de la Imagen (<https://festivaldelaimagen.com/es/portfolio-item/arturo-escobar/>).

CONCLUSIONES

Bien es cierto que el diseño ontológico como teoría es considerablemente reciente, que como se evidencia en este documento, los autores que se han dedicado a explorarlo son pocos, y que entre estos parece no haber quien se dedique a la actividad del diseño en el sentido de la producción material. En este orden de ideas, considero que lo que hace falta es una voz de peso, con experiencia en la acción del diseño como práctica política —como el diseño crítico, disruptivo y/o especulativo—, que pueda reunir las ideas expuestas por los teóricos del diseño ontológico, para darle paso a la creación de proyectos de diseño generados activamente desde la ontología.

BIBLIOGRAFÍA

Adobe Stock. purple flowers growing on crack street, soft focus, blank text [Image]. Retrieved 15 November 2021, from https://stock.adobe.com/images/purple-flowers-growing-on-crack-street-soft-focus-blank-text/101681491?prev_url=detail.

Design Research Society. (2010). Anne Marie Willis [Image]. Retrieved 15 November 2021, from <https://drs2010.umontreal.ca/keynotes.php>.

Escobar, A., 2019. *Autonomía y diseño*. Popayán: Universidad del Cauca, pp.97-114.

Festival de la Imagen. (2017). Arturo Escobar [Image]. Retrieved 15 November 2021, from <https://festivaldelaimagen.com/es/portfolio-item/arturo-escobar/>.

Fraga, D., 2020. The manifesto of Ontological Design. [online] Medium. Available at: <<https://medium.datadriveninvestor.com/the-manifesto-of-ontological-design-7fdb19169107>> [Accessed 2 October 2021].

GettyImages. Workshop of an amorer during the Bronze Age

[Image]. Retrieved 15 November 2021, from <https://media.gettyimages.com/illustrations/workshop-of-an-amorer-during-the-bronze-age-illustration-id1076839976>.

Hartnett, J., 2021. Ontological Design Has Become Influential In Design Academia – But What Is It?. [online] Eye on Design. Available at: <<https://eyeondesign.aiga.org/ontological-design-is-popular-in-design-academia-but-what-is-it/>> [Accessed 24 August 2021].

Noah Harari, Y. (2014). *Sapiens. de Animales a Dioses* (18th ed., p. 46).

Revista Seguridad Minera. (2014). Para trabajar sin lesiones seguridad en soldadura [Image]. Retrieved 8 November 2021, from <https://www.revistaseguridadminera.com/wp-content/uploads/2014/04/Para-trabajar-sin-lesiones-seguridad-en-soldadura-por-arco.jpg>.

Shutterstock. hacha de piedra con mango de madera hombre primitivo, edad de piedra, imagen y foto. antigua mano de obra y arma de caza [Image]. Retrieved 8 November 2021, from <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/stone-ax-wooden-handle-primitive-man-536189662>.

Willis, A., 2006. *Design Philosophy Papers*. pp.80-95.

DISEÑO CRÍTICO

El diseño desde una perspectiva crítica.



BEATRIZ
GIRALDO

El diseño supone un punto de la comunicación y del mercado, en ese sentido, nos aproximamos a una disciplina compleja que a partir de la práctica se involucra directamente con los valores culturales dentro de la sociedad y el espacio público. Es así, que se despeja la importancia de plantear los puntos importantes del diseño desde una perspectiva crítica que apuesta por la acción y el peso político sobre el consumo que privilegia la industria.

En el origen del diseño crítico, se adopta un enfoque del diseño basado en la teoría crítica que se ubica como una rama de la filosofía y las ciencias sociales que nace en la escuela de Frankfurt (Alemania) en el siglo XX, fundamentada inicialmente en las teorías de Karl Marx y Sigmund Freud, y dando paso a sus principales representantes (Adorno, Horkheimer, y Marcuse), que de cierto modo nos permiten cuestionarnos la conexión entre las industrias creativas y los medios de comunicación que no permiten a las personas desarrollar su capacidad crítica para percibir el mundo y generar acciones políticas.

En ese orden de ideas, y a grandes rasgos, el objetivo actual de dicha teoría es principalmente analizar críticamente los problemas estructurales de la sociedad, y articulando esto con el diseño, se trasciende del predominante diseño de producto, a discursos y prácticas controversiales que se piensan en un fundamento crítico para cuestionar la sociedad y sus interacciones con el entorno; énfasis en el hecho de que no siempre será un producto útil pero si un generador de conciencia y de ideación, que a diferencia del arte, está desligado de aspiraciones individuales, es decir, se piensa en un otro más allá del mismo creador, que desde el diseño busca llegar al receptor para transmitir ideas que lleven a cabo una acción política o transformación colectiva, lo que da paso a pensar, en cierta medida, en una distinción con el arte conceptual que tiene un papel muy similar al diseño crítico, sin embargo, el diseño está influido por las habilidades de la formación de la disciplina, los objetos se crean sobre los principios de diseño reorientados a un peso simbólico y cultural en cercanía permanente con la cotidianidad, una aproximación pensada para personas reales, a diferencia del arte que se ubica desde un punto muy personal, asociándose al pensamiento artístico en el proceso.

El diseñador Anthony Dunne, en su libro "Hertzian Tales: Electronic products, Aesthetic Experience, and Critical Design", utiliza por primera vez el término de Critical Design en 1999, en donde se enfoca en la influencia de los objetos electrónicos a la hora de generar cambios en nuestra vida cotidiana, posteriormente, el término se desarrolló en Design Noir:

The Secret Life of Electronic Objects (2001); Dunne nos expone los objetos que hacen parte de un diseño crítico, y que a contrapelo, desafían la rapidez, el cambio tecnológico, las nuevas tendencias y demandas del mercado. Sin embargo, esta actitud crítica ya se veía reflejada antes de ser llamada como tal. El movimiento radical italiano de los años 70 "Radical Design" protestaba haciendo una crítica sociocultural a lo idealista del diseño predominante, para apelar por una nueva imagen desde el diseño de mobiliario que desafiaba el "buen diseño" y los patrones actuales que eran impuestos desde la industria (figura 1).

En la Bauhaus, anteriormente la metodología se relacionaba con conceptos formales fundamentales para la comunicación visual con el usuario, un punto técnico práctico. Posteriormente, el enfoque crítico implica generar nuevas teorías, una renovación cognitiva, y por ende, una evolución en el pensamiento de diseño. Para iniciar la crítica, es necesario tener en cuenta la polémica del "punto ciego" entre la teoría y la práctica.



