

# **Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía**

**Inmaculada Torres Fernández**

**Tutors: Tània Costa i Lluís Nacenta  
Màster Universitari de Recerca en Art i Disseny  
Curs 2014/2015**



**EINA Centre Universitari  
de Disseny i Art de Barcelona.  
Adscrit a la UAB**



**TFM**

2014 - 2015

**INMACULADA  
TORRES  
FERNÁNDEZ**

---

TUTORES:  
TÁNIA COSTA Y  
LLUIS NACENTA.

# **DISEÑO CRÍTICO:**

**DE LA TRANSGRESIÓN A LA AUTONOMÍA**

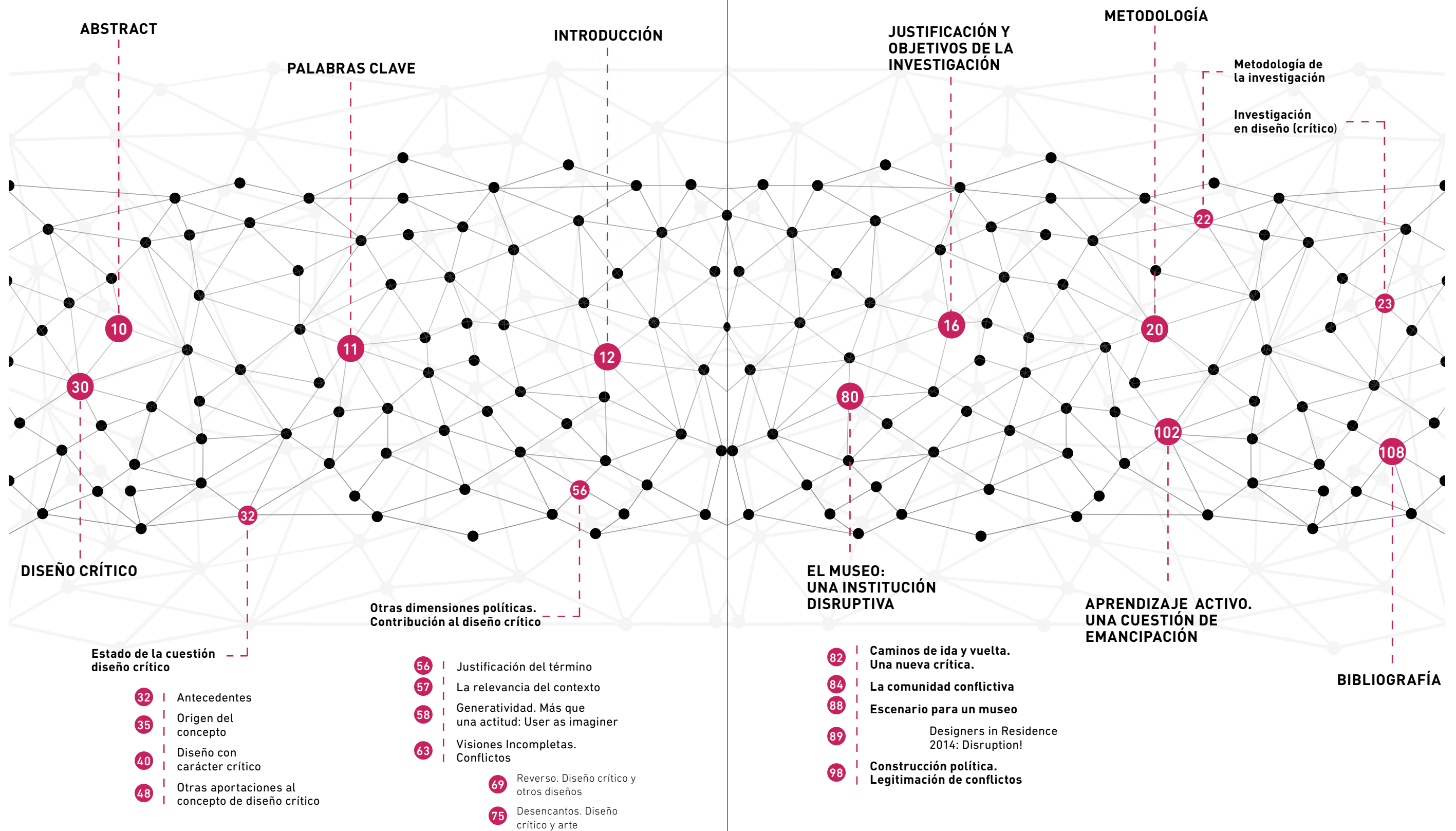
MÁSTER UNIVERSITARIO EN INVESTIGACIÓN EN ARTE Y DISEÑO  
EINA/UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA



# DISEÑO CRÍTICO:

DE LA TRANSGRESIÓN A LA AUTONOMÍA





**ABSTRACT**

**PALABRAS CLAVE**

**INTRODUCCIÓN**

**JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

**METODOLOGÍA**

**BIBLIOGRAFÍA**

**DISEÑO CRÍTICO**

**EL MUSEO: UNA INSTITUCIÓN DISRUPTIVA**

**APRENDIZAJE ACTIVO. UNA CUESTIÓN DE EMANCIPACIÓN**

**Estado de la cuestión diseño crítico**

**Otras dimensiones políticas. Contribución al diseño crítico**

- 32 | Antecedentes
- 35 | Origen del concepto
- 40 | Diseño con carácter crítico
- 48 | Otras aportaciones al concepto de diseño crítico

- 56 | Justificación del término
- 57 | La relevancia del contexto
- 58 | Generatividad. Más que una actitud: User as imaginer
- 63 | Visiones Incompletas. Conflictos
- 69 | Reverso. Diseño crítico y otros diseños
- 75 | Desencantos. Diseño crítico y arte

- 82 | Caminos de ida y vuelta. Una nueva crítica.
- 84 | La comunidad conflictiva
- 88 | Escenario para un museo
- 89 | Designers in Residence 2014: Disruption!
- 98 | Construcción política. Legitimación de conflictos

10

11

12

16

20

23

30

32

35

56

80

102

108

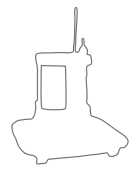
22

## **ABSTRACT**

Ante las reflexiones acerca de cómo es el mundo que se está construyendo desde el diseño, hay un tipo, el diseño crítico, que es susceptible de ofrecer nuevas posibilidades a todos aquellos que entramos en contacto con él. Será la labor de esta investigación ver en qué sentido esto se da y cómo nos afecta.

## **PALABRAS CLAVE**

ARTE  
CRÍTICA  
COMÚN / COMUNIDAD  
CONFLICTO  
CULTURA ORDINARIA  
DISEÑO CRÍTICO  
DISEÑO RESPONSABLE  
EMANCIPACIÓN  
INSTITUCIÓN  
USUARIO / PÚBLICO / CONSUMIDOR  
USO



## INTRODUCCIÓN

Solo algunos videntes advierten con claridad la falla, apenas visible, que pronto hará desaparecer la quietud de los "años gloriosos", y tratan de interpretar de un modo diferente la sociedad, al sustraerse a los antagonismos demasiado simples que aún tienen mucho éxito.

Luce Giard sobre Michael de Certeau





**E**sta investigación nace por un lado de mi interés sobre las relaciones de poder en el contexto institucional y aquel lugar en el que el público queda para expresarse y participar, para verse reflejado y sorprendido, para nutrirse y crear; de mi querer conocer más sobre la forma en la que el arte opera dentro de este circuito, a veces tan cerrado. Y por otro lado, por mi previa relación con el diseño a un nivel principalmente teórico durante mis años de universidad estudiando publicidad. En este periodo, éste fue entendido desde una perspectiva muy adorniana, casi como una pieza de un mecanismo de control que ejerce el mercado sobre los consumidores y la población en general mediante la espectacularización, la moda, las tendencias, etc. Sin parecerme estos conceptos totalmente alejados de la realidad, después de estos años de estudio, de reflexionar acerca de algunos aspectos de los mismos, y de que siempre he pensado que aquella visión acerca de la figura del consumidor como un ente pasivo y dominado por el mercado no era, o no podía ser, del todo certera; he asumido ésta como una oportunidad para profundizar más en la cuestión. Poco a poco sin saber bien el camino ni conocer otros motivos me he ido acercando a diferentes posibilidades que han formado parte de este trabajo para intentar configurar un entendimiento más completo de lo que puede ser, o cómo se comporta, el consumidor, el usuario, el público, en definitiva, los ciudadanos ante el diseño en general.

A esto hay que añadir la influencia del momento que estamos viviendo, los cambios que se están ocasionando a todos los niveles: político, social, económico... Virajes y nuevas rutas en el plano institucional, empresarial, en cuestiones de producción, de organización... en resumen, nuevas formas de vida que están suponiendo la introducción de novedosas formaciones participativas y más democráticas en el ámbito de la política, la implantación de esas formas de participación ciudadana a otros numerosos y diversos procesos y contextos también sociales y empresariales, cambios en las formas de fabricación y producción gracias al desarrollo de nuevas tecnologías como la impresión 3D, y por lo tanto en el derecho de uso y alteraciones en el sentido de la propiedad, etc. Las conversaciones con mis compañeros

## Si tenemos en cuenta la velocidad de los cambios producidos en los últimos años y la complejidad de sus consecuencias, los siguientes años serán decisivos en el cambio de paradigma actual.

del máster durante la primera etapa de la investigación alentaban la idea común de que “algo está pasando”. Probablemente si tenemos en cuenta la velocidad de los cambios producidos en los últimos años y la complejidad del entramado actual que suponen las consecuencias de los mismos, los siguientes años podrán ser decisivos para entender el cambio de paradigma en el que estamos inmersos.

A partir de ese “algo” que todos compartíamos, se han ido configurando lentamente cada uno de los lugares relevantes mostrados a lo largo de todo este proyecto de investigación teórico, donde desde ese interés particular en el diseño y su relación con la sociedad, pretendo ahondar en una rama del mismo, el diseño crítico, con sus características y su contexto, para indagar en las posibilidades que éste nos ofrece como públicos, consumidores o usuarios.

Durante el primer momento de la investigación entré en contacto con una exposición muy interesante que estaba exhibiéndose en el museo de diseño de Londres llamada *Disruption*. Ésta pasó a convertirse en el estímulo inicial que dio lugar a todo el proceso posterior. En ella, bajo un formato de “residencia”, tradicional en el arte, varios diseñadores exploran el concepto que le da título a la exhibición para pensar a partir de él y poder crear sus propios proyectos. Disrupciones a nivel conceptual que se ejemplifican en las piezas de juego de Torsten Sherwood y su cuestionamiento del hecho de jugar; o en el terreno de la arquitectura extrapolando las ideas de comunidad de construcciones pasadas a situaciones actuales como muestra el diseñador James Christian; también sobre el sistema económico y cómo nos es presentado haciéndonos

reflexionar sobre las formas de consumo y el gasto, a través de los cajeros y tarjetas bancarias de Patrick Stevenson-Keating; y por último los escenarios de Iliona Gaynor y su crítica al “espectacularizado” sistema judicial.

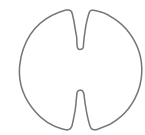
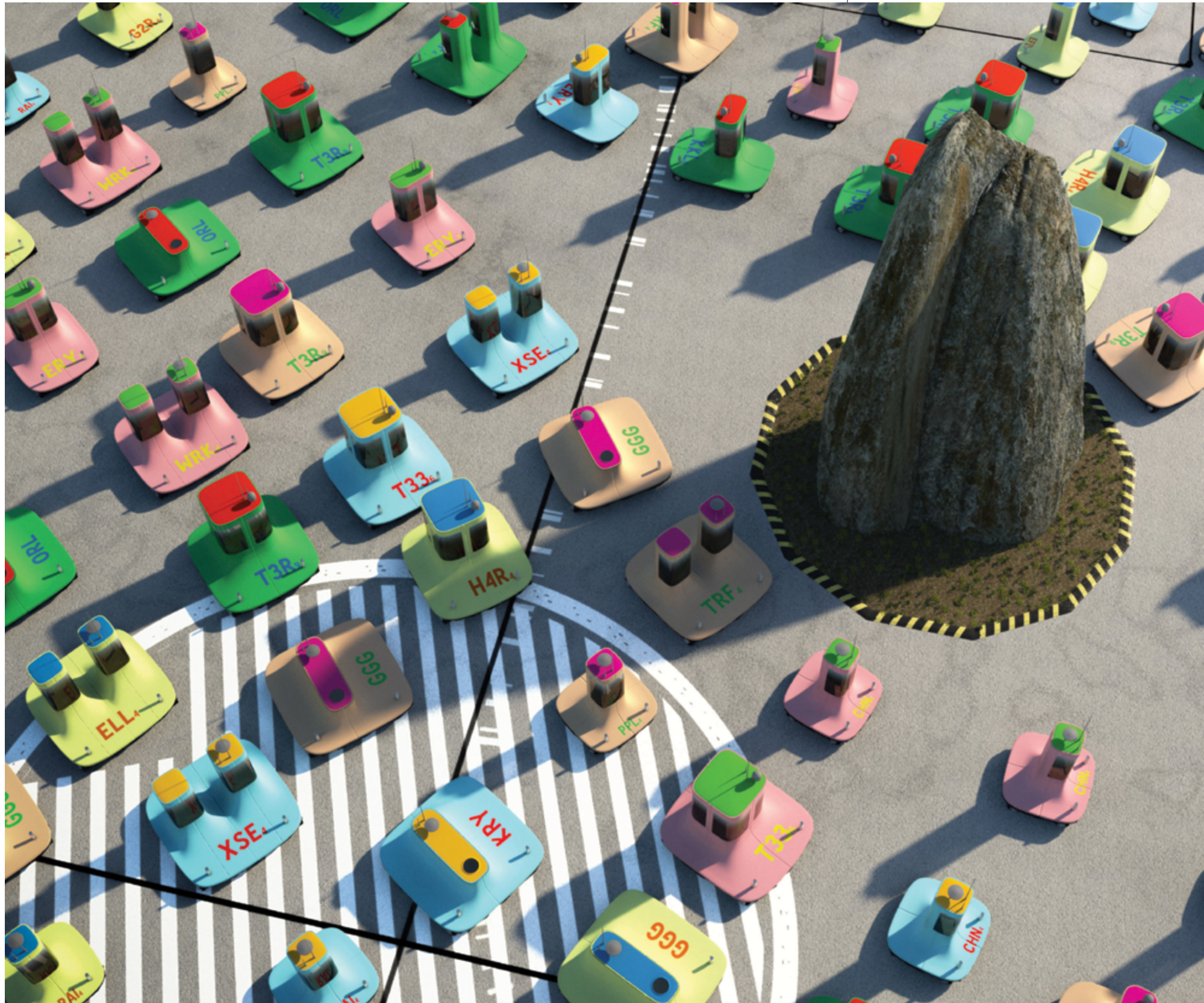
Esta exposición formó parte de una primera aproximación a la investigación en la que se trataban conceptos que me llevaron a situar la noción de comunidad o común y la de conflicto en el epicentro de mi enfoque en este tipo de diseño. Lo que significa que alrededor de estos términos giran, se expanden y se complementan el resto de cuestiones que serán tratadas en mayor o menor medida a lo largo de estas páginas: la institución museo, el diseño entendido como “crítico” y la actual situación del consumidor/público/usuario dentro y partir de dicho panorama. Estos suponen constituyen las líneas generales sobre las que se desarrollarán los dos conceptos centrales.

En un primer momento, la pregunta que originó todo este proceso se podría articular así: ¿Cómo pueden las personas llevar a cabo un comportamiento emancipado, una liberación de las relaciones influyentes y de poder que se dan en su entorno, a partir de su relación con el diseño, que tan unido está al mercado que configura dichas relaciones? Esta pregunta tan amplia fue configurándose hasta aspectos más concretos y precisos relacionados con una tipología o sector del diseño, un diseño que contemplara una crítica, entendiéndolo desde su posición desestabilizadora de la norma se podría conseguir una verdadera autonomía, o por lo menos conseguir que ésta se dé menos mediada. La tan sola denominación diseño crítico guio la mayor parte de la investigación y generó conflictos. Hemos pretendido la profundización en la materia y analizar el estado actual de la cuestión, indagar en la identificación de éste con el arte u otros tipos de diseño, así como en las problemáticas y confusiones que en esencia esto presenta, además de resaltar los valores que ofrece mediante la búsqueda de su mayor potencial, en el cual confiamos, y que hemos querido ir configurando mediante la elaboración de una definición más exhaustiva de lo que es y supone ser el diseño crítico, a partir de todos los datos recogidos en esta

investigación. Todas ellas han sido las cuestiones desde la que se ha abordado la intención inicial, intentando además resolver con ello los problemas que surgían, incluso aunque en ocasiones pareciese que tales temas nos alejaban más de nuestra pregunta principal.

Esta pregunta o idea con la que iniciamos el proyecto, por su complejidad y ambición ha tenido que ser dividida, y para sentirla completada deberá continuarse con sucesivas investigaciones. Será necesario que varias etapas se lleven a cabo para poder responderla, pero aunque me encuentre lejos de esta meta final sí que, tras esta primera fase investigativa que ahora se puede conocer mediante este texto, he adquirido las capacidades necesarias para poder entender el contexto al cual he de dirigirme para conseguir dicho objetivo final. Lo que ha supuesto haber obtenido el conocimiento suficiente y necesario para saber de qué estamos hablando cuando hablamos de diseño crítico; cuáles son sus propiedades y fortalezas en el contexto actual; y por lo tanto qué posibilidades nos deja, tanto los beneficios como el lugar que ocupamos frente a estos objetos de diseño en calidad de públicos, usuarios y consumidores, una vez más, como ciudadanos.