Figura 1. Diseño mobiliario postmoderno. (2014). Diseño interior: postmoderno. Recuperado: <http://mueble-enlahistoria.blogspot.com/2014/11/postmodernismo.html>.

ENFOQUE Y PLANTEAMIENTO

El diseño crítico, a contrapelo del Design Thinking, UX, incluso diseño emocional, nos conecta con una actitud más allá de unas bases metodológicas muy lineales, es decir, dentro del enfoque del diseño crítico se reúnen conceptos y prácticas como la transdisciplinariedad, lo contextual, lo creativo e incómodo llevado a cabo desde el humor y la sátira (sin ser el objetivo), lo práctico de la mano con lo crítico, diegético y el enfoque social. Estos factores son importantes a la hora de diseñar críticamente, teniendo en cuenta la claridad, profundidad y visión integral que aborda el diseñador como agente transformador político, social, psicológico a partir de las formas creativas de expresión que median en la creación de nuevas estéticas para fomentar la reflexión y cuestionar el status quo. En ese sentido, el diseñador al estar ubicado en una posición política más que en un proceso metodológico, apuesta por conceptualizar escenarios que enfatizan en tensiones socioculturales y están cargados de valores culturales intrínsecos en los objetos.

A la hora de proponer hacia una acción colectiva desde una crítica alejada de la orientación del sistema económico (que opta por los beneficios para el capital privado), es necesario tener en cuenta una coherencia y equilibrio racional e intuitivo para lograr identificar riesgos y transformarlos en grados de conciencia, pero no antes de asumir la ignorancia con curiosidad, reconocer los propios prejuicios, permanecer informado y sintetizar la información; añadiría el valor de tener un pensamiento visual, y finalmente, reiterar en el empleo de la interdisciplinariedad como herramienta metodológica fundamental, si es posible, desde el humor, la retórica y la provocación. En cuanto al objeto de diseño, trasciende de la forma, lo funcional y lo estético (valga la redundancia) del propósito comercial, a una forma de protesta o activismo en la sociedad para generar más grados de conciencia desde una perspectiva crítica y creativa del diseñador, conceptos e ideologías sobre una cuestión o estado actual de las cosas.

Esto, con el fin de dar un paso al diálogo, debate y la reflexión al sujeto/consumidor a partir de posibles ficciones que conducen, por ejemplo, a un uso ético de la tecnología para un futuro. El objeto trasciende de la forma, lo funcional y lo estético (valga la redundancia) del propósito comercial, a una forma de protesta o activismo en la sociedad para generar más grados de conciencia desde una perspectiva crítica y creativa del diseñador, conceptos e ideologías



Figura 2. (2010). Beckil's blog. Dunne and Raby. Recuperado: <https://beckil.wordpress.com/tag/week-nine/>

sobre una cuestión o estado actual de las cosas. Esto, con el fin de dar un paso al diálogo, debate y la reflexión al sujeto/consumidor a partir de posibles ficciones que conducen, por ejemplo, a un uso ético de la tecnología para un futuro. Para el pensamiento crítico en el diseño de escenarios futuros, es necesario una mirada con nuevas posibilidades de futuro, de ficción y especulativa.

El Diseño crítico se dio a conocer a través de la firma Dunne & Raby, empresa creada por Anthony Dunne y Fiona Raby (Figura 2) que sitúan el diseño crítico (o especulativo) desde una perspectiva artística, de la mano con el arte conceptual y el agit prop, con el fin de cuestionar al público críticamente. En ese sentido, nos plantean el diseño como una herramienta crítica que no se limita a la tecnología o productos consumibles, sino a objetos de reflexión que cargan valores o prácticas culturales que a partir de la creación de ideas se cuestionan la cultura del consumo y se especula sobre posibles futuros;

por ende, en su libro *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming* (2013, MIT Press), se observa tanto la influencia del arte abstracto en el diseño, como la posibilidad de imaginar escenarios futuros. Es así, que Anthony Dunne propone diseñar para diversos tipos de futuros: el probable, el preferible (“se considera el mejor al tener un gran alcance”), el óptimo y posibles; el diseño crítico y especulativo, en contraste con el diseño afirmativo (que busca un final feliz), crea condiciones de tensión y debate, como es el caso de Fiona Raby que propicia el debate y las acciones desde el diseño de objetos alejados de la demanda del mercado.

En este contexto, es en donde se empieza a observar la trascendencia de lo funcional y estético, a la capacidad de un objeto para transmitir cultura y crear narrativas sociales que impacten en el entorno a través de la provocación y el desafío de ideas para el debate y reflexión.

PERSPECTIVAS CRÍTICAS ACTUALES

Haciendo un paneo por Jurgen Bey es necesario resaltar inicialmente su interés por la interdisciplinariedad desde el humor, la observación e investigación; esto refiere a la conexión entre diferentes áreas de conocimiento para la creación de nuevas ideas; trabaja junto a un equipo multidisciplinario, experimenta y genera una convergencia entre el arte, el diseño, la economía y la artesanía, sin descartar la planificación urbana, la arquitectura y arquitectura de paisaje sujetas al diseño de productos, con el fin de promover una nueva cultura de diseño trabajando con las delimitaciones del espacio público, privado, el tiempo y el papel de los objetos cotidianos. Es así, que su trabajo mezcla diversas áreas de las artes aplicadas, y busca contacto con otras culturas que le permiten el desarrollo de talleres para la creación de un paisaje social donde la gente se relaciona. Bey también nos cuenta la importancia de la crítica del diseño para transmitir un pensamiento desde una acción cuyo objetivo sea cuestionar al público, abrir el debate más allá de los medios de comunicación, exponer hipótesis, provocar acciones y reacciones para impulsar la cultura hacia el futuro, pues el autor asegura que todo lo que necesitamos ya existe, tenemos que cuestionarnos es cómo lograr traducirlo en algo que sea bien utilizado y logre cuestionar al receptor / usuario.

Por otro lado, en cuanto al diseñador Martí Guixé, enfoca sus proyectos en la exploración de algo tan cotidiano como la comida y el acto de consumir de la mano con el humor en sus diseños, teniendo en cuenta que detrás de cada bocado hay un contexto, y que en efecto, “somos lo que comemos”, nuestras decisiones crean nuevas acciones que nos definen; por ende, nos plantea y despeja una reflexión conciente de comer como un acto político, la comida como un elemento crítico.

A continuación, veremos algunos puntos específicos de Roger Ibars y Lisa Ma que son dos diseñadores internacionales que se destacan por su cercanía con el diseño crítico y especulativo, resaltan la diferencia entre dicho diseño desde una perspectiva crítica, frente al diseño tradicional “diseño afirmativo”.



Figura 3. Aruguete, N. (2012). Miren Etxezarreta. Recuperado: <https://marxismocritico.com>

Rogers Ibars nos presenta la diferencia en donde se plantea como el diseño afirmativo propone una óptima interpretación y empatía por parte del usuario con el objeto de diseño (recordando las palabras de Anthony Dunne: happy ending) mediante métodos como el Design Thinking, mientras que el diseño crítico y especulativo genera controversia a partir de la creación de objetos que conllevan a ficciones y futuros posibles que dan paso al debate social dentro del diseño que de otro modo no se hubiera manifestado.

Lisa Ma se ha especializado en el trabajo con comunidades al margen, conectando con el diseño crítico y especulativo, y alejándose del diseño masivo al servicio "mainstream". Apuesta por evitar la sobre explotación por parte de las grandes marcas.

Roger Ibars y Lisa nos hablan de "objetos dilemáticos" para la reflexión, hacen más énfasis en la conexión con las fronteras, empleando y problematizando ideas y paradojas, el diseño como una herramienta de transformación que cuestiona los valores culturales desde un lugar particular.

Por otro lado, Miran Etxezarreta, es una profesora de economía que se distingue principalmente por sus ideas críticas, y por ende, en el 2010 publicó en un artículo la cuestión de la posibilidad de un diseño crítico, con el fin de despejar si el diseño puede ser un agente crítico en la actualidad. Plantea su visión economicista del diseño en donde inicia recalcando la importancia del diseño en la transmisión de mensajes y la incidencia

nal, al estar rodeados de imágenes construidas por diseñadores que influyen directamente en los espectadores. Desde su mirada, el diseño no deja de ser un procedimiento incorporado a un objeto o servicio en donde los profesionales se perciben a sí mismos como "proveedores de contenido", cuestionándose así, la idea de que los diseñadores modelen las necesidades y deseos sosteniendo la idea de lo que es normal y muchas veces vinculados con una carga publicitaria. Sin embargo, la autora formula una reflexión discursiva sobre el papel actual del diseño, presentándonos como la preocupación por el diseño se amplía no solo en el ámbito empresarial, sino en lo público y la vida colectiva; de esta manera ubica el diseño entre el ámbito de los negocios y la política, rescatando la mirada de los diseñadores que apuestan por una función con un peso social, de ahí, que el diseño sea una herramienta potente con una gran responsabilidad, pero que difícilmente se podrá orientar a la mejora social y desarrollo integral de la población, mientras vivamos en un sistema económico en donde prima el capital privado.

Chema Aznar, nos plantea la necesidad de dar un paso a una reflexión más profunda del futuro diseño desde su capacidad anticipatoria y de proyección, imaginación y un enfoque radical dado a la práctica especulativa, provocativa, comprometida con los problemas para el resurgimiento de una nueva época para el diseño, ya que nos cuenta cómo la profesión ha sido permeada por un consumo sin límites, una intencionalidad reductiva en donde el rol del diseñador desaparece por un narcisismo empresarial al límite de la obsesión.

MÁS AUTORES Y REFERENTES CRÍTICOS



Figura 4. Miyashiro Boggio, A. (2018). Ataúdes para no nacidos. Recuperado: <https://medium.com/repensareducativo/>

Raúl Goñi, diseñador crítico, docente y miembro fundador de la FestadelGrafisme.org y de los nuevos Tallersde la Festa.org en Portbou, en donde en cierto punto se analiza el posicionamiento del futuro papel social del diseñador como emisor cultural, y en ese sentido, se abre un debate de "¿Cómo podemos ser buenos diseñadores sin cuestionar el mundo en el que vivimos?", y se apuesta por el gran valor de tener un pensamiento crítico y cuestionar permanentemente como diseñadores desde una postura de observación, acción y debate a la hora de crear nuevas propuestas provocadoras al servicio de la sociedad.

A continuación, un breve paneo por otros autores que de cierto modo se han pensado el diseño crítico o tocan algunas premisas relacionadas desde su disciplina, abriendo un poco más el debate.

A partir de una crítica a los procesos industriales y sus efectos en la sociedad, Adán Boggio Miyashiro, nos plantea el diseño crítico como una actitud a la hora de desarrollar o materializar una propuesta, el peso del objeto crítico marca ideas y crea nuevas tendencias.

Sanders, dentro de su área de experiencia, enfatiza en la investigación de Diseño Participativo y creación de nuevos espacios a partir de la transdisciplinariedad y la creatividad colectiva. Sanders nos sugiere que los diseñadores actualmente están más cerca de los futuros usuarios cuando diseñan, lo que significa que el rol del diseñador, investigador y usuario está en constante cambio junto con la educación de la disciplina y la situación en la práctica de la misma, con el fin de transformar hacia futuros sostenibles. También, la autora nos habla de la cercanía del diseñador con la emisión de información dentro del proceso de Critical Design, lo que permite transmitir un "estímulo ambiguo" al que posteriormente responden los sujetos / usuarios que proporcionan más información desde su reacción.

Por otro lado, Uta Brandes y sus colegas proclaman desde 1983 el "Neue Glanz der Dinge" (Nuevo esplendor de los objetos), como un impulso a un cambio radical que supere la doctrina histórica del funcionalismo dentro del mundo del diseño. Brandes determina el diseño crítico como un método de investigación de diseño discreto, y así mismo, como una herramienta para brindar un pensamiento crítico al receptor / usuario que conlleve a la creación de futuros posibles.