## ¿Cómo podemos conseguir una liberación de las relaciones influyentes y de poder que se dan en nuestro entorno y en el mercado a partir de nuestra relación con el diseño?



## **JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS**

**S**e hace necesaria una investigación como esta hoy en día, ya que en los dieciséis años de desarrollo del concepto de diseño crítico (que hemos podido identificar si contamos desde la primera vez que se acuñó el término) su evolución ha estado muy focalizada en unas cuestiones quizás demasiado concretas, muy limitada a unas formas de presentación determinadas, llevada a cabo desde y por unos lugares muy particulares; los cuales, en mi opinión, han podido entorpecer su expansión así como despertar suspicacias que cubren su verdadero potencial.

En segundo lugar, hay otros motivos que fundamentan la necesidad de una investigación en esta línea: la importancia del diseño en general, desde su lugar en el mercado hasta las interacciones que ofrece a los individuos en la vida diaria; la necesidad de incrementar el conocimiento en la disciplina misma, especialmente de reflexiones a nivel teórico; la situación contemporánea en la que nos encontramos que ya apuntábamos antes, donde además los avances con las nuevas tecnologías están cada vez más presentes y en formas cada vez más imprevistas, complejas y desconocidas, etc. Todos hacen que éste sea un momento especial para tratar los temas que se verán a lo largo de este texto. El diseño actualmente media la mayor parte de las experiencias humanas, por ello es importante poner de relieve la necesidad de una investigación y un diseño crítico que manifieste los roles que se están dando en estas situaciones, que estimule el pensamiento y genere unas actitudes críticas en todos los que entramos en contacto con él. El diseño crítico, como veremos en las siguientes páginas, posee unas características que le hacen ser idóneo para esto, para reflejar, hacer visibles o incluso

resistir las situaciones que estamos viviendo. Como actitud, si es fiel a su nombre, puede conseguir hacer visible discursos invisibles, y fomentar el uso de la reflexión y la imaginación en las personas. El diseño en ocasiones es visto como un método para mantener el statu quo, una forma de impartir y conservar las actitudes morales o unos intereses particulares determinados. Y el diseño crítico es en esencia una forma de hacer temblar estas ideas.

## OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo en un principio fue revelar partes constituyentes de lo que puede ser un “empoderamiento” cultural por parte de las personas y proporcionar un análisis que pretende no ser difuminado por las nociones tan catastrofistas que invaden los casos de diseño crítico legitimados como tal. Se partió de un mapeo de algunos casos reales, así como del estudio de los discursos que dan forma a esas prácticas relacionadas con el diseño: la usabilidad, la responsabilidad, la ética, las prácticas de los usuarios, el arte, la criticidad, el sentido de comunidad, la institución... para mostrar hasta qué punto estos afectan a la percepción, desarrollo y uso de un diseño crítico.

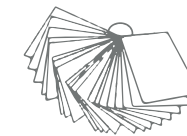
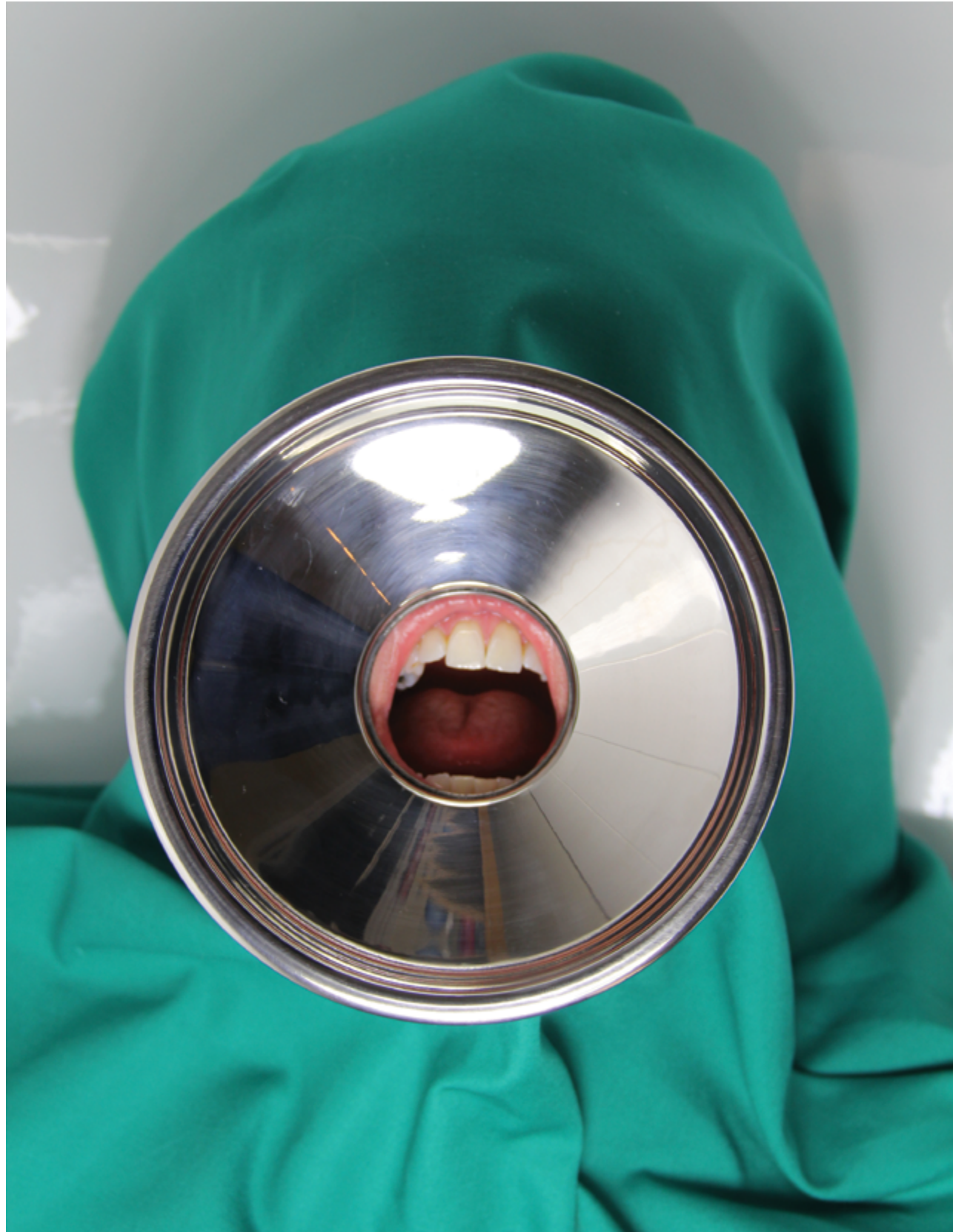
**Hoy el diseño media la mayor parte de las experiencias humanas, por ello es necesaria una investigación y un diseño crítico que estimulen el pensamiento y genere unas actitudes críticas en las personas.**

Debido a la complejidad de este objetivo y las limitaciones de tiempo con la que contábamos se consideró tener en cuenta solo un caso de estudio de manera profunda, pero sin olvidar el resto de los primeramente seleccionados para una reflexión, comparación o simplemente como ejemplificación de determinadas nociones. A partir de los dos grandes conceptos ya marcados desde los cuales se abordó esta investigación, contemplamos la cuestión del museo en este, relativamente nuevo, panorama de diseño. Actualmente y como lugar principal del diseño crítico el museo debe acondicionarse, por lo que esta investigación intentará explorar cómo estos permiten y limitan el desarrollo y la difusión de las relaciones entre objetos, personas y conceptos. Al examinar nuevas tipologías de diseño, la investigación plantea cuestiones sobre cómo deben de cambiar los protocolos y las limitaciones de los métodos actuales utilizados para *usar* el diseño en este contexto. De manera que se de un lugar para que el público comprenda estos objetos de diseño como una exploración de algo completamente nuevo y estimulador; con propuestas, conceptos e intenciones más allá de su valor formal, que capaciten para la libre interpretación.

Como síntesis de todos los vaivenes que se han dado durante el proceso, de los cambios de horizonte y de la necesidad de una determinación y concreción mayor, a continuación se enumeran cada uno de los objetivos principales que se han definido en esta investigación:

1. **GENERAR** debate sobre una aproximación novedosa a la hora de entender el diseño.
2. **ESTABLECER** un panorama en el que poder trabajar, contribuir y observar para, mediante futuras investigaciones, poder acercarnos a algunas prácticas que puedan estar dándose con los públicos o usuarios en determinados casos de diseño, de carácter crítico. Con la intención de poder llegar a vislumbrar en ellas posibles situaciones que supongan una mayor autonomía o emancipación de las personas, unas actitudes creativas que engendren una capacidad colectiva que les haga competentes para provocar el cambio como personas comunes, mediante el conocimiento.
3. **CONSOLIDAR** el diseño crítico como una forma de investigación en diseño.
4. **DAR A CONOCER** la existencia de otras posibles vías de desarrollo para el diseño crítico, diferentes a las que en la actualidad se están dando.
5. **DEMOSTRAR** cómo el diseño crítico ofrece facilidades para que la institución que lo acoge pueda dejar de ofrecer un saber seleccionado para ofrecer un saber generativo.





## **METODOLOGÍA**

Cada sociedad muestra siempre en alguna parte las formalidades a las cuales obedecen sus prácticas. ¿Dónde entonces buscarlas en Occidente, dado que nuestra cientificidad, al sustituir con sus lugares "propios" los complejos terrenos de las astucias sociales y con sus lenguas "artificiales" el lenguaje ordinario ha permitido e impuesto a la razón una lógica de la habilidad y de la transparencia?

Michael de Certeau (1980:26)

## METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

A partir de la literatura científica susceptible de proporcionar una hipótesis para mi pensamiento he tenido en cuenta, como eje central de esta investigación, el trabajo de algunos autores actuales que tratan temas que, de forma indirecta, han articulado las ideas principales que me han guiado por el camino que ha supuesto este trabajo. Parto del contexto contemporáneo social, cultural y político, del que serán usados documentos visuales y escritos de diversas fuentes, que tratan los conceptos clave de la investigación, tales como “conflicto agonista” de la filosofía política de Chantal Mouffe, “espectador emancipado” o “reparto de lo sensible” de Jacques Rancière, “cultura ordinaria” de Michael de Certeau y “mundo común” de Marina Garcés. Todos ellos, en menor o mayor medida, atienden a temas o conceptos que se entrelazan en sus trabajos como también se apreciarán en el que aquí se está llevando a cabo: el universo que gira en torno a la emancipación, las prácticas cotidianas y la noción de crisis de lo común o comunidad.

Esta investigación es una reflexión teórica o ensayo elaborado a partir de la revisión de las obras ya publicadas de estos autores, entre otros, y diferentes documentos afines, como revistas culturales o científicas. También se han usado documentos visuales y otros escritos de diversas fuentes digitales que tratan los conceptos clave de la investigación, así como información recabada en la asistencia a seminarios o conferencias sobre diversos temas, como han sido la noción de “públicos” en la actualidad a través del trabajo del Centro de Cultura contemporánea de Barcelona (CCCB) durante los años 2014 y 2015, o el tema de la arqueología de los medios o nuevos materialismos de la Conferencia Internacional Arts Matters 2014, entre otros.

He profundizado en el estudio del concepto principal a partir de toda la literatura original sobre el mismo, escrita en su mayoría por los acuñadores del término: Anthony Dunne y Fiona Raby. Además de a través de la lectura de otros textos más contemporáneos de investigadores y teóricos de su círculo dentro del Royal College of Arts de Londres, y sus estudios sobre Interaction Design. Así como de otros muchos autores que desde diversas perspectivas nutren con sus ideas este campo. Tanto estos escritos como los ejemplos prácticos presentados por ellos en sus documentos on y offline -algunos de los que podemos ver en esta investigación-, han contribuido enormemente a una mayor comprensión del fenómeno del diseño crítico.

Otros formatos utilizados para pensar en este concepto fueron las exposiciones, algunas de las cuales han sido determinantes para el desarrollo de este trabajo, como la que tuvo recientemente lugar en el prácticamente nuevo Museo de Diseño de Barcelona, llamada *Diseño para vivir. 99 proyectos para el mundo real*. Que nos servirá para profundizar en uno de los dilemas del diseño crítico, el relacionado con su reconocimiento o identificación con otros tipos de diseño.

A continuación de este primer estudio exploratorio, básicamente descriptivo y cualitativo que ha supuesto el primer acercamiento a lo que había empezado a estudiar, he analizado el rol del diseño crítico revelando elementos discursivos inscritos en el mismo, con la intención de detectar cómo pueden influenciar en determinadas prácticas, y cómo pueden estimularse o reprimirse en función de sus consecuencias. Ha sido necesario para ello enfrentarse a los problemas que supone esta práctica hoy en día, y no solo resaltando sus beneficios sino también intentando sacar a luz determinadas situaciones, extrayendo las ideas más representativas que se están viviendo este ámbito ahora para, a través de la observación y el análisis, ser trabajadas más profundamente en el caso de estudio seleccionado. Con éste intentaremos evaluar dicha situación y estableceremos los conceptos los cuales nos van a servir para poder seguir investigando en un futuro éstas

prácticas cotidianas, estas formas de poder susceptibles de estar dándose en los usuarios de un tipo de diseño con actitud crítica. Esta otra parte relacionada con el estudio de caso, diferenciada del trabajo de consulta, ha sido llevada a cabo paralelamente a todo el proceso.

Investigar en profundidad el diseño crítico: los orígenes del término, sus problemas, cómo se ha ido desarrollando durante su década y media de vida, los problemas que presenta, sus fortalezas y debilidades, así como todos aquellos elementos necesarios para conocer el estado de la cuestión del mismo y sus posibilidades ha supuesto la base desde la que partir. Desde aquí se han identificado las principales problemáticas actuales con las que nos encontramos al tratar el diseño crítico, acercándonos a la perceptible similitud que acrecienta la confusión entre diseño crítico y otros diseños con mensajes en apariencia también críticos – como pueden ser el diseño social o el diseño sostenible –, e incluso su relación con el arte. Se ha pretendido ver qué es lo que el diseño crítico puede ofrecer a las personas, a un nivel de reflexión más complejo que la concienciación a través de la crítica; y también su fin último como formas de acción, es decir, determinar su capacidad performativa. Reflexionando y pensando en ello de una forma diferente a la actual, especialmente a través de la experiencia ofrecida por el estudio del caso, aportando nuevas concepciones acerca del mismo que demostrarán que el diseño crítico es algo más de lo que actualmente se considera, con un rango mayor de actuación, que ofrece posibilidades más amplias de la pensadas si se asumen como propias nuevas formas y aspectos que aquí revelaremos. Con esta investigación se ha buscado principalmente adquirir un posicionamiento crítico respecto al tema estudiado, con el que poder abordar una siguiente investigación de mayor profundidad que me permita abarcar aquellas cuestiones, que surgieron al inicio de este trabajo, mucho más generales y complejas, las cuales necesitan de un tiempo mayor y requieren de un conocimiento teórico previo que sí podemos considerar como un objetivo cumplido con este trabajo.

## INVESTIGACIÓN EN DISEÑO (CRÍTICO)

Probablemente no podamos responder a algunas de las preguntas que van a articular este apartado dedicado a la investigación en arte y diseño, como por ejemplo, ¿qué significa una investigación para el diseño o el arte? o ¿en qué medida el diseño puede dar cuenta de un proceso de investigación a través de la práctica?, pero tampoco es la intención por cuestión de tiempo y objetivos. Aunque sí lo va a ser el contextualizar y entender un poco más este ámbito, su evolución y sus posibilidades, y que sirva para darle un marco más específico al objeto de este estudio: el diseño crítico. Por lo tanto, ¿en qué medida el diseño a través de la investigación de un campo externo a sí mismo puede aportar significados que de otra manera no podrían emerger?, ¿qué relación, intrínseca, podría haber entre este criticismo del diseño y la investigación en diseño?

La teoría ya ha sido afirmada como relevante para la investigación durante toda la historia del conocimiento. Siguiendo las disertaciones de Hernández Hernández sobre la investigación en las artes nos encontramos con el problema actual que hace que se relacione casi de manera unívoca el investigar con la investigación científica, es decir, que el empirismo y el positivismo establecieran las bases del método científico. Siendo la científica, y por lo tanto cualquier investigación:

aquella que de una manera u otra se basa en la observación - se supone que objetiva - de un fenómeno y, sobre la que mediante la aplicación de una serie de mecanismos de control y fiabilidad, se trata de que las condiciones de la

investigación y sus resultados puedan ser reproducibles, verificables, extrapolables, generalizables y aplicables.<sup>1</sup>

Esto ha marcado que haya una separación entre el sujeto que investiga y el objeto de estudio, tal y como el autor nos indica, así como que sea necesario que los resultados sean cuantitativos. Dicha visión ha privilegiado a los científicos experimentales de los que estudian otro tipo de ciencias como las sociales o el lenguaje. Además para que estas otras se legitimen suelen incorporar a su terreno metodologías propias de las ciencias experimentales. Cuando el positivismo entró en crisis la noción de investigación se volvió más variada, introduciendo incluso fenómenos que tienen que ver con las experiencias subjetivas de los seres humanos. Algunas contribuciones a la misma pasan por el posicionamiento constructivista que cuestionó que los orígenes del saber no estaban en la mente sino en las relaciones interpersonales; que las descripciones que hacemos del mundo toman forma en el lenguaje, y éste posibilita y condiciona su comprensión; que la objetividad no es tan determinante como se pensaba, diferenciando entre hechos y valores; y por último, que lo que está en la mente de las personas es el efecto de la sociedad en la que nos encontramos. Todos estos cuestionamientos y la influencia de la psicología hicieron que la investigación se abriese a otras formas que la búsqueda de objetividad y las metodologías cuantitativas habían impedido. Enriqueciendo así al propio término, la investigación científica es sólo un tipo de investigación, pero como ahora veremos no es la única forma de investigación posible.