Figura 5. Miyashiro Boggio, A. (2018). Alcancía basurero. Recuperado: <https://medium.com/repensareducativo/>





Figura 6. Rumohr Von, I. (2020). Uta Brandes. Recuperado: [https://genderdesign.org/uta-brandes-Figura-6-Rumohr-Von-I-\(2020\)-Uta-Brandes-Recuperado-https://genderdesign.org/uta-brandes-](https://genderdesign.org/uta-brandes-Figura-6-Rumohr-Von-I-(2020)-Uta-Brandes-Recuperado-https://genderdesign.org/uta-brandes-)

Sanders, dentro de su área de experiencia, enfatiza en la investigación de Diseño Participativo y creación de nuevos espacios a partir de la transdisciplinariedad y la creatividad colectiva. Sanders nos sugiere que los diseñadores actualmente están más cerca de los futuros usuarios cuando diseñan, lo que significa que el rol del diseñador, investigador y usuario está en constante cambio junto con la educación de la disciplina y la situación en la práctica de la misma, con el fin de transformar hacia futuros sostenibles. También, la autora nos habla de la cercanía del diseñador con la emisión de información dentro del proceso de Critical Design, lo que permite transmitir un “estímulo ambiguo” al que posteriormente responden los sujetos / usuarios que proporcionan más información desde su reacción.

Por otro lado, Uta Brandes (Figura 6) y sus colegas proclaman desde 1983 el “Neue Glanz der Dinge” (Nuevo esplendor de los objetos), como un impulso a un cambio radical que supere la doctrina histórica del funcionalismo dentro del mundo del diseño. Brandes determina el diseño crítico como un método de investigación de diseño discreto, y así mismo, como una herramienta para brindar un pensamiento crítico al receptor / usuario que conlleve a la creación de futuros posibles. Damian White es sociólogo y teórico político con intereses docentes y de investigación en sociología del diseño y teoría crítica.

Nos cuenta cómo el debate de los futuros utópicos o distópicos podrían convertirse en un tema popular para la cultura, como es el caso de la técnica del cine (hollywoodense) que plantea diversos temas y situaciones (crisis climática, lucha de clases, trans-humanismo, el futuro de la sexualidad, etc). Históricamente el “futuro” tomó un papel importante en la configuración institucional. Nos plantea también, que actualmente grandes investigadores están creando nuestros futuros, y que de cierto modo se disipa el debate público al tratar los problemas sociales puntualmente y no colectivamente; sin embargo, hay propuestas contemporáneas que insisten más allá de la creación de futuros, es decir, generan propuestas serias y concretas que buscan transformar nuestras relaciones sociales y políticas actuales.

Finalmente, el autor habla de Design Futuring y la importancia de la disciplina para pensar en futuros desde pensamiento especulativo.

Michel Sorkinn(1948 - 2020), Washington, EEUU es un arquitecto, autor, educador y crítico estadounidense, considerado por su pensamiento provocativo y polémico en la cultura contemporánea y en el diseño de lugares urbanos a comienzos del Siglo XXI.

Sorkinn propone la centralidad de una arquitectura utópica, que agregue potencialmente el contenido material necesario a la crítica social, ya plantea que un tipo de ecología política materializada no es suficiente para reemplazar dicha crítica.

Por otro lado, White nos presenta la propuesta de las prácticas de re - dirección con Tony Fry (1944 -), que es un teórico, filósofo del diseño y educador internacional, nos plantea unas prácticas de re-dirección, en donde expone la práctica del diseño como algo fundamental en cualquier política futura, ya que los escenarios contemporáneos son socio ecológicos y completamente diseñados, en donde se incluyen las relaciones, interacciones, formas institucionales, políticas y económicas dentro de infraestructuras y elementos diseñados que para bien o mal, nos diseñan nuestras acciones.

Continuando con White, finalmente el autor plantea que es necesario eliminar la visión que tenemos de utopías como algo lejano a la temporalidad, ya que necesitamos futuros para cumplir el propósito de abrir acciones y posibilidades ya que necesitamos futuros para cumplir el propósito de abrir acciones y posibilidades dentro de la esfera pública, por el contrario, sin futuros materializados desde una crítica constructiva y continua, no tenemos política, y seguiremos en la línea de la “utopía privada” dadas por democracias liberales e individualistas frente al entorno.

CONCLUSIÓN

Como hemos podido analizar en el presente escrito, dentro de la crítica y el diseño se plantean distintos puntos de vista entre las ciencias sociales y la misma disciplina del diseño, que convergen en que la acción del diseño no puede reducirse a la disciplina tradicional y profesional, sino en el interés y el gran peso de diseñar dentro del proceso de creación nuestras propias vidas y futuros, lo que implica, pensar políticamente en la transformación radical de las relaciones sociales, si es posible, desde las propuestas materiales como base para la cultura, que actualmente está acosada por toda una serie de problemas socio-ecológicos y socio-tecnológicos y en esa misma sentido, es necesario pensar críticamente dentro de la interdisciplinariedad que rompa con los límites clásicos del diseño heredados de la modernidad y el capitalismo. antropocéntrico, tanto para la disciplina, como para el el pensamiento de diseño individual, teniendo en cuenta como diseñadores el gran peso cultural de nuestras acciones en el mundo, al crear las relaciones que generan los objetos, es así, que desde una posición ética real es necesario pensar colectivamente en futuros viables a partir de la reflexión y visibilización de las grandes tensiones actuales que trascienda en acciones concretas.



BIBLIOGRAFÍA

- Elxezarreta, M., (2007). ¿Es posible un diseño crítico? (ed. Dialnet p. 19 - 25). <<https://raco.cat/index.php/Temes/article/view/76647/451347>>
- Frankenberg G., (2011). Teoría crítica. Academia. Revista sobre enseñanza del derecho. (P. 67 - 84) Buenos Aires, Argentina<http://www.derecho.uba.ar/publicaciones/rev_academia/revistas/17/teoria-critica.pdf>
- Torres Fernández, I., Costa T., Nacenta L., (2015) Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía. EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona.
- Fernández Goñi R., (2021) Diseño crítico para la comunicación. <<https://edcd.es/programacion-iv-edcd/taller-de-diseño-critico-para-la-comunicacion/>>
- Alarcón L., Rojas C. Seminario Internacional Vanguardias del Diseño (9 de noviembre de 2020). El Diseño crítico: Fundamento para la enseñanza de la investigación en diseño. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=CPwG5nggTtI>
- Bayona Medina, S. (2019) Metodología de diseño crítico y co-diseño para pequeñas y medianas empresas. <<https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/45162>>
- Lainz Pérez, B., Casanova Mendez, E., Huerta Chúa, A. (2019). El pensamiento crítico: Diseño de un proyecto innovador. Universidad Zaragoza, España. <<https://zaguan.unizar.es/record/84596/citations?ln=es>>
- Piscitelli, A., Diseño especulativo a mitad de camino entre la crítica textual y el shock (distante) del arte. <<https://catedratos.com.ar/2014/07/el-diseño-especulativo-a-mitad-de-camino-entre-la-critica-textual-y-el-shock-distante-del-arte/>>
- Leyre. (16 de abril 2007). Diseñando diseño crítico. (ed. Abre el Ojo). IED Madrid. <<https://abreelajo.com/noticias/disenando-diseño-critico/>>
- DUNNE, A.; RABY, F. (2013). Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming. The MIT Press.
- Reyero, V. (28 de junio, 2018). ¿Cómo fomenta la antropología el diseño crítico?. <<https://blog.antropologia2-0.com/es/antropologia-diseño-critico/>>
- Goñi, R., (14 de mayo de 2021). Critical Design. <<https://graphic.elisava.net/es/events/critical-design/>>
- Garza, C., (5 de agosto, 2019). El pensamiento crítico en el diseño de escenarios futuros. <<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/el-pensamiento-critico-en-el-diseño-de-escena->