En cambio la cuestión de la sistematización nos ayuda a reflexionar sobre la importancia de la práctica, si solo realizamos investigaciones teóricas no estaremos en condiciones de conseguir investigaciones complejas y profundas surgidas de la combinación de ambas formas.

Es un concepto interesante que sintetiza la relación teoría y práctica. En la división de formas de investigación que Christopher Frayling establece lo podemos identificar en su “a través”, y puede que este concepto nos sirva como referente para la definición que Nigel Cross hace de “Design Research”, que retomaremos más adelante. El primero desde un punto de vista conceptual y revolucionario plantea esta relación partiendo de la idea de que en diseño la separación de la teoría y la práctica viene determinada de la reducida visión que se tiene en torno a la primera en este ámbito. La interpretación de su visión de la investigación en arte y diseño está relacionada con el predominio de la práctica sobre la teoría o incluso como una nueva manera de entender teoría en la práctica. Defiende, a través del ejemplo artístico de Picasso<sup>3</sup>, como hay casos en los que la práctica es tan fuerte que no necesita un discurso teórico para ser entendida como investigación, ya que simplemente lo es, y por ello define estos tres tipos de investigación en dichos ámbitos<sup>4</sup>:

**SOBRE DISEÑO/ARTE:** incluiría las investigaciones sobre su estética, su historia, así como otras teorías sociales, económicas, políticas, éticas, culturales, iconográficas, técnicas, etc. que le influyen.

**A TRAVÉS DEL DISEÑO/ARTE:** esta investigación se entiende más como un trabajo de campo en el que se incluye la propia práctica del diseño: investigando en materiales, en el desarrollo del propio trabajo, y en la acción con fines comunicativos. Se registra a modo de diario con los procesos y resultados.

**PARA EL DISEÑO/ARTE:** en esta tipología el producto final es un objeto y el pensamiento está contenido en él. El objetivo no es comunicar la investigación verbalmente o por escrito, sino de una forma visual. No considera que las explicaciones con palabras

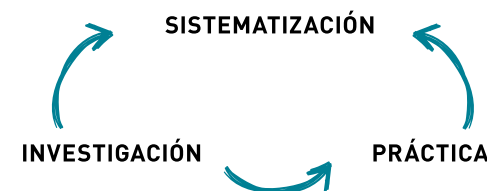
no deban incluirse, pero sí hace hincapié en que el conocimiento puede estar tanto contenido en el objeto como fuera.

La sistematización considera la experiencia como fuente de conocimiento, que ésta propicia un diálogo entre teoría y práctica, es decir, que busca una conceptualización a través de la práctica:

se fundamenta en la acción: pero no se agota en ella, porque la trasciende, es decir la eleva, la toma como objeto del saber; para tratarla, analizarla, comprenderla y elaborarla en un nivel cualitativamente distinto a una simple descripción.<sup>5</sup>

Entiende que toda práctica comprende un planteamiento metódico en el que la investigación<sup>6</sup> se ubica dialécticamente antes de la acción a la cual se orienta y la sistematización después de la acción de la cual aprende. El objeto del conocimiento de la investigación es un aspecto de la realidad que queremos conocer y comprender para poder intervenir en ella. En la sistematización se aborda un proceso o algunas de sus dimensiones, a partir de una práctica intencionada y planificada.

Se trata de actividades de producción de conocimiento que son distintas pero se complementan. Un sistema cíclico en el que se dan unos procesos sustentados en conocimientos teóricos que dan lugar a otros nuevos conocimientos:



Los primeros pasos para una investigación en diseño tuvieron lugar en el 1849 con la creación del *Journal of Design and Manufacture*, de Henry Cole. Pero no fue hasta 1960 que se introdujo en los debates la cuestión sobre la que tratan estas líneas, la investigación en diseño. Al principio de la trayectoria del diseño como disciplina hubo varios intentos de considerarla ciencia. Por ejemplo en los años 20 de la mano de Le Corbusier y Theo Van Doesburg, entre otros, cuando se presentaba como un sistema objetivo que pretendía producir arte y diseño basándose en la objetividad y racionalidad, es decir, la producción científica de productos. Pero fue más tarde, en los años 60, cuando se inició el estudio de la metodología de diseño como campo de conocimiento de carácter científico, exactamente a partir de *The Conference on Design Methods* que tuvo lugar en Londres en 1962<sup>7</sup>. Han sido muchos los que de diversas maneras y desde múltiples perspectivas han ido contribuyendo a clarificar algunas de las cuestiones planteadas, pero aun así el diseño sigue siendo algo complejo de explicar: qué es, cómo se articula, cuáles son sus metodologías propias, si es ciencia o no, si supone un modelo de conocimiento propio, etc. Es imposible concretar respuestas a estas cuestiones de forma general, que supongan soluciones aceptadas y consensuadas por todos aquellos que lo ejercen, lo estudian y lo perciben. Nigel Cross considera que un primer paso del diseño como disciplina fue planteado en 1983, cuando Donald Schön habló de la “práctica reflexiva”, es decir, cuando se reconoció que había conocimiento en la acción, independientemente de que después se pudiese dar explicación verbal a la misma. Schön retomando la idea de Dewey de “aprender haciendo” formuló su propuesta, mediante la cual pretendía buscar una epistemología de la práctica

<sup>1</sup> Fernando Hernández Hernández, “La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación”, *Educatio Siglo XXI*, 26 (2008): 85-118.

<sup>2</sup> Hernández, “La investigación basada en las artes”.

<sup>3</sup> Christopher Frayling, “Research in Art and Design”, *Royal College of Art Research Papers*, 1. (1993/4): 2. El autor lo cuenta así: “...in my opinion” said Picasso, “to search means nothing in painting. To find is the thing (...) my work, the spirit of research. When I paint, my object is to show what I have found and not what I am looking for (...) love must be proved by facts and not by reasons...”

<sup>4</sup> Frayling, “Research in Art and Design”.

<sup>5</sup> María Rosario Ayllón Viaña, “La práctica como fuente de conocimiento: una propuesta operativa para sistematizar experiencias en Trabajo Social” (conferencia presentada en el “XVII Seminario Latinoamericano De Escuelas Trabajo Social”, en la Pontificia Universidad Católica del Perú, Octubre, 2001); afirma que sin investigación se corre el riesgo de perder perspectiva y profundidad, y sin sistematización se suprime un espacio privilegiado para conocer desde la práctica.

<sup>6</sup> Ayllón Viaña, “La práctica como fuente de conocimiento: una propuesta operativa para sistematizar experiencias en Trabajo Social”.

<sup>7</sup> Nigel Cross, *Designing ways of knowing* (Londres: Springer, 2008), 95-103.

implícita en los procesos artísticos e intuitivos, que algunos profesionales llevan a cabo en situaciones de incertidumbre, inestabilidad, particularidad, conflictos... Entiende esta habilidad del profesional como un proceso de reflexión en la acción, “concibe la reflexión - entendida como una forma de conocimiento - como un análisis y propuesta global que orienta la acción”<sup>8</sup>. Siendo así la teoría un instrumento de reflexión activado por la práctica, o lo que sería lo mismo, que sin práctica la teoría no es nada.

El problema de asociar la teoría a lectura, a escritura o a discurso ya es un inconveniente para el diseño, el cual en esencia ya comprende una parte práctica, que además es de gran valor puesto que es la que se relaciona con la sociedad, la que interactúa, la que se usa y se interpreta. Además, por un lado, podemos considerar el teorizar en sí una acción, una práctica, y como veremos a continuación también lo parecen indicar algunos autores. Hay que destacar la importancia de pensar y generar discurso acerca de una práctica de diseño, puesto que pensar da lugar a otros procesos y estos a su vez te hacen reflexionar de nuevo, volver a practicar, y por lo tanto teorizar, como un círculo que se retroalimenta si lo consideramos una dicotomía, aunque quizás debamos aplicar una nueva mirada que lo contemple como un solo hecho. Aun así, y por otro lado, para Cross la investigación en diseño tiene que ver con “el desarrollo, la articulación y la comunicación de *design knowledge*”, o lo que es lo mismo, esta debe ser útil, basada en la identificación de un problema que se pueda investigar y que merezca la pena; inquisitivo, que busque conseguir conocimiento nuevo; que esté al corriente de investigaciones relacionadas llevadas a cabo con anterioridad; metódico, realizado de una manera disciplinada; comunicable, que genere e informe resultados que se puedan probar y sean accesibles por otros<sup>9</sup>. Con estas características y con la intención de completar la idea de Schön, hace hincapié en que

no hay que confundir la práctica con la investigación en sí, no considerando que las prácticas normales de diseño sean investigación, puesto que la razón de ser de cualquier investigación es extraer conocimiento del mundo y hacerlo disponible para otros de forma que estos lo puedan usar. Incluye así los trabajos prácticos como una parte más del proceso, los cuales requieren método y racionalidad en cierta manera. Siendo indispensable que haya reflexiones del diseñador que sean, por lo tanto, comunicables y reutilizables, hemos de decir de una manera tradicional: positivista, empírica y racional.

Nigel Cross a pesar de considerar que las prácticas normales de diseño no son investigación en sí, es decir, que el diseñar no supone ya un investigar, reclama un lugar único y distinguido para el diseño, diferenciado de otro tipo de ciencias, lo que deja una puerta abierta a configurar esas nuevas maneras de entender la práctica como investigación o como teoría, que plantea Frayling. Su manera de entender la investigación para el diseño y el arte supone nuevos retos, entre ellos desligarnos de las concepciones que la tradición nos ha inculcado en relación a los conceptos que en estas páginas se han tratado. En el concreto caso del diseño, el objeto debe contener una parte objetiva que parta del hecho en sí, y sea localizada en cierto grado por las personas de la misma manera – en los casos de diseño crítico en los que se intenta hacer reflexionar acerca de algo establecido es necesario que esa parte se entienda en un dicho grado igualmente para todos. Por lo tanto atenderá a la necesidades que se pretenden exponer, y hará reflexionar pero sin una imposición de ideas, con la suficiente maestría y delicadeza para conseguirlo. Pero a su vez siempre ha de haber una parte subjetiva para esos receptores, una vía libre a la interpretación, que contribuirá a que no se dogmatice. Para Cross el diseño es una disciplina propia, incluso va más allá defendiéndola como un nuevo campo de conocimiento

equiparable a las ciencias naturales o las ciencias sociales, asignándole así un carácter único, algo que también indica Victor Margolin al afirmar que el diseño se trata de un compendio de estándares de las ciencias naturales, las ciencias sociales y las humanidades, lo que constituye su especificidad, un rasgo único que le da un inmenso valor. Esta capacidad innata para combinar los distintos campos de conocimiento ha fomentado el interés en el desarrollo de un discurso teórico con métodos propios para el diseño<sup>10</sup>, y a pesar de que la relación entre práctica y teoría para algunos sigue sin estar clara, es un rasgo indiscutiblemente característico del diseño y su configuración como disciplina propia. Para ello propone el reto de pensar en la paradoja del diseño como disciplina interdisciplinaria<sup>11</sup> que ofrece y sintetiza bajo el título del trabajo donde explica esta reflexión como: *designerly ways of knowing*.

También podríamos identificar la investigación a través del diseño explicada por Frayling, con la investigación basada en la práctica, ya que las indagaciones son llevadas a cabo a través de la práctica creativa, y la teoría es producida para informar sobre lo creado y para validar sus resultados y efectos. Este tipo de investigación empezó a darse en 1992 en Reino Unido, cuando se reconocieron los resultados de la práctica como investigación en el *Research Assesment Exercise*<sup>12</sup>. Desde entonces ha ido popularizándose principalmente en las artes y las humanidades. Se trata de un tipo de investigación cualitativa e interdisciplinaria, que utiliza procesos musicales, literarios, performativos, etc. de producción,

para indagar, a través de la práctica y la experiencia humana, los fenómenos y experiencias a las que se dirige el estudio en cuestión, y poner de manifiesto problemas que no son revelados a través de otras metodologías<sup>13</sup>. Su objetivo es la producción de un artefacto y una tesis escrita que no solo contextualice el marco teórico sino que además pretenda generar conocimiento nuevo. Este producto no puede ser solo ilustrativo de lo escrito, así como el texto no debe servir solo para contextualizar al producto, sino que la investigación debe poner de manifiesto la relación entre práctica y teoría. Como nos indica Hernández, en este proceso hay implícita una subjetividad propia de la experiencia del investigador y sus reflexiones acerca del tema estudiado, las cuales enriquecen a la investigación puesto que “revela aspectos sociales y culturales que no podrían revelarse de otra manera”<sup>14</sup>. En el caso de los trabajos artísticos y de diseño hay un componente emocional y subjetivo que contrasta y se enfrenta a la objetividad, la racionalización, la demostrabilidad de las investigaciones convencionales. En lugar de considerarlas como contradictorias habría que pensarlas y trabajarlas como complementarias ya que cada una puede aportar técnicas, métodos o resultados diferentes, que pueden hacer unas aportaciones más completas y complejas del fenómeno investigado.

Pero no podemos olvidar que la práctica de diseño entendida como investigación puede plantear problemas epistemológicos y metodológicos, algunos de los cuales Ricardo Marín Viadel recoge como los principales de la investigación basada en la práctica<sup>15</sup>:

<sup>8</sup> Angels Domingo Roger. “El profesional reflexivo (D.A. Schön). Descripción de las tres fases del pensamiento práctico”. [http://www.practicareflexiva.pro/docs/D.SCHON\\_FUNDAMENTOS.pdf](http://www.practicareflexiva.pro/docs/D.SCHON_FUNDAMENTOS.pdf) (consultada el 28 de julio de 2015).

<sup>9</sup> Cross, *Designerly ways of knowing*. La enumeración de las características que definen la investigación las recoge de otro autor, Bruce Archer, el cual fue de los primeros en defender el diseño como la tercera área de conocimiento, muy presente en toda esta obra de Cross.

<sup>10</sup> Victor Margolin. “Building a Design Research Community” (conferencia presentada en “Design Plus Research: Proceedings of the Politecnico di Milano Conference”, Milán, 18 al 20 de mayo, 2000).

<sup>11</sup> Cross, *Designerly ways of knowing*, 100: “The underlying axiom of this discipline is that there are forms of knowledge peculiar to the awareness and ability of a designer, independent of the different professional domains of design practice”.

<sup>12</sup> Perla Carrillo Quiroga. “La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales”, *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 64 (enero-marzo 2015): 224. A su vez podemos encontrar una definición de *Research Assesment Exercise* (RAE) en Wikipedia, donde especifica que se trata de un ejercicio llevado a cabo cada 5 años en nombre de los cuatro consejos de financiación de educación superior del Reino Unido (HEFCE, SHEFC, HEFCW, DELNI) para evaluar la calidad de la investigación que las instituciones de educación superior británica realizan. [https://en.wikipedia.org/wiki/Research\\_Assesment\\_Exercise](https://en.wikipedia.org/wiki/Research_Assesment_Exercise) (consultada el 28 de julio de 2015).

<sup>13</sup> Hernández, “La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación.”

<sup>14</sup> Carrillo, “La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales”.

<sup>15</sup> Ricardo Marín Viadel. “Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: temas, tendencias y miradas”. Artículo reformulado, publicado por primera vez en *Educatio Siglo XXI*, vol. 29, no. 1. (2011). El autor enumera estos problemas referidos en su caso a las metodologías artísticas de investigación en educación.

- La pluralidad de lenguajes utilizados que sirven para la representación de los datos del propio proceso investigador y sus resultados al desarrollarse una práctica. Los cuales van siempre más allá del lenguaje verbal escrito y de los análisis estadísticos de datos cuantitativos. Esto se potencia cuando se trata de una investigación “para” el arte o el diseño.
- La complejidad semántica y la amplitud connotativa de los resultados, distintivos de los lenguajes artísticos, supone una apertura de significados que puede ser interpretada en ocasiones como ambigüedad o ausencia de los mismos, y por tanto impropia para la investigación, ya que por su falta de claridad no es adecuada para considerarse un conocimiento transmisible, demostrable, etc. Pero nos recuerda el autor que “Los usos poéticos del lenguaje verbal surgen para poder llegar a decir aquello que las palabras por sí mismas no pueden llegar a decir”.
- La flexibilidad a la hora de manejar los datos empíricos.

Un ejemplo interesante mostrado por este autor como una perfecta representación de lo que puede ser una investigación artística es el grupo “A/R/T/ography” de la University British of Columbia de Vancouver. Su denominación viene de *artist*, *researcher* y *teacher*. Esta metodología pretende combinar en un mismo proceso las experiencias personales y profesionales de aquellos que son profesores, artistas e investigadores<sup>16</sup>. Las personas que aplican ésta metodología:

incorporan formas de indagación visual, performativa, poética, musicales y narrativas en sus proyectos innovadores de investigación; además expanden los límites de las prácticas de la investigación en Ciencias Sociales, e investigan cómo estas formas de indagación basadas en

las artes pueden ser utilizadas, representadas y publicadas para audiencias académicas, profesionales y de público en general.<sup>17</sup>

Hernández que también lo utiliza como ejemplo de investigación basada en la práctica hace alusión a unas palabras que Rita Irwin, una de sus fundadoras, expone en uno de sus textos sobre el tema titulado *A/r/tography: A metonymic métissage*:

El proceso de la a/r/tography ‘significa indagar en el mundo a través de un continuo proceso de hacer arte en cualquier forma artística y escrita de manera que no estén separadas ni sean ilustración una de la otra, sino que estén interconectadas y entrelazadas una con la otra para crear significados nuevos y/o relevantes.’ Un lugar donde la integración en el flujo entre lo intelectual, el sentimiento y la práctica tienen lugar a través de la recreación, la indagación y el reaprendizaje de la comprensión del mundo y de nuestras experiencias y memorias. Este espacio de mestizaje, que se nutre de ideas modernas y postmodernas, es un lugar de relación y metonimia donde el pensamiento dialógico y la metáfora sustituyen a los dualismos, y donde las diferentes estéticas se utilizan como vehículos de significado más que de mostrar hechos.<sup>18</sup>

A pesar de todas las complejidades y problemáticas descritas creemos que los procesos de diseño, y especialmente en el caso del diseño crítico, son investigaciones, ya que estos son por sí mismos indagatorios; suelen partir de hechos, cuestiones o situaciones previas; pretenden abordar un problema, bien para solucionarlo o para pensar a partir de él nuevas preguntas - justo el proceso de cualquier investigación -; se lleva a cabo de manera metódica, adecuada a cada ocasión; y comunicable, en cualquier caso entra en contacto con las personas a las cuales interpela, hace reflexionar, las lleva a la acción, etc. Todas estas son las características que Cross asocia a lo

que para él sería una investigación, que dan lugar a *Design Knowledge*, y que puede ser reutilizada por otros diseñadores o investigadores. Desde aquí consideramos que también se pueden dar en el diseño no solo como práctica acompañada de teoría, sino con el propio objeto de diseño final, nacido de la simple práctica que ya supone una teoría.

Volviendo a la pregunta inicial de la relación entre el diseño crítico y la investigación en diseño podemos decir que en una primera instancia se puede asumir que toda actividad diseñística conlleva un propósito investigador. A su vez, el diseño crítico, por su finalidad cuestionadora, construye formas de mirar, de enseñar, de ser interpretado que entran en las lógicas de cualquier investigación. También existe un paralelismo entre el diseño crítico y la investigación basada en las artes, cuyas características Hernández enumera, y que aunque también es aplicable a todo tipo de diseño, consideramos especialmente relevante para el tipo aquí analizado desde la perspectiva de la investigación “para” el diseño<sup>19</sup>:

- Utiliza elementos artísticos y estéticos. Mientras que la mayoría de la investigación en otras ciencias utiliza elementos lingüísticos y numéricos, en ésta se usan elementos relacionados con las artes visuales o performativas.
- Busca otras maneras de mirar y representar la experiencia. No persigue la certeza sino el realce de perspectivas, la señalización de matices y lugares no explorados. Por eso no persigue ofrecer explicaciones sólidas ni realizar predicciones ‘confiables’, sino que pretende otras maneras de ver los fenómenos a los que se dirige el interés del estudio.
- Trata de desvelar aquello de lo que no se habla. No pretende ofrecer alternativas y soluciones que fundamenten las decisiones de política educativa,

cultural o social, sino que plantea una conversación más amplia y profunda sobre las políticas y las prácticas tratando de desvelar aquello que se suele dar por hecho y que se naturaliza.

Además en el concreto caso del diseño crítico, como profundizaremos en el apartado que lleva su título, los objetos funcionan como discursos. Ramia Mazé y Johan Redström hablan de objeto como discurso<sup>20</sup> refiriéndose a que en una práctica crítica el objeto diseñado puede ser entendido como un tipo de discurso materializado, pensado a partir de las prácticas de Anthony Dunne (fundador del término) con los objetos que produjo para su doctorado, los cuales seguían siendo diseño además de ser parte material de su tesis, y en la que el objeto se volvía una crítica física en sí misma. Siendo entonces su investigación una modelación conceptual que conllevaba una crítica de la producción y el consumo comunicadas a través de objetos.

Tanto el diseño crítico como la investigación no solo resuelven o analizan problemas, sino que pueden repensar críticamente los parámetros de ese problema, así como formular nuevas cuestiones. El diseño crítico podría ser ese investigar para el diseño que plantea Frayling, puesto que la práctica en los casos de diseño crítico, al hacerla se experimenta con formas y artefactos conceptuales, que luego son transmitidos, interpretados, extraídos por aquellos con los que entra en contacto. Además ese hacer propio del diseño crítico, como decíamos, puede ser considerado una investigación en sí misma porque se trata de actuar como una crítica de los paradigmas de conocimiento. Es dar a conocer lo incuestionable, indagar en lo establecido, por lo tanto podríamos decir que el diseño crítico, más que cualquier otro, cuestiona el sentido comúnmente aceptado sobre lo que es investigar puesto que desvela lo que no ha sido dicho.

<sup>16</sup> Rita L. Irwin, sitio web de “A/R/T/ography”. University British of Columbia, Vancouver. <http://artography.edcp.educ.ubc.ca/lo> (consultada el 28 de julio de 2015).

<sup>17</sup> Hernández, “La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación.”

<sup>18</sup> Hernández, “La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación.”. Extraído del original: Rita Irwin. “A/r/tography: A metonymic métissage”. En *A/r/tography: Rendering self through arts based living inquiry* (Vancouver, BC: Pacific Educational Press, 2004), 27-38.

<sup>19</sup> Hernández, “La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación.” El autor extrae estas características del texto de T. Barone y E. Eisner “Arts-Based Educational Research” En *Handbook of Complementary Methods in Educational Research*, (Mahwah, New Jersey: AERA, 2006), 95-109.

<sup>20</sup> Ramia Mazé y Johan Redström. “Difficult forms: critical practices of design and research” (conferencia presentada en “IASDR’07: International Association of Societies of Design Research 2007 - Emerging Trends in Design Research”, Universidad Politécnica de Hong Kong, 12 al 15 Noviembre, 2007) <http://soda.swedishict.se/2607/> (consultada el 19 de julio de 2015)





## DISEÑO CRÍTICO

...what designers can do—what we can all do—is imagine some situation or condition that does not yet exist but describe it in sufficient detail that it appears to be a desirable new version of the real world.

John Thackara (2005:26)



## ESTADO DE LA CUESTIÓN

Más allá de preguntarnos acerca de ¿cuál es la función del diseño crítico?, ¿por qué es tan catastrofista? o ¿qué pretende con ello?, queremos resignificar lo que sería un diseño crítico. El cual, como veremos, podrá dar respuestas a estas preguntas, e incluso podrá superarlas para hacernos cuestionarnos otros temas nuevos. Con él, el diseño no tiene por qué ser estético, ni funcional, ni aceptable, ni comercial... podrá ser antiestético, incomprensible, raro, incluso aparentemente inútil... pero éste será capaz de provocar reacciones diversas así como nuevas formas de percibir las cosas. Se trata de un dispositivo conceptual capaz de hacer cambiar nuestra mirada respecto a algo.

### ANTECEDENTES

El propósito de la crítica es hacer conscientes a las personas de algo, provocar un cambio de opinión, profundizar en el sentido de las cosas, no quedarse solamente con lo mostrado en su forma más superficial. Así la crítica se hace indispensable para el desarrollo de un pensamiento crítico, en cierto modo inconformista y con una actitud reivindicativa. Por ello podríamos decir que contribuye al desarrollo de cualquier materia, incluido el diseño. Normalmente ha sido un concepto relacionado con la estética, la filosofía y el arte, siendo en el diseño una denominación bastante reciente. No solo es útil para los que lo practican, ya que a través de la misma aprenden y son más conscientes, también el propio diseño se enriquece y ellos pueden mejorar su práctica siempre en base a unos

ideales que son los que la despiertan; además en los usuarios puede llegar a provocar una reflexión acerca de unos hechos concretos, y unas actuaciones liberadas a través de una actividad que tiene que ver con múltiples elementos además de los asumidos como normales. Básicamente se trataría de mantener durante el desarrollo de la práctica del diseño un cuestionamiento consciente, tanto en el ámbito estético como social.

Uno de los antecedentes teóricos de este concepto lo tenemos en la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt, una escuela de pensamiento occidental surgida a mediados del siglo XX, que dio un vuelco a la teoría tradicional aunándola con la práctica. Entendía el conocimiento como un praxis basada en la experiencia y el sentimiento, además de por la razón. Esta teoría de renovación marxista defendía la crítica por su capacidad para ser agente de cambio social, desvelando los mecanismos de coerción ocultos para mostrar los verdaderos intereses escondidos tras ellos. Estos eran ejercidos por el poder hegemónico a través de los medios de comunicación y la cultura de consumo. Fueron Adorno y Horkheimer algunos de los teóricos más importantes para el desarrollo de esta teoría,

Figura 1.  
*Joe Sofa*  
de Paolo  
Lomazzi.



estos ofrecieron conceptos como “cosificación” y “alienación” para referirse a la forma de operar de la sociedad de su tiempo: donde las clases sociales dominantes ejercían su poder mediante la ideología, que presentaba su situación de hegemonía como algo natural, y que además incentivaba el consumo como pieza clave de un sistema donde todos los elementos de la cultura condicionaban a las personas, a lo que llamaron “cosificación”. La Teoría Crítica argumenta a favor de la crítica por ser un agente de cambio capaz de transformar el mundo. La relación de esta teoría y el diseño, sea crítico o no, estaría en que éste ha sido considerado una disciplina muy relacionada con el capitalismo. Con el desarrollo de la crítica se pretendía exponer las operaciones alienantes y hacer a la gente consciente de las mismas para conseguir una sociedad más justa. Al fin y al cabo el diseño se sitúa entre la cultura y el capital, depende de los sistemas financieros y de poder, y en el caso del diseño de productos o servicios su valoración predominante se da en términos económicos, lo que marca la importancia de un desarrollo crítico dentro de la disciplina.

A nivel práctico algunos predecesores de lo que hoy podemos considerar diseño crítico son el Anti Design (figura 1) y el Radical Design (figura 2). El Anti Design fue movimiento radical que surgió a finales de los años 60 en Inglaterra, Austria e Italia, el cual reaccionaba contra los diseñadores vanguardistas y el Modernismo, cuestionando la relación del diseño con la sociedad. Y aunque su tiempo prolífico terminó en los 80 aún prevalecen en ciertos diseños contemporáneos algunas formas heredadas de aquellos ideales. A pesar



Figura 2.  
*Superstudio*.  
Visión utópica  
de un mundo  
*un-designed*.  
Ambientes  
artificiales en  
la ciudad de  
Nueva York.

de ello muchos aspectos del Anti Design fueron absorbidos por la moda, lo que le hizo perder su carácter reivindicativo. Utilizaban las distorsiones y tamaños desproporcionados, también colores estridentes no asociados comúnmente a aquello que representaban, buscando el humor y el kitsch<sup>21</sup> para hacer reflexionar acerca de lo establecido, el utilitarismo y el consumismo, haciendo prevalecer el simbolismo a la función. Veían el diseño como una forma de inculcar una ideología<sup>22</sup>, consideraban que el diseño tenía un enorme poder para criticar las convenciones. Un ejemplo de este tipo de diseño lo tenemos en el Grupo Memphis que se inspiraba en los movimientos artísticos vanguardistas como Dadá, el Surrealismo y el Situacionismo. Se producían desde objetos de mobiliario hasta piezas para exposiciones, e incluso publicaron sus propios manifiestos. Sus productos eran en

<sup>21</sup> Charles Moffat. “Anti-Design”. Sitio web sobre historia del arte y el diseño, artículo de 2011. <http://www.arthistoryarchive.com/arhistory/antide-sign/> (consultada el 19 de julio de 2015).

<sup>22</sup> Mazé y Redström. “Difficult forms: critical practices of design and research”.

definitiva formas abiertas a otras ideas muy distintas de las establecidas y a la apropiación, que buscaban generar debate. Su vertiente arquitectónica se llamó Radical Design.

Por otra parte, en el campo de la sociología también hemos encontrado antecedentes a este posicionamiento del diseño. Concretamente se trata de una diferencia clave a la hora de entender la cuestión de la crítica en las prácticas sociales, que viene de las dos posiciones básicas que se dan en el terreno de la sociología acerca de la ésta y sus posibilidades<sup>23</sup>: por un lado la que corresponde a Bourdieu cuyo desarrollo se dio en los años 70 y que se llamó sociología crítica; y por otro la sociología pragmática de la crítica, formulada durante los años 80 y 90, por Boltanski.

La sociología crítica pone el acento en cómo los mecanismos de opresión ejercen su poder sobre los oprimidos, que pasivamente lo padecen de manera que llegan a interiorizarlos en forma de ideología<sup>24</sup>: en este caso los oprimidos no son capaces de observar, analizar y practicar la crítica, son seres no cualificados a los que solo les queda la resignación. El autor difiere entre el conocimiento ordinario de estos, inválido para la crítica; y el científico, sí apto para considerarse. La sociología crítica de Bourdieu no hace caso de los posibles valores que cualquier persona puede llegar a demostrar en su conocimiento ordinario, y por lo tanto la figura de experto que él plantea no está capacitada para observar y analizar de forma precisa los argumentos y las críticas ordinarias



que las personas comunes intercambian en sus acciones o conversaciones corrientes.

La segunda teoría, la sociología pragmática de la crítica, habla de cómo esas mismas personas denominadas anteriormente pasivas, tienen la posibilidad de rebelarse y ser capaces de luchar contra esa dominación expuesta por Bourdieu: defiende que todos los individuos pueden ejercer la crítica, mediante la expresión o incluso mediante la acción, ya que disponen de suficientes recursos para ello que aplican en su día a día. Para esta teoría las personas somos *actores* de cambio, mientras que en la anterior éramos considerados *agentes* dominados<sup>25</sup>. Boltanski cree importante que ambas críticas, tanto la crítica por parte de los expertos como por parte de la ciudadanía general, sean tomadas en cuenta para cualquier análisis sociológico, resaltando incluso que es posible que estos últimos sepan más de ciertas cuestiones que los propios investigadores. Tal y como lo pinta este teórico nos hallaríamos en una sociedad crítica de sujetos críticos, donde las acciones de los mismos no estarían predeterminadas en su totalidad en base a unas estructuras, sino que se contemplaría la voluntad no alienada que ofrece a las personas algunas libertades.

Esta investigación que tiene ahora mismo entre sus manos, presenta una sociedad pensada más desde la perspectiva de Boltanski, donde todas las prácticas que se contemplan, sean quienes sean los que las lleven a cabo y las formas que éstas tengan, son prácticas del sí<sup>26</sup>, prácticas

de libertad que confieren poder a las personas (Foucault), que nos conforman, creando nuevas formas de subjetivación. Difieren de lo establecido, de las normas que nos son impuestas, cuestionando los códigos y el orden social, etc.:

la contribución de Foucault (...) es precisamente pedirnos que repensemos la crítica como una práctica que permite (...) la cuestión de los límites de nuestros más seguros modos de conocimiento. Adorno describió como ideología (...) «el único pensamiento no-ideológico es aquel que no puede reducirse a *operational terms*, sino que intenta llevar la cosa misma a aquel lenguaje que está generalmente bloqueado por el lenguaje dominante.<sup>27</sup>

En esta investigación buscaremos un significado más fundamental de «crítica» para ver qué problemas hay con las formas predefinidas de cuestionamiento, para rehacer la pregunta de una forma en la que se practique la igualdad. Se contemplará el diseño como un activo creador de significados, desde una perspectiva emancipadora y a partir de la crítica. Y se pretende trabajar orientándonos hacia la búsqueda de esos pequeños acontecimientos de nuestra vida diaria que nos hacen ser más conocedores del universo infinito de posibilidades que se puede extender más allá de lo que tenemos por entendido en cada caso, en definitiva, constituirnos como seres

más libres. Por lo tanto me gustaría darle a la crítica, a la simple (en apariencia) reflexión, un lugar más importante en todo esto, continuando con una cita de Martí Peran<sup>28</sup>, “aunque no haya valoraciones prácticas en un sentido convencional, sí que se construye un posicionamiento crítico que, al fin y al cabo, supone el mejor de los equipajes posibles”. Partiendo de este equipaje mostrado a partir del análisis del diseño crítico estableceremos un mapa de conceptos relacionados con la esencia de esta práctica que nos permitirá entender su alcance y sus consecuencias.

#### EL ORIGEN

El término de diseño crítico asociado a una práctica de diseño con unas características determinadas fue establecido como tal públicamente dentro del ámbito del diseño en 1999. Acuñado por el diseñador y profesor de la Royal College of Arts Anthony Dunne en su libro *Hertzian Tales*<sup>29</sup>.