DISEÑO ESPECULATIVO

Como diseñar para el futuro basados en el presente, sin caer en la ficción

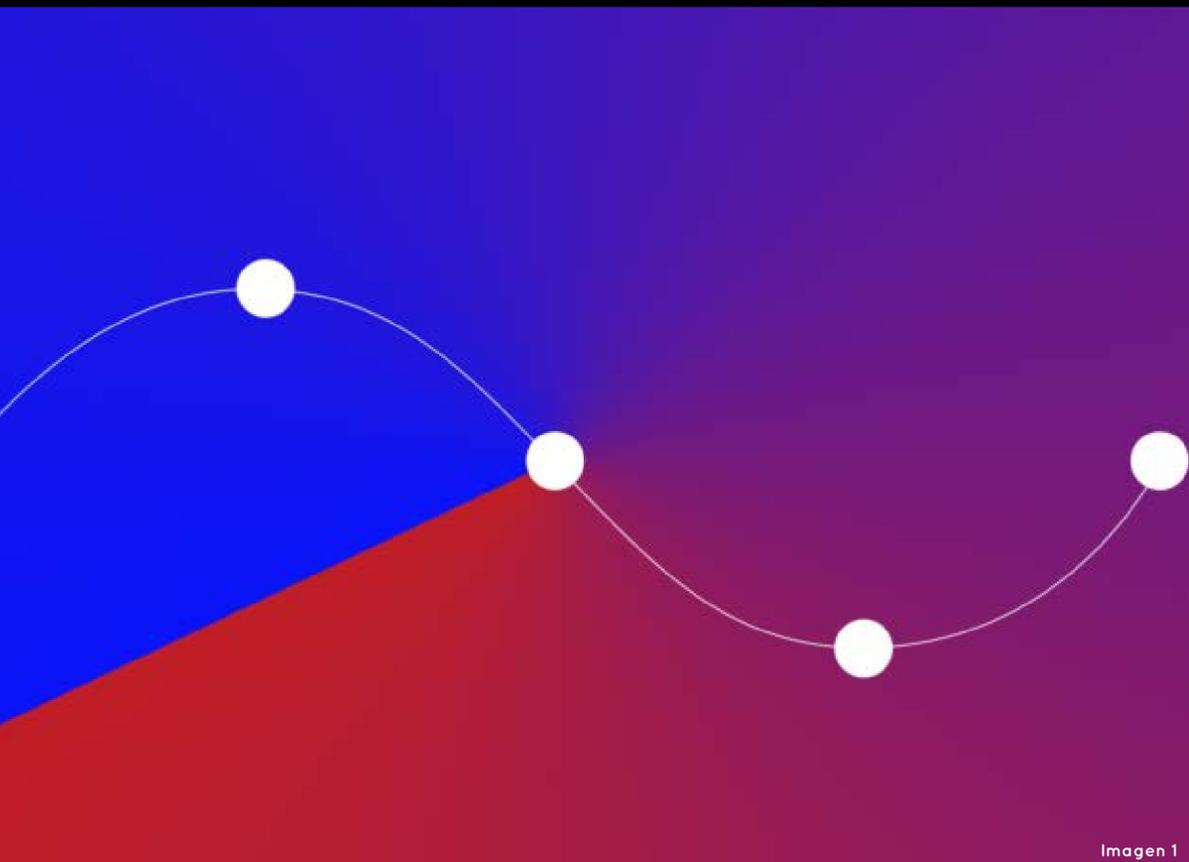


Imagen 1

SEBASTIÁN PINZÓN

¿QUÉ ES EL DISEÑO ESPECULATIVO?

El diseño especulativo se ubica en el futuro posible, es decir, no se diseña para los tiempos actuales, se realiza una proyección guiada por la ciencia y estadística de lo que posiblemente suceda en el futuro, esta metodología de diseño gira en torno a la IDEA y no al concepto, lo que significa que es mucho más abstracto y tiene componentes de incertidumbre; "El diseño especulativo es entonces una forma de hacer diseño con un alto componente de incertidumbre con la finalidad de catalizar nuestras relaciones con el presente. También es una manera de ejercer la obligación que tiene todo diseñador de presentar una visión prospectiva de su realidad (Dunne & Raby, 2013)"

¿DE DÓNDE VIENE EL DISEÑO ESPECULATIVO?

El diseño especulativo proviene de la biología especulativa, también conocida como evolución especulativa, esta es una forma de construir futuros y pasados distintos de la forma en la que se desarrolla o se desarrollara la vida terrestre, se le suele asociar con la ciencia ficción, ya que en múltiples creaciones artísticas como lo son los libros o películas se han realizado arduos trabajos de construcción de escenarios biológicos especulativos, como lo es en el libro "after man" de Dougal Dixon, quien construye nuevos ecosistemas y animales para la tierra pero basándose en estudios científicos, y cambiando ciertas características de la tierra como la presión, la temperatura y los recursos internos, se llega a una nueva tierra que se especula pudo ser posible si se efectuaran esos cambios interpuestos por el creador.

El diseño especulativo no viene solo, ni ha sido la única metodología que se ha aproximado a esta forma de trabajo, existen otras visiones que trabajan con los diversos tipos de futuro, como lo es el: Diseño de futuros; Diseño interrogativo; Diseño discursivo y Diseño escapista, estos son solo unos cuantos de las diversas maneras en las que el pensamiento hacia el futuro interviene en la obra presente con el fin de construir realidades que convoquen de diversas maneras a la reflexión.