**“Aunque no haya valoraciones prácticas en un sentido convencional, sí que se construye un posicionamiento crítico que, al fin y al cabo, supone el mejor de los equipajes posibles.”**

Que la paleta de sus formas posibles esté delimitada de antemano por dichos modos de subjetivación (...) le obliga a formarse dentro de prácticas que ya están más o menos funcionando. Pero si esa formación de sí se hace en desobediencia a los principios de acuerdo con los cuales una se forma, entonces la virtud se convierte en la práctica por la cual el yo se forma a sí mismo en desujeción, lo que quiere decir que arriesga su deformación como sujeto, ocupando esa posición ontológicamente insegura que plantea otra vez la cuestión: quién será un sujeto aquí y qué contará como vida; un momento de cuestionamiento ético que requiere que rompamos los hábitos de juicio en favor de una práctica más arriesgada que busca actuar con artisticidad en la coacción.”

<sup>27</sup> Butler, “¿Qué es la crítica? Un ensayo sobre la virtud de Foucault”, 146-7.

<sup>28</sup> Martí Peran. “Los indisciplinados no saben quiénes son. La posición del arte en las fronteras del diseño”. Web personal del autor. <http://www.martiperan.net/print.php?id=8> (consultada el 19 de julio de 2015).

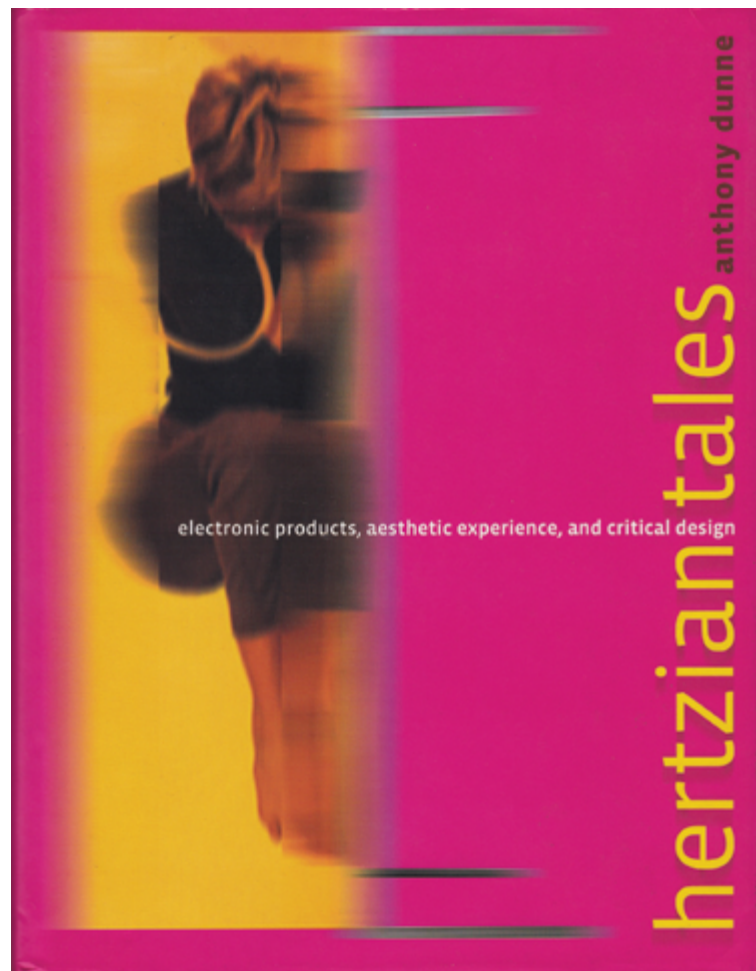
<sup>29</sup> Anthony Dunne. 2005 - 1ª publicación 1999. *Hertzian Tales. Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. Cambridge: MIT Press.

<sup>23</sup> Ulf Wuggenig, “Crítica paradójica”. En *Transversal*, publicación del Instituto Europeo para Políticas Culturales Progresivas, año 2008. [http://eipcp.net/transversal/0808/wuggenig/es/print#\\_ftn10](http://eipcp.net/transversal/0808/wuggenig/es/print#_ftn10) (consultada el 26 de julio de 2015).

<sup>24</sup> Wuggenig, “Crítica paradójica”.

<sup>25</sup> Wuggenig, “Crítica paradójica”.

<sup>26</sup> Judith Butler. “¿Qué es la crítica? Un ensayo sobre la virtud de Foucault”, en *Producción cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional*. Boris Buden, Judith Butler, Alberto De Nicola, Brian Holmes, Jens Kastner, Maurizio Lazzarato, Isabell Lorey, Stefan Nowotny, Gerald Raunig, Gigi Roggero, Raúl Sánchez Cedillo (Universidad Nómada), Hito Steyerl, transform, Benedetto Vecchi, Marion von Osten. (Madrid: Traficantes de sueños, 2008), 167: “El yo se forma a sí mismo (...) dentro de una serie de prácticas formativas que Foucault caracteriza como modos de subjetivación.



Portada del libro de Dunne *Hertzian Tales*.

Anthony Dunne y Fiona Raby (profesora de la misma universidad y la otra parte principal integrante del estudio de diseño Dunne & Raby) son dos de los máximos exponentes en esta materia por su contribución al desarrollo del concepto y su contexto. Para ambos el diseño crítico es una forma de investigación de diseño destinada a hacer consumidores más críticos con su vida cotidiana, en particular sobre cómo ésta está mediada por presupuestos, valores, ideologías y normas de conducta inscritas en dichos diseños<sup>30</sup>.

Siguiendo con su definición, aseguran que se trata de una investigación que, a través de una metodología de diseño, pone en un primer plano a debatir la ética de la práctica del diseño a la vez que revela las agendas y los valores ocultos en dichas prácticas, explorando valores alternativos a los existentes que puedan existir y dándole la forma de otro producto de diseño más. Sería aquel que utiliza propuestas de diseño especulativas para desafiar los supuestos ya dados, los lugares preconcebidos sobre el papel que los productos de consumo desempeñan en la vida cotidiana. Han elaborado varios artículos, participado en bastantes intervenciones en conferencias y seminarios, y escrito algunos libros: el anterior citado, *Design Noir*<sup>31</sup> y *Speculative Everything*<sup>32</sup>; de los cuales se ha extraído casi toda la información referente a la cuestión de la que hablamos en este apartado y que pueden consultar al detalle en la bibliografía de este trabajo. Ésta supone una gran aportación a la materia, quizás la mayor hasta ahora, pero como veremos en otras

## Los objetos de diseño crítico constituyen una “crítica materializada”, son objetos discursivos con los que pensar a través del diseño mejor que a través de palabras.

secciones de este trabajo no son los únicos, también hay otros investigadores que desde diferentes perspectivas incluso críticas están contribuyendo a enriquecer el concepto. Por su parte Dunne y Raby aseguran no haber descubierto nada nuevo con la acuñación de tal término, afirman que es muy posible que antes de que ellos hablasen por primera vez de diseño crítico ya hubiese numerosas personas que haciendo lo mismo nunca se habían planteado tal concepto. E incluso ahora también esto puede estar ocurriendo, ya que no es un término muy popular y en cambio sí que hemos oído algunos otros que aparentemente pueden parecer parecidos o idénticos, como el diseño experimental o el diseño responsable. Se tratará en otro apartado este hecho para intentar determinar con mayor precisión la particularidad de este tipo de diseño, lo que nos servirá para asegurarlo como una forma de diseñar que quizás vaya más lejos de lo que a partir de una aproximación inicial a éste se pueda concretar o dar lugar, intentando ver su mayor potencial y sus controversias. En cualquier caso la innegable aportación de estos autores a este caso ha sido poner en escena el diseño crítico como tal, ya que como ellos mismos indican, tan solo el hecho de

asignarle un nombre constituye una forma eficaz de hacer su actividad más visible, sujeta a discusión y debate.

El diseño crítico, tal y como ellos lo entienden no es un movimiento, ni es un campo que pueda ser claramente definido; son valores y es una actitud, una forma de ver el diseño e imaginar sus posibilidades más allá de las definiciones estrechas del mercado y de los medios<sup>33</sup>. Este diseño ha nacido un poco de la idea y la intención de investigar en cómo el diseño en general, en cualquier forma posible, puede despertar *awareness*, pero no por ello pretende ser la única forma de diseño para conseguirlo, ni la mejor. Es un diseño conceptual con un propósito determinado: ser útil, cuestionar y criticar, además de retar la manera en que las tecnologías entran en nuestras vidas. Y como objetos que son, estos suponen una “crítica materializada”, objetos discursivos, donde se trata de pensar a través del diseño mejor que a través de las palabras, usando ambos para comprometer e implicar a las personas. Esta crítica se puede entender como un uso más del diseño, tal como lo es el comunicar en el caso del diseño gráfico, o el resolver problemas en el caso del diseño de producto. Para ello utiliza la especulación, la ficción o la creación de futuros posibles, ya que estos le ayudan a desligarse de la industria, relacionarse con la cultura y fomentar la capacidad imaginativa de las personas. Para ellos la clave de su criticidad está en este punto, en cómo se asienta en el mundo actual aun perteneciendo a otro tiempo y lugar (ficticio o futuro), a través no de cuentos e historias sino mediante una parte física que hace que

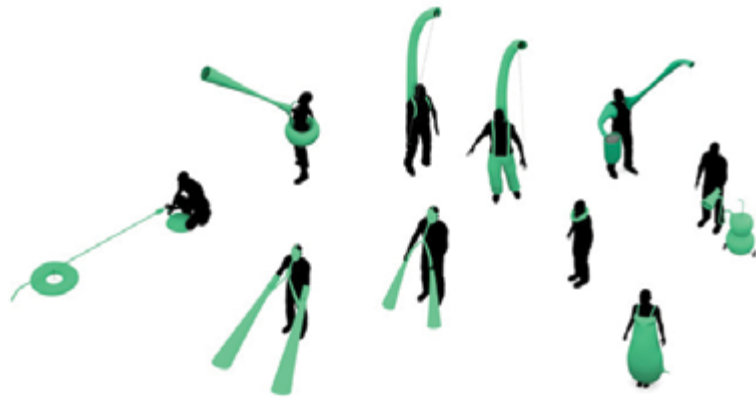
<sup>30</sup> Anthony Dunne y Fiona Raby. En el sitio web del estudio de diseño de estos diseñadores, Dunne & Raby, muestran todo el trabajo realizado en el mismo, incluyendo artículos y conferencias, trabajos de diseño, participación en exposiciones, libros y otros proyectos variados. <http://www.dunneandraby.co.uk/> (consultada el 28 de julio de 2015).

<sup>31</sup> Anthony Dunne y Fiona Raby. *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*. (August / Birkhäuser: 2001).

<sup>32</sup> Anthony Dunne y Fiona Raby. *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. (Cambridge: MIT Press, 2013).

<sup>33</sup> En este párrafo se muestran las ideas principales acerca de la definición de diseño crítico que ofrecen estos dos autores en diversos escritos: los libros anteriormente nombrados y el sitio web de su estudio Dunne & Raby, donde se puede acceder a diversos artículos y entrevistas. Las referencias principales de los mismos son utilizadas en este apartado, cuyo concepto transversal común es el diseño crítico. <http://www.dunneandraby.co.uk> (consultada el 28 de julio de 2015)

no se quede solo en palabras y por lo tanto incrementemente el *engagement* con las personas.

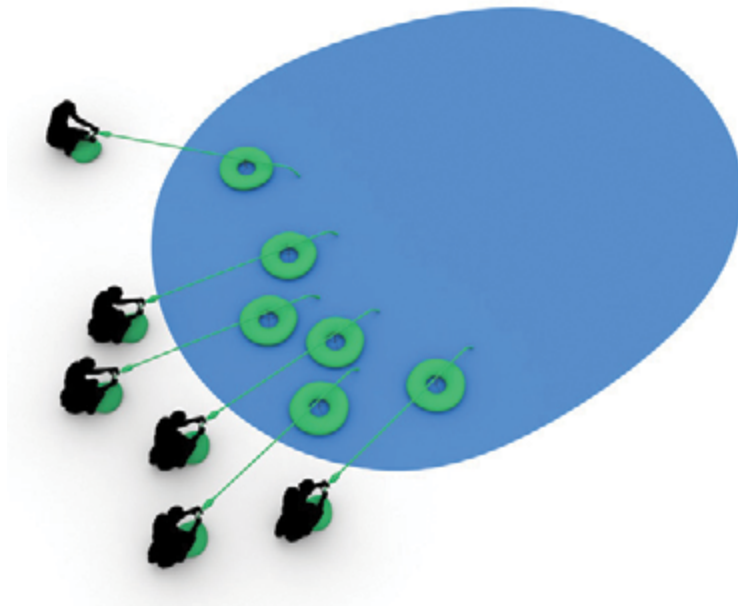


y la tecnología molecular. Donde seremos capaces de desarrollar una tecnología Do It Yourself (DIY), que usaría la biología sintética para crear bacterias estomacales microbianas que maximizarían el valor nutricional del medioambiente urbano. Con estos diseños se cuestiona qué podría ocurrir en el futuro si pudiésemos extraer nutrientes de alimentos que ahora no son considerados como tal por los humanos.

En un segundo plano, pero no menos importante, se tratan cuestiones relacionadas con el contraste entre las respuestas de la población a los problemas sociales, las actuaciones y la actitud del gobierno, además del rol jugado por el conocimiento científico, el técnico y el ordinario.

A continuación se muestra un ejemplo de diseño crítico de 2009, **Foragers**<sup>34</sup> de Dunne & Raby, para el proyecto “Protofarm 2050”. En las imágenes se pueden ver parte de las ideas ofrecidas por los diseñadores, *Digestive Devices* y *Algae Digester*, respectivamente.

Para este diseño los autores se han basado en el problema actual que supone el progresivo aumento de zonas urbanizadas, debido entre otras cosas al incremento de la población general; así como en otras cuestiones relacionadas con la escasez de alimentos y otros recursos naturales, que aunque ya las estamos experimentando pueden acrecentarse en los años venideros. Partiendo de esto asumen que en el futuro planteado para el año 2050 ni el gobierno ni el mercado podrán resolver los problemas alimenticios que se den, y proponen una solución basada en los procesos evolutivos



<sup>34</sup> Tanto las imágenes como el texto está recogido del sitio web de Dunne & Raby, dentro del apartado que remite a este proyecto, *Foragers*: <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0> (consultada el 28 de julio de 2015).

Aunque no es imprescindible una explicación acerca de cuál sería el diseño contrario al crítico, le dedicaremos unas líneas a reflejar los pensamientos de los autores al respecto. Por contraposición a este tipo de diseño ellos entienden que existe un diseño no crítico o afirmativo, que sería el que refuerza el *statu quo*, es decir, aquel que nos podemos encontrar mayormente en el mercado de consumo; productos que nos rodean diariamente y que no establecen discursos, ni interpelan, ni cuestionan, no provocan ningún tipo de reflexión salvo aquella relacionada con la forma de consumo para la que han sido creados.

Como apuntaba al principio en los antecedentes la crítica es, en definitiva, cuestionar desde lo más superficial a lo más profundo, intentar no dar las cosas por sentado, pues el diseño en general puede ser un medio para la reflexión, y de acuerdo a la opinión de Dunne, el diseño crítico debe de situarse en esta posición contraria a lo que se puede entender ahora por un diseño de objetos de consumo, que entre otras cosas constituye una forma de fomentarlo. Desde esta posición más radical del diseño, éste no es solo una forma de buscar soluciones a problemas predeterminados sino un proceso crítico en su totalidad en el que se van generando respuestas pero también nuevas cuestiones, es decir, una investigación constante, en todo momento y en cada parte del proyecto. Para ellos este tipo de diseño debe de ser una forma de hacer nuevas preguntas que nos hagan pensar tanto a nosotros, como público, como a ellos, como profesionales. Diseñar para preguntar no solo para solucionar, puesto que el diseño por su posición como

mediador entre el mercado y los usuarios se encuentra en un lugar privilegiado para esto.

En relación a la dicotomía establecida por ellos para definir este diseño y su contrario, ambos diseñadores están desarrollando un manifiesto basado en conceptos que ayudan a clasificar lo que se puede considerar diseño crítico y su opuesto, o lo que es lo mismo, el diseño “afirmativo” del *statu quo*. Se trata de *Work in Progress*, un proyecto de 2009 que siguen nutriendo con sus investigaciones<sup>35</sup>:

*Work in Progress.*  
Dunne & Raby,  
2009.

(a)

affirmative  
problem solving  
design as process  
provides answers  
in the service of industry  
for how the world is  
science fiction  
futures  
fictional functions  
change the world to suit us  
narratives of production  
anti-art  
research for design  
applications  
design for production  
fun  
concept design  
consumer  
user  
training  
makes us buy  
innovation  
ergonomics

(b)

critical  
problem finding  
design as medium  
asks questions  
in the service of society  
for how the world could be  
social fiction  
parallel worlds  
functional fictions  
change us to suit the world  
narratives of consumption  
applied art  
research through design  
implications  
design for debate  
satire  
conceptual design  
citizen  
person  
education  
makes us think  
provocation  
rhetoric

<sup>35</sup> Imagen recogida del sitio web del estudio Dunne & Raby, dentro del proyecto *Work in Progress*, 2009: <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/476/0> (consultada el 28 de julio de 2015).

En la columna de la izquierda, [a], según ellos estarían los conceptos que definirían al diseño que encontramos fácilmente en nuestro día a día, que si resumimos y nos centramos en algunos de las palabras que lo definen mostradas en la tabla, hablaríamos básicamente de un diseño que: está orientado a la resolución de problemas, por lo que su fin es proporcionarnos respuestas, donde el propio diseño es considerado un proceso completo, que está al servicio de la industria y por lo tanto diseña para producir y hacernos comprar, que refleja cómo es el mundo, donde prima la innovación o novedad, que busca la ergonomía, que nos ve como consumidores y usuarios, etc. Mientras que por el contrario, el diseño crítico (columna [b]) se caracteriza por encontrar problemas y dar lugar a nuevas preguntas, donde el diseño pasa a ser el medio que provoca y da lugar a hacernos pensar, que genera debate, que nos entiende como personas y ciudadanos mejor que como usuarios o consumidores, que está al servicio de la sociedad, y busca mostrarnos cómo podrían ser las cosas, etc.

Queremos destacar que desde aquí no consideramos tan precisos y limitados estos dos polos del diseño, y mucho menos que éste se encuentre compuesto por esta dicotomía en exclusiva. Pensamos que existe un gran abanico de posibilidades entre ambos, que en ocasiones algunos diseños entendidos como afirmativos (según esta columna capaces de “solucionar un problema en lugar de cuestionarlo”), son lo suficientemente críticos como para considerarlos de otra manera distinta a la lógica que nos dicta el mercado. A este punto volveremos en el siguiente capítulo, cuando nos refiramos a las diferencias y similitudes entre este diseño y otros tipos, que darán ejemplo

de las múltiples opciones que se pueden dar en el ámbito del diseño.

### DISEÑO CON CARÁCTER CRÍTICO

**“El diseñador tiene que ser consciente de su responsabilidad moral y social. Porque el diseño es el arma más poderosa que ha recibido el hombre para configurar lo que produce, su medio ambiente, y, por extensión, a sí mismo; con ella debe analizar las consecuencias de sus actos, tanto del pasado como del futuro predecible. El trabajo del diseñador se complica en gran manera cuando cada retazo de su vida se halla condicionado por un sistema orientado al mercado y los beneficios...”**

Victor Papanek (2014:107)

James Auger, igualmente profesor de Design Interactions en el Royal College of Art de Londres, también es uno de los investigadores que más ha aportado a este tipo de diseño, pero se centra en su “vertiente” más polémica, el diseño especulativo, donde busca unas metodologías específicas propias, las cuales a su vez le servirán para diferenciarlo del diseño crítico entendido a la manera que Dunne lo plantea. Basándose en que éste es principalmente una actitud y no un método, algo que, como ya vimos anteriormente, también pensaban Dunne y Raby. Para Auger uno de los principales objetivos del diseño especulativo está en desplazar la discusión sobre las nuevas tecnologías y sus aplicaciones del campo casi exclusivo de expertos en la materia a una audiencia más amplia y popular. Lo que además no solo nos permitiría pensar en los futuros planteados por este tipo de diseño donde las tecnologías son el componente principal, sino que también abordaría la problemática de su práctica actual y de su contexto contemporáneo.

Ciertamente la definición de diseño crítico aportada hasta ahora hace evidente la confusión entre éste y otros tipos de diseño relacionados o parecidos. Son muchas las clases de diseños que pueden compartir el mismo ámbito de estudio, e incluso sus prácticas pueden verse similares; desde la perspectiva del usuario o público es también algo común no identificar un diseño crítico como tal, e incluso llamarlo de otras formas. Dándose, por ejemplo, dudas acerca de qué diferencia este tipo de diseño con otro en apariencia responsable o sostenible, o incluso un diseño social, cuando todos ellos pretenden concienciar e ir contracorriente. Hecho que se incrementa cuando los productos o servicios de estos son expuestos en museos o forman parte de algún concurso o publicación donde se premia y reconoce el diseño más innovador y eficiente relacionado con una problemática social a resolver. Ahí también se están dando contextos y soluciones que hasta ese momento eran irreales, y que si finalmente no se llegan a producir, usar o de alguna manera hacer funcionar, quedaran más cerca de la ficción que de la realidad a la que supuestamente en un principio atendían. Por ello no es de extrañar que cuando alguien se aproxime de manera inocente a un producto que contemple un mensaje crítico e intente solucionar una problemática complicada y relevante socialmente pueda pensar en ello como diseño crítico, a pesar de ser definido por sus creadores como *problem finding* en lugar de *problem solving*, puesto que muchos de los diseños actuales se pueden quedar solo en proyectos sin llegar a ocupar su lugar en el mercado o la sociedad de la manera habitual a la que nos tienen acostumbrados, así como lo puede ser

cualquiera de los ejemplos de diseño crítico que se exponen en museos o forman parte de proyectos de investigación; y que por lo tanto constituyen la exposición de una problemática sin resolver.

También en el caso de aquellos más familiarizados con este tipo de diseño, profesores, investigadores, alumnos, etc., hay una serie de términos que pueden ser mezclados, intercambiados, sustituidos y que originan diferencia de opiniones y confusión. Algunos de ellos tienen estrecha relación con lo que en esta investigación vamos a considerar diseño crítico: como el activismo y su formas reivindicativas, el diseño conceptual y sus ideales, o el adversarial design y su elemento político; y en muchos casos se dan terminologías parecidas, casi idénticas, pero que son usadas en diferentes ocasiones como *fiction design*, *futures design*, *antidesign*, *radical design*, *design for debate*, *discursive design*, *design art*, *futurescaping*<sup>36</sup>, etc. No es mi intención discernir acerca de las similitudes o diferencias entre todos ellos, ni tan siquiera aportar una breve definición de cada uno. Primeramente porque no lo considero relevante para lo que aquí nos acontece, y en segundo lugar porque además, lo que se pretende es buscar una definición de diseño crítico que, como ya indiqué, se ajuste al propósito de esta investigación, consiguiendo con ello reforzar sus capacidades y ampliar el ámbito de actuación del mismo. Aunque sí que introduciré algunos de estos conceptos afines ya que nos pueden servir de orientación en esta búsqueda.

James Auger<sup>37</sup> considera que el término crítico puede ser más global que su vertiente



<sup>36</sup> Dunne y Raby. *Speculative Everything*.

<sup>37</sup> James Auger. “Speculative design: crafting the speculation”. *Digital Creativity* 24 (abril 2013): 11-35.

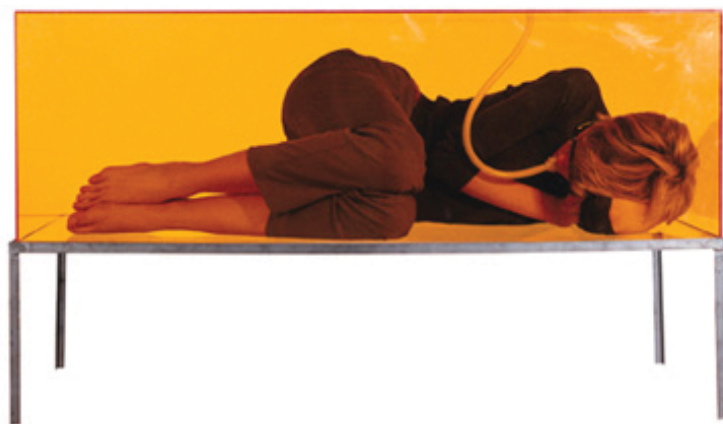
especulativa, al tratarse de una actitud más que nada, y por ello existe la posibilidad de, como tal, estar contemplada en otros tipos de diseños. El discurso crítico que puede haber en la mayoría de los diseños que hemos citado anteriormente no es suficiente para que sean considerados como tal, y la diferencia entre algunos de ellos, citados por Auger en su artículo<sup>38</sup> - diseño crítico, diseño discursivo, *probes design* y *fiction design* -, está en que aunque todos eliminan los límites del mercado (que es normalmente el que define los procesos normativos de diseño); y utilizan modelos y prototipos durante la investigación; así como elementos ficcionales para la presentación de productos alternativos, sistemas o mundos; el uso de un adjetivo o nombre concreto le da al objeto un valor diferente, que es relevante tener en cuenta para poder cumplir con el objetivo de democratización del discurso sobre nuevas tecnologías, que para Auger es la finalidad principal de este tipo de diseño crítico especulativo. Todos se solapan y sus diferencias pueden pasar inadvertidas, pero la palabra “ficción”, siguiendo con este autor, nos indica que el objeto no es real; “probes” que forma parte de una investigación; y tanto “discursivo” como “crítico” revelan las intenciones del objeto como instigador de debate. Todos separan al diseño de la vida cotidiana exponiendo su estado de ficción o académico, y la disociación que permiten, en cualquiera de sus denominaciones, a través de la disrupción, da lugar a nuevas concepciones que traspasan los límites del mercado y por lo tanto un mayor desarrollo de la creatividad<sup>39</sup>. Se presentan así posibilidades hipotéticas de los productos, utópicas y distópicas que pueden hacer reflexionar al público sobre los aspectos positivos y negativos que tratan estos diseños y

los contextos presentes y futuros en los que se dan, el rol del diseñador y el del usuario.

Observar algunos ejemplos de esta clasificación de tipos de diseño puede mostrarnos con más claridad de qué se trata en cada caso:

Por diseño crítico, retomando y resumiendo lo expuesto anteriormente y siguiendo con las distinciones de Auger, se entiende aquel cuya finalidad principal es una crítica a la cultura de consumo, a cómo se consume; que mediante el objeto, sus usos y el mismo proceso de diseño el diseñador reflexiona e intenta provocar lo mismo en los consumidores, público o usuarios, respecto a ciertos valores, costumbres y hábitos comunes, establecidos y asumidos como normales. Y aquí la precisión que hace este autor es que se sirve de la metodología especulativa para desafiar lo dado, dando lugar entonces al diseño especulativo.

*Faraday Chair.*  
Dunne & Raby,  
1994 -97.



<sup>38</sup> Auger, “Speculative design: crafting the speculation”.

<sup>39</sup> Auger, “Speculative design: crafting the speculation”.

**Hertzian Tales** es el primer diseño crítico del estudio Dunne & Raby. En él se exploran los roles de los productos electrónicos en la desmaterialización y los entornos inteligentes. Está compuesto, entre otros, de la *Faraday Chair*: un pequeño espacio confortable que funciona como refugio para la protección de los campos electromagnéticos que invaden nuestros hogares, “un nuevo lugar para soñar, lejos del constante bombardeo de telecomunicación y la radiación electrónica”<sup>40</sup>.

Por diseño discursivo se entiende la creación de objetos que más allá de su función utilitaria difunden ideas, provocan discusión acerca de algo, pretenden concienciar y generan conocimiento. Características que una vez más podemos ver asociadas a las otras tipologías de diseños con crítica ya enumerados. Los teóricos que por primera vez se refirieron a este término son B.M. Tharp y S.M. Tharp, los cuales lo diferencian de otro tipo de diseños críticos o experimentales e incluso del arte afirmando que éste solo afecta a productos físicos con una apariencia e incluso finalidad mercantil, principalmente porque en ello radica su mayor ventaja: el poder comunicar desde dentro del mercado aquellos mensajes de denuncia, lucha, inconformidad, etc. De este tipo de diseño destacamos esta característica puesto que constituye una idea de crítica que el diseño puede llevar a cabo desde el lugar que le es propio comúnmente, el mercado. Uno de los ejemplos que nos muestran en su web<sup>41</sup> es el salero y pimentero “Hug Salt and Pepper Shakers” de Alberto Mantilla:

*The very nature of the "Hug Salt and Pepper Shaker" connotes brotherhood. The bold use of black and white suggests that we are all brothers and sisters on this planet and we need to treat each other with kindness, compassion and respect. The rethinking of a salt and pepper set on this level, as well the clever geometric aspect of the design and the inherent ergonomic and storage benefits that it provides all contribute to the design's universal appeal.*<sup>42</sup>



*Hug Salt and Pepper Shakers.*  
Alberto  
Mantilla, 2002.

La principal función es el mensaje que transmite este tipo de diseño, con el cual se pretende “provocar contemplación, una fuerte emoción y acción”<sup>43</sup>.

Por su parte el *fiction design* pretende, según Torie Bosch, especular sobre nuevas ideas a través de prototipos y storytelling, usando elementos diegéticos para eliminar las posibilidades de no ser verosímil. Para Bruce Sterling<sup>44</sup> es el uso deliberado de prototipos diegéticos para suspender el *disbelief* sobre el cambio, es decir, sobre transformaciones

<sup>40</sup> Imagen y texto del sitio web de Dunne & Raby. Proyecto *Hertzian Tales* 1994-1997: <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/67/0> (consultada el 28 de julio de 2015).

<sup>41</sup> Tanto la imagen como el texto del ejemplo mostrado se pueden ver en el sitio web sobre el diseño discursivo. <http://discursivedesign.com> (consultada el 28 de julio de 2015).

<sup>42</sup> Tharp y Tharp, sitio web de *Discursive Design*.

<sup>43</sup> Tharp y Tharp, sitio web de *Discursive Design*.

<sup>44</sup> Dunne y Raby, *Speculative Everything*.

sociales, culturales y políticas que son denunciadas, expuestas y tratadas en cualquiera de los otros tipos de diseños también aquí citados. A su vez, indica que es común el uso del video para exponer o presentar este tipo de diseño, aunque no es una premisa indispensable, puesto que el ejemplo siguiente de Dunne y Raby muestra que se puede dar mediante un resultado físico, objetos de diseño que contienen todas las premisas para ser *fiction design*.



Mapa del Reino Unido en este futuro utópico de *United Micro Kingdoms*.

tecnologías, la economía y el estilo de vida. Estos escenarios cuestionan el impacto cultural y ético de las tecnologías nuevas y existentes, así como la forma en que pueden alterar la forma en la que vivimos.

Los cuatro estados que componen esta Inglaterra utópica son los *Digitarians*, los *Communo-Nuclearist*, los *Anarcho-Evolucionists* y los *Bioliberals*.

Los *Digitarians* dependen de la tecnología digital y la ciudad donde habitan es un lugar extremadamente vigilado y controlado, todo lo que acontece es seguido de cerca, y registrado mediante datos, con ello se pretende alcanzar la transparencia total. Esta forma social está organizada en su totalidad por las fuerzas del mercado, donde los ciudadanos y los consumidores son considerados exactamente

*Digicar*, coche eléctrico que se conduce solo y cuya finalidad es monetizar el tiempo y el uso, se intenta ser rentable con cada metro cuadrado de la carretera y cada milisegundo de acceso.



**United Micro Kingdoms**<sup>45</sup>, de Dunne & Raby, 2012/13. Llevaron a cabo este proyecto para el Design Museum de Londres. En él se presentan perspectivas sobre un futuro de ficción para el Reino Unido, donde éste será dividido en cuatro condados autónomos, cada uno libre de experimentar con el gobierno, las



lo mismo, y a nadie le importa dicha situación mientras que se tenga la sensación de que son realmente libres. Para ellos la naturaleza está ahí para ser usada. Y son gobernados por tecnócratas o algoritmos.

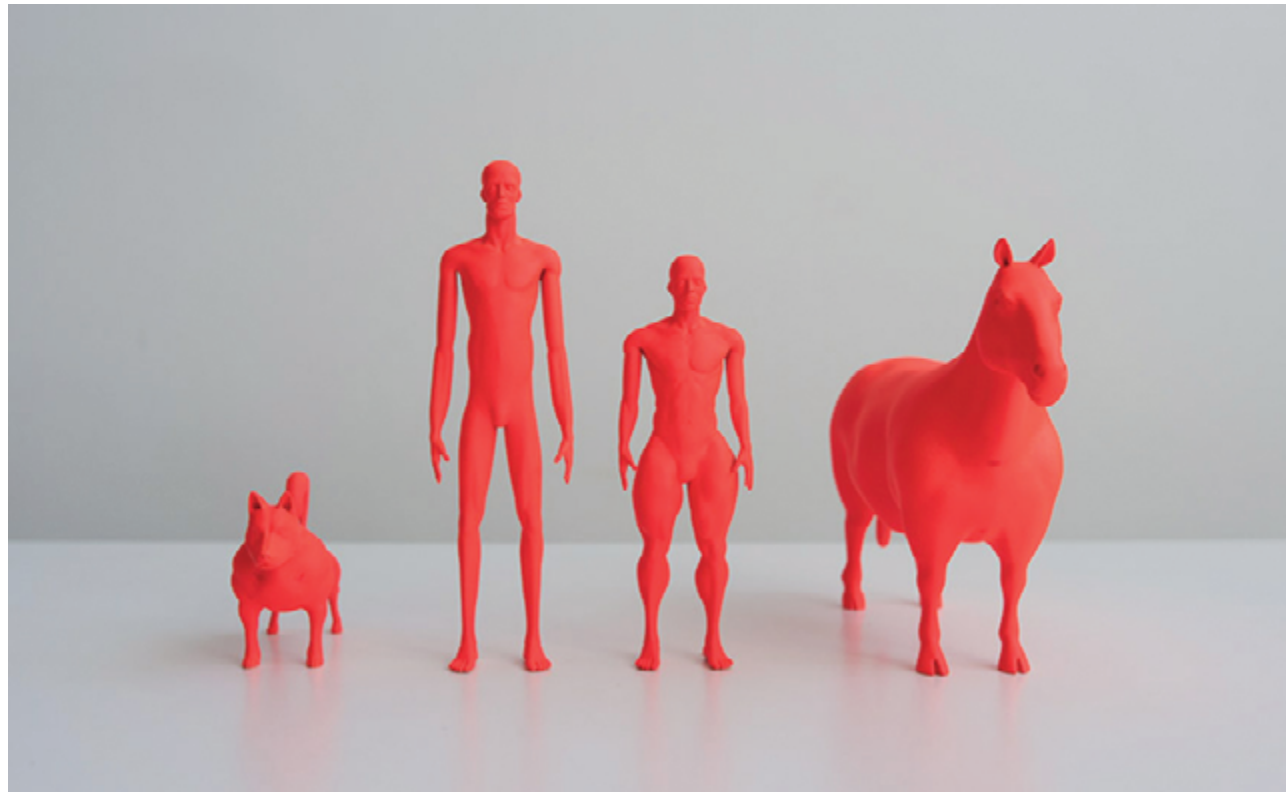
La sociedad de los *Communo-Nuclearists* es un experimento en el que la población tiene impedido el crecimiento. Viven en un paisaje nuclear, aislados, siempre en riesgo de

Tren habitado por los integrantes de la sociedad *Communo-Nuclearists*.

accidente o ataque, por lo que aunque son ricos en energía nadie quiere vivir cerca de ellos. A cambio el estado les da todo para sobrevivir, todo tipo de lujos a cambio de ser prisioneros voluntarios. Viven en el interior del tren que se ve en la imagen, el cual viaja sin paradas, y donde los habitantes tienen absolutamente todo lo necesario para desarrollar su vida: donde trabajar, lugares de ocio o para hacer deporte, etc.