Existen obras como la del arquitecto Neil Spiller quien en "Visionary Architecture: Blueprints of the Modern Imagination" construye desde una IDEA un mundo posible, usando como recurso representativo de su discurso la arquitectura, está reflejando las características, naturales, sociales y económicas de aquel futuro posible.

¿EN QUÉ SE BASA EL DISEÑO ESPECULATIVO?

Para entender el diseño especulativo, primero debemos entender cuatro términos: futuro posible, futuro plausible, probable y preferible.

-Futuro posible: es aquello que puede llegar a suceder, sin importar lo poco probable que esto sea, en este futuro se ubica la ciencia ficción ya que se basa en conceptos científicos, de este también se desprende el diseño de ficciones ya que es una propuesta creativa que busca representar futuros y cuestionar el actual en los mismos.

-Futuro plausible: es aquello que puede suceder, siempre y cuando tenga sentido basado en la planificación y previsión de eventos, por esto es más discreto y toma en cuenta factores, sociales, económicos y ambientales del presente para construir su discurso.

-Futuro probable: desde este operan la mayoría de diseñadores, ya que es el más parecido al tiempo actual y es una vista a corto plazo de lo que puede suceder.

TYPES OF FUTURES

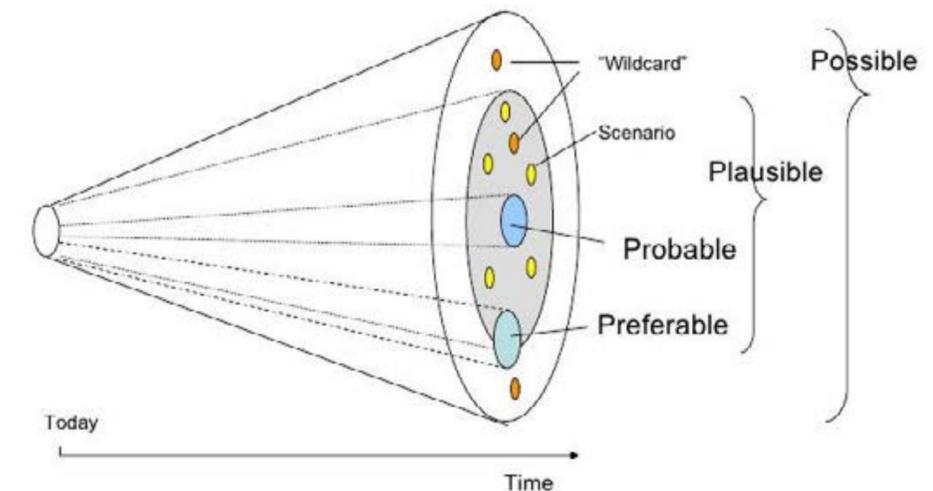


Imagen 4

-Futuro preferible: es todo aquello que queremos que suceda y es el usado por entidades que deben cumplir a finalidad sus objetivos.

Como ya se indicó el diseño especulativo opera en los futuros posibles, es decir, no importa lo lejana que esté la idea o improbable que parezca, lo importante

Speculative Everything

Book by Anthony Dunne



Imagen 3

es que se fundamente en normas que, bajo la óptica científica, puedan haber llagado a suceder o puedan suceder.

¿PARA QUÉ SIRVE Y EN QUÉ SE APLICA EL DISEÑO ESPECULATIVO?

El diseño especulativo nos sirve para generar reflexión del futuro, invita a los usuarios a imaginarse en esos mundos construidos a través de ideas, una vez establecidos en esa óptica futura se puede ver el pasado, es decir el presente con otros ojos; esto permite generar nuevas ideas en el presente y ver lo que antes no se podía ver, por eso es imprescindible que los mundos ficcionales no se escapen de las leyes naturales, ya que si esto sucede el usuario lo sentirá incompleto y carente de sentido.

El diseño especulativo se ha aplicado en múltiples campos de acción, por esto mismo de hablaba anteriormente de las diferentes maneras en las que se le suele confundir, ya que desde cada campo se busca generar un impacto distinto y por esta misma razón se le puede relacionar con el diseño crítico o interrogativo, entre otros; se ha usado en el diseño de mobiliario, la arquitectura, diseño industrial y de eventos.

CONVERGENCIAS

Los principales autores que han ayudado a construir la metodología del diseño especulativo son Dunne & Raby.

En su obra más importante, *Speculative Everything, Design, Fiction and Social Dreaming*, podemos encontrar varios de los planteamientos que dan forma a la metodología, a pesar de que el diseño especulativo es una teoría que no tiene una forma exacta de operar, ya que, depende del análisis antropológico y etnográfico del contexto para el cual se diseña. No obstante, existen una serie de estrategias, que ayudan tanto a su uso como su reconocimiento.

“El diseño especulativo siempre implica un desplazamiento en el tiempo, nos ayuda a hacer pequeños saltos a un futuro cercano, cotidiano y manejable para responder con objetos de diseño a la pregunta «¿qué pasaría si...?»” (Dunne & Raby, 2013). Es de vital importancia para el diseño especulativo un cuestionamiento del futuro basado en preguntas derivadas en hipótesis que se realizan para entender el presente y a su vez las consecuencias en el futuro: ¿Qué pasaría si...? “En palabras de Grand y Wiedmer: «es imprescindible complementar esta perspectiva con un énfasis en la pluralidad de futuros posibles» (2010, p. 571). De esta forma, la exploración de futuros posibles nos permite investigar los presentes concretos”.

Todo gira en torno a la temporalidad, manejando sucesos reconocibles, sobre los que existan estudios o se tenga clara la cronología de los hechos con el fin de proyectar los mismo en el futuro en base a lo aprendido del comportamiento anterior. “Metodológicamente, es importante trabajar en franjas temporales no muy amplias ni hacia atrás ni hacia adelante, de modo de especular desde lo plausible” (Dunne & Raby, 2013). Se debe entender que las proyecciones realizadas de

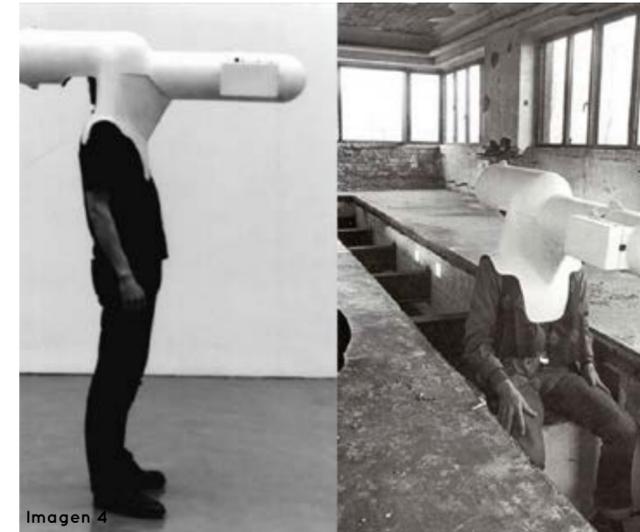


Imagen 4

los futuros plausibles no son subjetivos, pero sí puede ser subjetiva la interpretación del futuro como positivo o negativo: “Es aconsejable incluir una variedad de ítems que ayuden a dibujar un contexto complejo. Porque el futuro no será mejor ni peor, será igual o más complejo que el presente” (Boserman & Ricart, 2016).

Al final del proceso investigativo se debe realizar la labor de proyectar formalmente lo obtenido. Es por esto que de diversas formas se encuentra lugar a materializar el futuro plausible y también dependerá del autor la manera en que lo muestre, es decir, su prototipo puede ser construido bajo una óptica crítica o desde una óptica de diseño positivista que incite a la discusión, de esto habla (Bleecker, 2009, p. 7). Estos “prototipos diagéticos” o esbozos en el sentido figurado, son más que meros prototipos ingenieriles funcionales o diseños terminados. Los artefactos de diseño son una vía de entrada para el pensamiento crítico, sirven para formular no tan solo la pregunta evidente de cómo podría ser el mundo, sino también para entender cómo es la realidad desde una perspectiva nueva y distante (2010, p. 566) “Porque el diseño especulativo no investiga para demostrar cómo serán las cosas, sino para descubrir lo complejo de lo que está por venir y la política implícita en el diseño” (Domínguez Rubio & Fogué, 2017; Sánchez Criado, Rodríguez-Giralt, & Mencaroni, 2016; Wilkie, 2014).

El diseño ficción permite abrir una nueva esfera de investigación dentro del campo de la investigación en diseño, lo que equilibra las cualidades singulares del diseño como práctica y, al mismo tiempo, incorpora criterios de calidad para la experimentación creativa y la producción de investigaciones científicas (2010, p. 573). Específicamente, lo hace “materializando, visualizando y encarnando controversias relevantes y perspectivas en forma de artefactos, interfaces, instalaciones y performances” (Grand & Wiedmer, 2010, p. 566).

DIVERGENCIAS

En ocasiones se suele confundir el diseño especulativo con el diseño ficcional, por eso es necesario definir las diferencias y similitudes.

Lo primero que se debe comprender es que el diseño especulativo de manera cronológica es anterior al diseño de ficcional. La segunda diferencia importante es que el diseño especulativo nace en Europa y el diseño ficcional nace en Norteamérica, bajo la influencia del cine, la tecnología y la ciencia ficción.

Joshep Lindley, investigador y escritor, ha definido de forma jerárquica la diferencia entre estas dos metodologías y teorías de diseño, entendiendo que el diseño especulativo es el movimiento y el diseño ficcional es uno de sus derivados. Una forma de entenderlo es como el hip hop y el rap, siendo el rap una de las múltiples maneras en las que se expresa el hip hop como movimiento.

El término de diseño ficcional fue dado a conocer por primera vez por el norteamericano Bruce Sterling en su libro *Shaping Things* (2005). Posteriormente Julian Bleecker que en su momento trabajó para Nokia, durante una conferencia empleó el término y de allí en adelante dio grandes contribuciones al diseño ficcional. Él hace un fuerte hincapié en que el diseño ficcional debe materializarse para poderlo entender “la relación entre el diseño, la ciencia ficción y los objetos materiales que ayudan a contar historias sobre el futuro, en su mayoría objetos escénicos y efectos especiales como los utilizados en el cine y otras formas de relato visual, tanto verídicas como ficticias” (2009 p. 11).

De esto podemos entender como para el diseño ficcional la narrativa audiovisual es lo importante, mientras que para el diseño especulativo los objetos son los que adquieren la relevancia con el fin de producir la diagética.

La mayor crítica que se ha realizado al diseño especulativo se deriva de la ubicación final de sus trabajos, pues la mayoría de estos termina en instalaciones y museos, siendo artículos ambiguos y no útiles al público (Lindley & Coulton, 2016). Ha sido criticado por ser eurocéntrico (Laranjo, 2016; Prado, 2014; Prado & Oliveira, 2014), complaciente (Bardzell & Bardzell, 2013; Facchetti, 2016; Markussen, 2013; Tonkinwise, 2016) y por haberse acomodado en los museos (Kerspern & Hary, 2016). El encuentro *Interakcije 2016 Speculative Now: Speculative Design in the Real World*, a su vez se ha criticado de forma directa las instalaciones que se producen, asignándoles cualidades estéticas que han estructurado el movimiento y lo hacen ver como una corriente casi artística, “esos aparatos elegantes, robots brillantes y objetos sensibles, están diseñados para acudir en ayuda de los blancos, de clase media, heterosexuales” (Prado & Oliveira, 2014). Esta estética blanca y minimalista da a entender una falsa concepción de limpieza e igualdad, cuando de una manera clara se ha visto la influencia política y de contexto en cada uno de los trabajos realizados bajo la metodología de diseño crítico, por tanto esta falsa claridad es contradictoria con el origen del trabajo.