<sup>45</sup> Ésta y otra información del proyecto de Dunne y Raby para el London Design Museum se puede encontrar en el sitio web del proyecto *United Micro Kingdoms*: <http://www.unitedmicrokingdoms.org/>, y en propio sitio del estudio de ambos diseñadores (Dunne & Raby): <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/666/0> (consultadas el 28 de julio de 2015).





Los *Anarcho-Evolucionists* no usan casi ninguna de las tecnologías disponibles en el resto de estados, pero sí usan la ciencia para maximizar sus propias capacidades físicas a través de entrenamiento, del DIY *biohacking* y la auto-experimentación. Piensan que los seres humanos deben modificarse a sí mismos para existir dentro de los límites del planeta en lugar de modificar el planeta para satisfacer sus necesidades, por lo que conducen la evolución como quieren. Como casi nada es regulado los ciudadanos pueden hacer lo que quieran,

Modificaciones genéticas de algunos miembros de los clanes de los *Anarcho-evolucionists*.

siempre y cuando no perjudiquen a nadie. Los clanes son las formas de organización básicas, éstas evolucionan alrededor de formas particulares de transporte que usan la combinación de la modificación genética de sus miembros con un duro entrenamiento, y donde la sucesión de conocimiento así como otras destrezas se van traspasando de generación a generación. Se han modificado tanto personas como animales domésticos dando lugar, entre otros, al Ptisky, una combinación de pit bull terrier y husky, para poder llevar cargas y para la protección personal.



En la sociedad de los *Bioliberals* cada persona produce su propia energía de acuerdo a sus necesidades. Son casi todos agricultores, cocineros o jardineros. Consideran que la naturaleza se puede usar pero siempre ajustando las necesidades de las personas a los recursos disponibles.



Gráfico sobre la situación política de las cuatro sociedades de *United Micro Kingdoms*.

Hay que resaltar el valor de la ética en nuestro tiempo, para lo que el diseño “crítico” se hace necesario reflexionando sobre las implicaciones culturales, sociales y éticas que las nuevas tecnologías suponen.

Vehículos cultivados orgánicamente, medios de transporte ligeros que son fabricados en base a los recursos naturales disponibles.

Como hemos podido ver los límites entre todos estos tipos de diseño son algo difusos, de hecho para Dunne y Raby el diseño especulativo y el diseño de ficción son lo mismo. Como también podemos observar a través de los ejemplos anteriores es fácil entenderlo así, incluso la identificación con el tipo entendido como crítico. Pero sí que hay algunas distinciones importantes para resaltar a la hora de afirmar que todo diseño que contemple una crítica puede ser diseño crítico, que nos encargaremos de desarrollar más adelante en el apartado denominado “Visiones incompletas”, destinado a esos conflictos que se están dando en el terreno del diseño crítico en su relación o comparación con el arte y otros tipos de diseño.

La importancia de todos estos nuevos términos y lo que significan o suponen está íntimamente relacionado con el valor de la ética en nuestro tiempo. Tal y como consideran Dunne y Raby es determinante pensar en ella ahora que la biotecnología y otras tecnologías avanzadas han llegado al mercado y al uso cotidiano. Ahora más que nunca se hace necesario explorar las implicaciones culturales, sociales y éticas de estas nuevas situaciones, y aunque en diseño siempre ha habido este tipo de prismas - de responsabilidad, de concienciación, etc. - con los que pensar las relaciones del diseño y la

sociedad, algunos avances como por ejemplo la implantación de sensores que te pueden llegar a controlar en diferentes aspectos de tu día a día hace que en estos momentos sea una cuestión más que necesaria y relevante.

Las implicaciones que suponen estas nuevas tecnologías hacen necesario estudiar las funciones del diseño derivadas de ellas y sus contextos, tanto comerciales como sociales, y no solo aquellos productos que ya existen en el mercado sino también otros que pudieran existir, con juegos de ficción, de futuros posibles, de alternativas verosímiles, en cuyo entramado participen estos diseños. Este diseño crítico, que Dunne y Raby designa como “cautionary tales”, pone de relieve lo que podría suceder si introducimos nuevas tecnologías en la sociedad sin prestar la atención necesaria ni generar el conocimiento y concienciación adecuados. De ahí la existencia de un diseño crítico, especulativo o de ficción que contribuya a cambiar situaciones presentes o futuras, que suponga un especular a través del diseño mediante la presentación de cuestiones abstractas en forma de productos hipotéticos que nos permiten explorar cuestiones éticas y sociales en el contexto de nuestra vida cotidiana. Aunque hoy el diseño está principalmente orientado a su vertiente más comercial, con este otro tipo de diseño se puede y se busca propiciar un cambio no solo en la disciplina, también en el entorno social en el que habitamos, y que nos configura, estudios como el de Dunne y Raby son un ejemplo de ello. Sus proyectos e ideas están dirigiendo el diseño hacia un contexto más relacionado con el ámbito de la investigación y el académico - ya que según sus palabras es el único lugar

donde le permiten operar en la actualidad - con el fin de imaginar los nuevos desarrollos tecnológicos aplicados a la vida diaria de una manera verosímil, para generar un debate acerca de sus implicaciones, y luchar para que éste se abra a toda la ciudadanía.

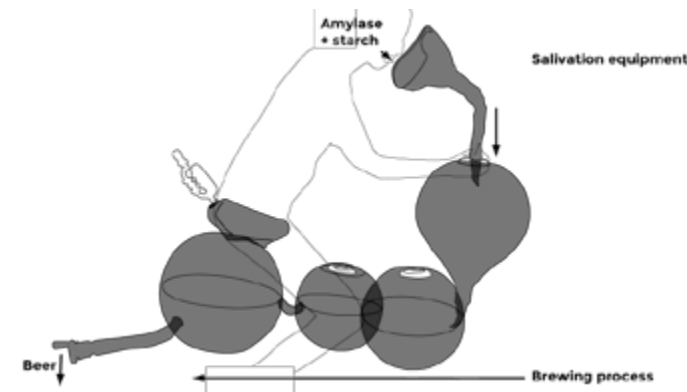
**OTRAS VOCES HABLAN DE DISEÑO CRÍTICO**



Vivienda de un trabajador industrial de este futuro distópico presentado por los diseñadores Michael Burton y Michiko Nitta en *Republic of Salvation*.

**Republic of Salvation**<sup>47</sup>, de Michael Burton y Michiko Nitta, 2011. Forma parte de un proyecto mayor llamado *After Agri*, que consiste en una investigación acerca cómo van a evolucionar los sistemas con los que nos alimentaremos en un futuro utópico, en el que estos influirán en nuestro medioambiente, nuestra cultura e incluso en nosotros mismos. Atiende a razones científicas para poder dar un *insight* acerca de qué posibles pueden darse, y utilizan todo tipo de piezas diseñadas para representarlo: animaciones, gráficos, storytelling, etc. En concreto, Republic of Salvation, trata de cómo el gobierno controlará

las raciones de comida a las que la población puede acceder, de las cuales se podrá disponer en base a la jornada laboral y tipo de trabajo de cada individuo. Debido a la escasez de recursos naturales y el aumento de la hambruna de forma generalizada, la comida será diseñada según las demandas emocionales, intelectuales y físicas del trabajo de cada persona, capacitándoles para trabajar más horas con menos nutrientes. A su vez el proyecto aborda la respuesta de la gente a este control estatal y a esta dieta tan estricta. Los ciudadanos de este futuro serán capaces de desarrollar una destilería en casa con sus propios medios para producir ilegalmente alcohol a partir de su saliva, lo que además supone una forma de escape a las presiones y la autoridad del poder.



Sistema casero para fabricar cerveza a partir de la saliva de cada habitante.

A lo largo del año 2014 se generó un debate muy interesante en torno a un artículo<sup>48</sup> publicado en diciembre de 2013 por John Thackara en “Design and Violence”<sup>49</sup>, donde

a partir de un proyecto de SCD (Speculative and Critique Design, como son denominados normalmente los proyectos de diseño especulativo) llamado “Republic of Salvation” surgieron toda una serie de puntos de vista diferentes a lo que éste significaba que no hacen sino poner de manifiesto cuan relevante es la cuestión del diseño crítico en la actualidad. Las razones expuestas, tanto en contra como a favor del SCD, son muy pertinentes para nuestra cuestión. Dicho artículo, los comentarios que posteriormente ha ido generando, así como los sucesivos textos y opiniones que se desarrollaron arrojarán un poco de luz al tema que aquí estamos tratando.

Antes que nada me gustaría especificar que este dilema no es el fin en sí mismo, ni uno de los objetivos de mi discernir acerca del diseño crítico, entre otros porque se centra casi exclusivamente en una de las formas o diseños con características muy específicas como es el diseño especulativo. Ya hemos visto, y seguiremos estudiando, algunas de las diferencias entre la variedad de tipos de diseños que pueden llegar a confundirse y que muestran que los límites entre ellos no están del todo claros. Pero en lo que al diseño crítico se refiere intentaremos buscar una definición eficiente y adecuada a sus posibilidades actuales, por un lado; y a este proyecto, por otro, en base al caso de estudio analizado. Y es en esto que considero el artículo interesante porque nos ayudará a entender las principales críticas que se le hacen desde diferentes perspectivas en la actualidad.

En la discusión que se originó a partir del artículo también participó el profesor James Auger, cuyas aportaciones y visión de

<sup>47</sup> Las imágenes mostradas y el texto explicativo pertenecen a la web de los diseñadores Michael Burton y Michiko Nitta. <http://www.burtonnitta.co.uk/republicofsalvation.html> (consultada el 28 de julio de 2015).

<sup>48</sup> Se puede consultar el debate que aquí se comenta en torno al proyecto Republic of Salvation, en el sitio web del MoMA: *Design and Violence*. [http://designandviolence.moma.org/republic-of-salivation-michael-burton-and-michiko-nitta/#comments\\_title](http://designandviolence.moma.org/republic-of-salivation-michael-burton-and-michiko-nitta/#comments_title) (consultada el 28 de julio de 2015).

<sup>49</sup> Web del MoMA que explora la relación de estos dos conceptos en la actualidad.

diseño crítico pudimos conocer anteriormente. Éste defiende e investiga unas metodologías propias de diseño especulativo, haciendo fuerte por su parte el concepto frente a todos los que lo tachan de superficial. Los argumentos más destacados en contra de este diseño lo acusan de elitista, neoliberal y colonialista, lo que le lleva a actuar con una actitud discriminatoria, sumándole el hecho de que es llevado a cabo casi de manera exclusiva en países desarrollados atendiendo a sus problemáticas muy particulares, mediante enormes presupuestos y sin posicionarse políticamente<sup>50</sup>. También es increpado por centrarse e incluso orientarse a conseguir los privilegios que el arte y la academia le puedan ofrecer: como exposiciones, acceso a las galerías y los museos, publicaciones artísticas o científicas; en lugar de adoptar una posición (de nuevo política) que, entre otros, pueda mostrar la cara oculta de cómo está hecha toda esta tecnología sobre la cual quieren fomentar un juicio crítico. A su vez aquellos que lo critican, consideran que carece de difusión y distribución, es decir que está dirigido por y para una élite formada por un público de expertos muy determinado; lo que una vez más le hace ser discriminatorio y, por otra parte, es una de las causas de su referida “inutilidad”, ya que no tiene impacto más allá de su esfera discursiva habitual - esta acusación le haría estar muy lejos de ser aquello que pretende como objetivo principal, en palabras de James Auger y como ya indicamos previamente: el diseño especulativo busca acercar la tecnología, su lenguaje y los dilemas que presenta a la gran mayoría de las personas -. Por todo se duda de la emancipación de la que este diseño pretende hacer gala; criticándolo como Cameron Tonkinwise<sup>51</sup> de adoptar

unas intenciones demasiado paternalistas, al asumirse a sí mismo fuerza legítima para generar esos debates que cree no estar ya dándose en cada esfera y cada lugar de nuestro mundo. Algo que de hecho ocurre con algunas de las ideas explotadas en el proyecto anterior, Republic of Salvation, donde tanto la escasez de los alimentos en el futuro que se nos presenta, como su consecuente racionamiento por parte del estado, ya se está dando en otros lugares del mundo por diversas causas, desde una mala gestión política a la carencia o arrebato de recursos en algunas regiones desfavorecidas, campos de refugiados o cualquier otra zona de conflicto.

La prácticamente nula función utilitarista en estos tipos de diseños también es resaltada por alguna de las personas que intervienen en dicha discusión, argumentando que la mayoría de los casos de SCD no se basan en una investigación científica por lo que su conocimiento no es objetivo, extrapolable, resolutorio, etc.; como ya especificamos en el epígrafe relacionado con la investigación en diseño, esto es algo que la tradición en investigación hace que sea visto así, pero que no constituye un motivo suficiente para afirmar que aquella es la única o la mejor manera de investigar, dado que otras formas pueden surgir si prestamos atención a otro tipo de estímulos generados por cualquier forma de conocimiento. El arte y el diseño por sus características pueden dar lugar a otras formas de investigación capaces de ofrecer posibilidades imprevistas y descubrir o dar a conocer nuevas sensibilidades. Esta, a primera vista, “problemática” está muy relacionada con lo que comentábamos anteriormente acerca de los lugares en los que el SCD se da,

que además sirve para destacar la sospechosa similitud entre el SCD y el arte, que se piensa intencionada, para poder aprovecharse así del circuito artístico ya consolidado. Por último, para sus críticos esto también perjudicaría a la propia disciplina del diseño, puesto que la supuesta “trivialidad y superficialidad” del SCD perjudicarían la manera, ya de por sí compleja, de cómo la gente entiende el diseño en general, y mucho más este tipo de diseño crítico.

Quisiéramos destacar que estos aspectos negativos acerca del diseño crítico no son compartidos en su totalidad en esta investigación, pero sí que nos ayudan a definir unos campos de acción para algunos diseños críticos que, en apariencia, podrían hacer comprender y mitigar algunas de estas ideas. Consideramos también relevante hablar de ello porque en los aspectos negativos destacados de esta discusión concreta acerca del SCD podemos ver algunas de las incomprensiones que también se dan hacia la investigación para el diseño o el arte, como por ejemplo que no se entiende que carezca de una función práctica o que no utilice una metodología científica, que en principio pueda tener una apariencia trivial o superficial, etc. Toda esta problemática ha sido tratada en otro punto anterior de este trabajo, “Investigación en diseño (crítico)”, donde se profundizó más en la cuestión de la investigación en diseño en la actualidad y su relación con el diseño crítico; además se complementará con el apartado posterior de “Visiones incompletas”, donde trataremos la relación de este diseño y el arte.

Retomando el debate originado por Thackara, donde también se habló mucho a favor de las funciones, finalidades y sentido del SCD, había otra serie de profesionales que

intervinían defendiendo este tipo de diseño, y cuyos argumentos coinciden en su mayoría con la definición de Dunne y Raby acerca del diseño crítico. Destacaban que posee unas habilidades especiales para concienciar ya que se aleja del discurso dominante y del mercado, intentando así no inferir un único punto de vista - esto es entendido en su contra como falta de compromiso político y social e indeterminación, que como ya indicamos forma parte de sus principales críticas -; capaz de generar discusión, lo que desde la perspectiva de esta investigación se puede considerar un primer paso para llegar a algún tipo de acción, e incluso una acción en sí. Como respuesta a las críticas anticapitalistas James Auger aseguraba que la mayoría de los proyectos son autofinanciados y no tienen una finalidad lucrativa, por lo que en ningún caso están utilizando dinero público para los fines que se le acusan. El SCD supone una nueva aproximación del diseño que no hace sino enriquecer a la disciplina, lejos de confundir, y yendo más allá del instrumentalismo en el que el diseño siempre se ha visto enmarcado.