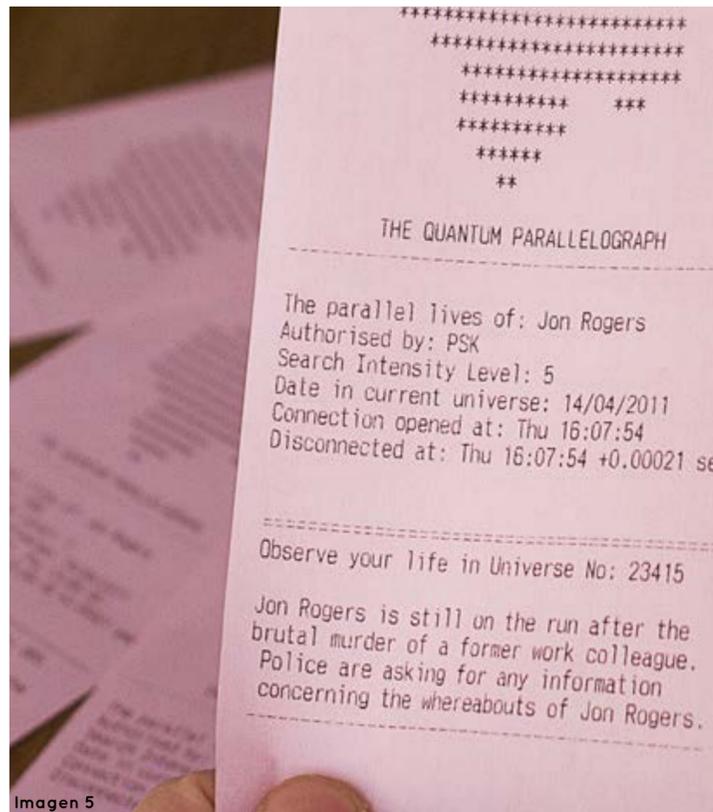


Imagen 5

REFERENTES

El diseño ha pasado por varias discusiones entre las cuales se le acusa, de salirse demasiado de lo objetivo y caer en lo subjetivo, convirtiéndose así en piezas de arte dadas a la libre interpretación donde la reflexión del usuario es opaca, de allí una de las más grandes críticas.

Los referentes presentados mantienen un discurso consistente tanto en la ideación, conceptualización y representación.

QUANTUM PARALLELOGRAPH

Este diseño Patrick Stevenson Keating, es una experiencia en la cual se toma información libre que esta en la web para construir un perfil paralelo al usuario, este perfil narra una vida distinta, de esta manera lleva a la persona a conflictuar sus creencias y pensar ¿Por qué creo lo que creo? Y esto como me lleva a ser lo que soy.

HOUSE VI

Este proyecto arquitectónico de Peter Eisenman, este proyecto es mas valioso ya que sale de la ideación y el prototipado, se vuelve un lugar habitable en el cual los usuarios viven diariamente en la idea del autor, esta idea era la de una vivienda en la que la función siguiera el arte y por tanto sus habitantes se tuvieran que acostumbrar a un lugar donde las formas no eran las clásicas funcionales, por el contrario eran dadas desde lo estético y llevadas a lo "funcional" cuestionando de esta manera como la arquitectura realmente modifica nuestro actuar y como los está acondicionando en este preciso instante.



Imagen 6

Otro crítico que ha ayudado a fundamentar el diseño especulativo es Cameron Tonkinwise, quien en una entrevista comenta la necesidad de diversificar el diseño especulativo: "Hasta ahora, el diseño especulativo (crítico), ha adolecido de una irresponsable falta de diversidad. No hablamos de un problema de corrección política, pese a que esto es parte de una corriente normalizadora que surge del capitalismo del Atlántico Norte para marginalizar las diferentes formas de vida y los valores de los habitantes del Sur global y del Este de Asia. Los diseñadores especulativos (críticos) del Royal College of Art cometen un error epistemológico cuando imaginan lo que llegarán a ser escenarios distópicos de un futuro lejano, cuando en realidad en otras partes del mundo ya se están viviendo versiones de este tipo de vidas" (Tonkinwise, 2016).

Todas estas controversias no son propiamente con el fin de invalidar la metodología del diseño especulativo, por el contrario, buscan desde el cuestionamiento fortalecer la estructura argumentativa de la metodología, es coherente que una metodología que aboga por la búsqueda de futuros posibles, valide continuamente las críticas a fin de poder seguir siendo reconstruida en su desarrollo.

BIBLIOGRAFIA

A. (2016, 21 enero). Teoría diseño especulativo. Artefacto. Recuperado 20 de septiembre de 2021, de <https://artefacto.udenar.edu.co/9-introduccion-diseno-especulativo/>

Piscitelli, A. (2014, 20 junio). Introducción al diseño especulativo: ficción, hackeo y social dreaming. Cátedra datos. Recuperado 20 de septiembre de 2021, de <http://catedradatos.com.ar/2014/06/introduccion-al-diseno-especulativo/>

Boserman, C. (2019, 14 enero). Rescatando los objetos epistémicos del diseño especulativo. Pensamiento educativo. Recuperado 20 de septiembre de 2021, de <http://www.pensamientoeducativo.uc.cl/index.php/Disena/article/view/145/913>

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Design. Design Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press: London, England.

Tonkinwise, C. (2016). Cameron tonkinwise: Speculative practice needs diverse cultures. *Speculative*. Recuperado 20 de septiembre de 2021, de <http://speculative.hr/en/cameron-tonkinwise/>

Blecker (2009) *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. Retrieved from https://drbfw5wlxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf

Gran & Widerman (2010). *Design Fiction: A Method Toolbox for Design Research in a Complex World*. In *DRS 2010 Proceedings* (pt. 5 6 2 -5 7 7).

IMAGENES:

1- Labairu Express. (s. f.). [Grafico]. Colabora. <https://www.colaborabora.org/wp-content/uploads/2019/11/LabairuExpress-e1572695624385.png>

2- Campus desing for the future. (2017). [Grafico]. Postfuturear. <https://www.postfuturear.com/wp-content/uploads/2017/04/campus-design-for-the-future-18-728.jpg>

3- Speculative everything. (s. f.). [Ilustracion]. Assets. https://i.gr-assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1381287521/17756296_SY475_.jpg

4- Pichler, W. (2018, abril). Portable living room [Fotografía]. Postfuturear. <https://www.postfuturear.com/wp-content/uploads/2018/04/Walter-Pichler-TV-Helmet-Portable-living-room-1967-2-300x216.png>

5- Pro bar. (s. f.). [Fotografía]. Myportfolio. https://pro2-bar-s3-cdn-cf4.myportfolio.com/b06226e8-e2a5-41f4-868a-56f1b-0f093c3/ff92eb5d-f8a2-4c3a-b13d-ec07f9f6f351_rw_1920.jpeg?h=73448f4ac3c1f273696739cbda2e55b5

6- 4-404. (s. f.). [Fotografía]. images.adsttc. <https://images.adsttc.com/media/images/55e8/92b5/6c9d/b513/8000/004e/sli-deshow/4-404.jpg?1441305265>

“Mejorar no es otra cosa que repetir actos positivos, buenos, esforzándose, yendo contracorriente, negando el capricho del momento o lo que apetece. Hacer esto cuesta, pero así se va fraguando la persona sólida, en la adquisición de hábitos que buscan lo mejor, aunque eso implique la renuncia y la negación.”

(Enrique Rojas)