En mi opinión en el diseño, como disciplina, hay hueco para todos los problemas que se quieran plantear, y las tecnologías y sus consecuencias son una realidad que también hay que cuestionar, rechazar este tipo de diseño porque no presta la suficiente atención de las clases desfavorecidas según ciertos sectores no es la solución al problema en cualquier caso.

El SCD intenta hacer entender cuestiones que son difíciles o presentan problemas nuevos para una gran mayoría, como los referentes a las nuevas tecnologías, pero la novedad tanto de lo presentado como del tipo de diseño, y la complejidad de sus temas, hacen que la tarea sea algo difícil, lo que ahora mismo le

<sup>50</sup> Según la opinión de algunos de los participantes en el foro como Matt Kiem.

<sup>51</sup> El director de los estudios de diseño de la Carnegie Mellon University responde así a un artículo de Tobias Revell en *openDemocracy* sobre “Designed Conflict Territories”: <https://www.opendemocracy.net/opensecurity/tobias-revell/designed-conflict-territories> (consultada el 20 de julio de 2015).

lleva tener que operar desde el lugar donde le permiten: la academia o el circuito del arte<sup>52</sup>.

La crítica más fuerte en mi opinión, por su relevancia en esta investigación, ha sido la de carecer de acción, algo que no solo hemos podido observar en este concreto debate, también en muchos otros artículos que tratan el tema del diseño crítico. Por ejemplo, Tobias Revell, artista, profesor, y diseñador de Superflux, considera que la posición de Dunne y Raby acerca de este concepto es toda una provocación que alienta a los diseñadores a tomar una posición política, pero que actualmente no genera cambios, quedándose en el mejor de los casos sólo en eso, debate. Reflexiona acerca de las habilidades de este tipo de diseño para gestionar formas que hagan a las personas ejercer nuevos poderes, asegurando que aunque por ahora no está ocurriendo, sí que tiene la capacidad para ello. Ve el diseño crítico como una plataforma agonística, un espacio donde un conflicto agonista puede darse, y a estos lugares que configura desde esta perspectiva los llama “Designed Conflict Territories”. Y como tal, nos proporciona un par de ejemplos que cumplirían con la forma crítica que ese diseño pretende abordar, pero que son sustancialmente diferentes (especialmente uno de ellos) a lo que se ha planteado anteriormente como SCD y que además hemos podido observar y comprender

*Silly Walks Contest. India vs Pakistan. Ceremonia de paz con los camiones personalizados por cada país circulando en la frontera (Commoditized Warfare).*



*Robot Territory Game “Minesweepers”. UK vs Argentina. Dispositivos antiminas (Commoditized Warfare).*

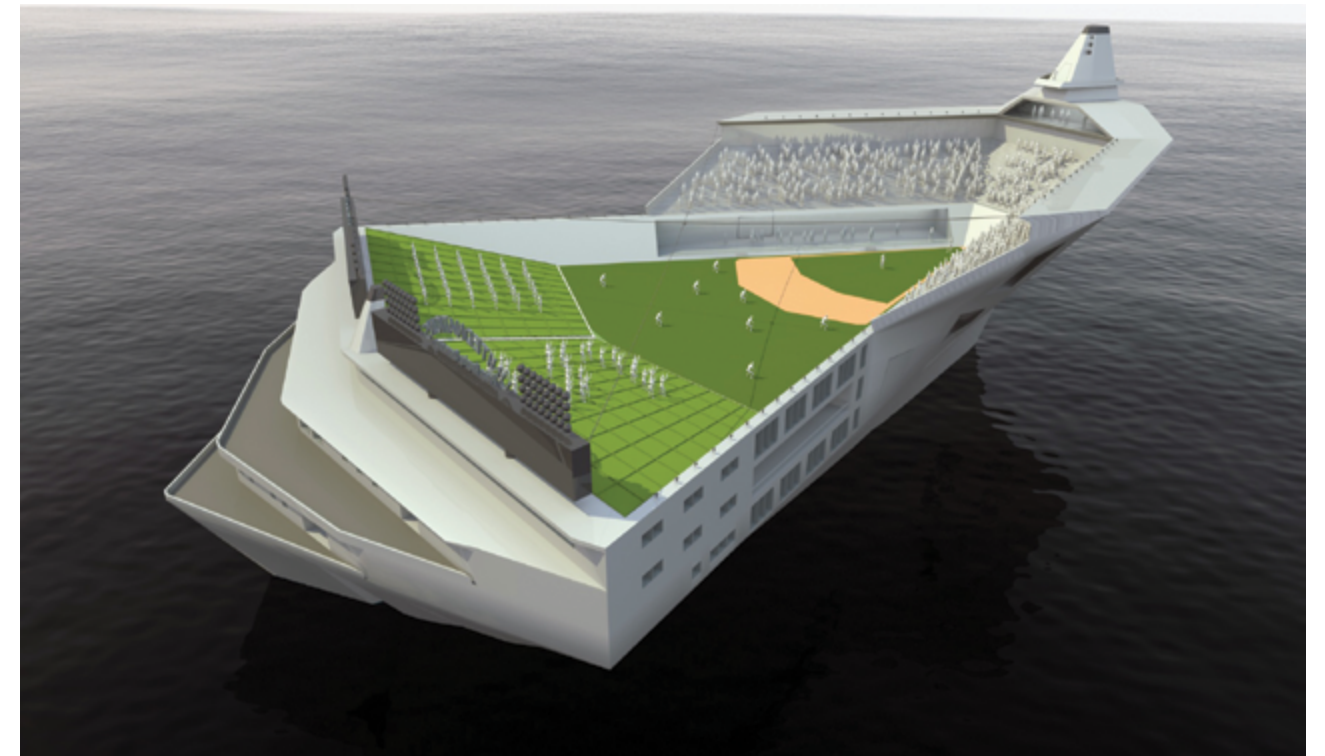


más profundamente a través de los ejemplos ofrecidos. Por un lado uno real y aplicado, la red wifi metropolitana de Atenas (Athens Wireless Metropolitan Network<sup>53</sup>); y por otro, un proyecto esta vez especulativo pero basado en la historia presente de diferentes naciones, de Yosuke Ushigome, llamado “Commoditized Warfare”<sup>54</sup>.

<sup>52</sup> Dunne y Raby. Dunne & Raby: <http://www.dunneandraby.co.uk> (consultada el 19 de julio de 2015).

<sup>53</sup> Se trata de un proyecto surgido en el año 2002 a causa de los problemas que los usuarios tenían con los limitados servicios de banda ancha oficiales ofrecidos en el país. Al principio esta red supuso una alternativa a esos servicios, cuyo objetivo principal era conseguir una mayor eficiencia. Su progresiva popularidad hizo que el número de participantes creciese exponencialmente, y así se ofrecieron más y mejores servicios. Por ejemplo: poder compartir archivos, un foro público, transmisiones en alta resolución, etc. Desde este proyecto siempre se ha alentado la participación de la comunidad, y se ha necesitado del rol activo de sus usuarios, así como su colaboración voluntaria. Los objetivos posteriores del proyecto han sido poder crear, desarrollar y mantener una *Wireless Community Network* que proporcionase servicios de banda ancha a todos sus miembros; desarrollar tecnologías basadas en las telecomunicaciones digitales e inalámbricas; educar al público en el uso de las mismas; y promover e incitar a la participación activa y el voluntariado. Información recogida de *Wikipedia*: Athens Wireless Metropolitan Network. [https://en.wikipedia.org/wiki/Athens\\_Wireless\\_Metropolitan\\_Network](https://en.wikipedia.org/wiki/Athens_Wireless_Metropolitan_Network) (consultada el 28 de julio de 2015).

<sup>54</sup> Para conocer en profundidad estos proyectos así como sus razonamientos, véase el sitio web personal de Tobias Revell, <http://www.tobiasrevell.com/> (consultada el 20 de julio de 2015).



**Commoditized Warfare**<sup>55</sup>, de Yosuke Ushigome, 2013. El objetivo principal de este proyecto es hacer que la audiencia piense en cómo se origina la guerra en nuestro mundo, a qué intereses está atendiendo, y cómo es consumida mediáticamente, como si de un espectáculo se tratase. Para ello el diseñador crea una especie de juegos olímpicos en los que se pretende restablecer la paz en tres zonas actualmente en conflicto. Un deporte llamado “béisbol sincronizado” que se juega en un gran barco-estadio, que consiste en una combinación de baseball y gimnasia rítmica, deportes típicos en cada uno de los bandos coreanos; una

*Synchronised Baseball. Corea del Norte vs Corea del Sur, Japón y USA. Barco - estadio “DONG-GIHWÁ” (Commoditized Warfare).*

ceremonia con baile que consiste en que los contrarios se den la mano sobre unas pasarelas instaladas sobre sus camiones decorados, que van recorriendo la frontera entre la India y Pakistán; y un concurso para eliminar las minas de las Islas Malvinas con una tecnología específica.

Su enfoque también es considerado como una crítica a la enorme cantidad de recursos tanto económicos como humanos invertidos en la guerra y otros conflictos similares. Además se presentan al público o usuario como juguetes convencionales, para reflejar cómo las personas de esta ficción consumirían y celebrarían los eventos creados.

<sup>55</sup> Imágenes y texto de los sitios web del diseñador Yosuke Ushigome: <http://cargocollective.com/ushi/Commoditised-Warfare> y <http://www.yosukeushigo.me/projects/commoditized-warfare/> (consultadas el 18 de julio de 2015).

## “El diseño solo ganará el nombre de crítico cuando deje su zona de confort y empiece a mirar más allá de su privilegio, hacia lo real”.

Como decíamos, Revell no es el único que considera que al diseño crítico le falta acción, Matt Kiem en su caso desde un punto de vista menos esperanzador para con el diseño crítico, considera que la sola producción de discurso es insuficiente, y que considerarlo de otra manera es un síntoma típico de la política liberal, con la que se excluye el tomar decisiones, posiciones y se evitan así los correspondientes desacuerdos<sup>56</sup>. Kiem considera que gran parte de los problemas que se le atribuyen al SCD se podrían resolver si el diseñador a la hora de realizar su trabajo dedicara un tiempo en reconocer y analizar la situación a la que se va a referir directa o indirectamente en su trabajo, que normalmente esta influenciada por el colonialismo e imperialismo, los cuales incrementan las desigualdades sociales; teniendo en cuenta la existencia de otras culturas tratándolas de manera respetuosa e igualitaria: no hablando de neutralidad cultural, ni de globalidad económica o de modelos teóricos universales... ya que el mundo está conformado por múltiples pluralidades

que si se unifican bajo una forma misma consensual, buscando con ello la igualdad de condiciones y la paz, lo único que se consigue es eliminar de lo visible todos esos elementos que, por la naturaleza constitutiva de este mundo, no pueden darse lugar en un todo único. Es decir, que se hagan presentes esas luchas agonistas que Revell por su lado planteaba con sus *Designed Conflict Territories*. No todos los proyectos tienen por qué tratar específicamente estas cuestiones, pero sí que hay que ser consciente de las desigualdades que se dan en nuestra sociedad, no omitirlas y hacerlas presentes en aquellos casos donde éstas existan.

Tanto él como otros comentaristas hicieron sus intervenciones en la discusión generada a partir del artículo apoyando y destacando las posibilidades del SCD, a la vez que criticando aquellos aspectos que consideraban que necesitaba cambiar. Luiza Prado y Pedro Oliveira, dos estudiantes de doctorado en diseño y practicantes de SCD en Berlín hicieron unas observaciones muy acertadas, que además han ido desarrollando a lo largo de otros artículos que se pueden consultar en la bibliografía<sup>57</sup>, donde hacen hincapié principalmente en el punto de vista privilegiado desde el que el SCD se lleva a cabo. Defienden que el diseño solo ganará el nombre de crítico cuando deje su zona de confort y empiece a mirar más allá de su

privilegio, hacia lo real<sup>58</sup>. También hacen alusión al discurso visual del SCD, definiéndolo como aséptico, en el que rara vez aparecen personas de color o parejas homosexuales, donde no se muestran desigualdades las minorías, sean cuales sean: género, sexo, etc. Algo que se hace necesario si pretende, como clama, fomentar una respuesta crítica a la visión predominante del diseño actual. Respecto al campo de actuación destacan que el SCD debería democratizarse, ir más allá de las universidades, escuelas, galerías; así como aludir, formarse y desarrollarse a partir de otros grupos minoritarios occidentales; en definitiva, hacerse multidisciplinar y multicultural.

Imagen de la ocupación sonora y física del espacio a través de este dispositivo.



**Objects for Aggressive Sonic Occupation**<sup>59</sup>. A PAREDE, de Luiza Prado y Pedro Oliveira, 2014. Se trata de una serie de objetos que reclaman el espacio sonoro,

partiendo de la idea de que el silencio es muchas veces una imposición y una situación incómoda, que podemos observar en diversos momentos, relacionada con cuestiones de género, clase o etnia. Como ejemplo explican cómo los latinos pueden ser objeto de miradas violentas o reprimendas, y ser acusados de maleducados, en los EEUU. Estos objetos intervienen reconquistando este espacio sonoro robado mediante la ocupación física.

Antes de concluir este apartado dedicado a las diferentes opiniones que existen acerca de este tipo de diseño quisiera destacar una definición más amplia aunque a la vez concisa, que Jeffrey y Shaowen Bardzell hacen de diseño crítico en el contexto del HCI (Human Computer Interaction)<sup>60</sup>: como un proyecto de investigación de diseño que propone una alternativa holística para cambiar un fenómeno dado, basado en teoría especulativa, con una metodología dialéctica, mejorando las competencias culturales de las personas y siendo consciente de sí mismo como actor (con sus poderes y limitaciones) en la sociedad que pretende cambiar. Es una definición que con algunos matices difiere de la aportada por Dunne y Raby, aunque en su misma línea; y supone una apertura mayor de temas que pueden abarcar otras cuestiones más diversas que las planteadas por el SCD; pero cuya razón y rasgo común es el cambio consciente. Dentro de los cuales podemos ver el tipo de proyectos que supone este último ejemplo mostrado, así como, en cierta medida, el caso de estudio elegido para esta investigación.

<sup>56</sup> Matt Kiem. “Is a decolonial SCD possible?” en *Medium*. <https://medium.com/@mattkiem/is-a-decolonial-scd-possible-30db8675b82a> (consultada el 19 de julio de 2015).

<sup>57</sup> Entre ellos destacar los siguientes de Luiza Prado y Pedro Oliveira:

- “Questioning the “Critical” in Speculative & Critical Design”, en *Medium*, 2014. <https://medium.com/designing-the-future/5a355cac2ca4> (consultada el 19 de julio de 2015).
- “Dystopian presents and dismal futures” (conferencia presentada en “3” Conferencia Annual Open Design/Shared Creativity”, en Barcelona, España, 30 Junio al 1 Julio, 2014), <http://a-pare.de/2014/dystopian-presents-and-dismal-futures/> (consultada el 26 de julio de 2015).
- “Privilege and Oppression: Towards a Feminist speculative Design” (conferencia presentada en “Design Research Society’s 2014 Conference”, en Umeå, Suecia, 16 al 19 Junio, 2014). <http://www.dr2014.org/en/presentations/350/> (consultada el 26 de julio de 2015).

<sup>58</sup> Prado y Oliveira, “Privilege and Oppression: Towards a Feminist speculative Design”.

<sup>59</sup> Imagen e información sobre el proyecto extraída del sitio web del estudio de Luiza Prado y Pedro Oliveira en Berlín, A PAREDE. <http://a-pare.de/2014/objects-for-aggressive-sonic-occupation/> (consultada el 18 de julio de 2015).

<sup>60</sup> Jeffrey Bardzell y Bardzell Shaowen. “What is “Critical” about Critical Design?” (conferencia presentada en “CHI ‘13 Changing Perspectives. Human Factors in Computing Systems”, en París, Francia 27 abril al 2 mayo, 2013): [https://www.academia.edu/3795919/What\\_is\\_Critical\\_About\\_Critical\\_Design](https://www.academia.edu/3795919/What_is_Critical_About_Critical_Design) (consultada el 19 de julio de 2015).

## OTRAS DIMENSIONES POLÍTICAS

### CONTRIBUCIÓN AL DISEÑO CRÍTICO

**T**ras el análisis del estado de la cuestión en diseño crítico considero que, a pesar de su larga trayectoria (algo más de quince años), podemos apreciar que no ha evolucionado tanto como en un primer momento se pudo esperar, ya que se ha centrado en el discurso que desde el Royal College of Arts de Londres y sus programas de estudios, como el de Design Interactions, se ha desarrollado, siendo las voces de éste algunas de las principales mostradas en las páginas anteriores. Su visibilidad ha quedado relegada al ámbito académico y al circuito artístico, y sus críticas muy centradas en los futuros distópicos y utópicos de una parte muy concreta de la población, como pudimos comprobar en algunos de los ejemplos previos, quedando por lo tanto su desarrollo un poco estancado. Se muestra demasiado centrado en sí mismo, lo que quizás ha provocado que el interés general por el mismo no se haya desarrollado como en un principio apuntaba, y para lo que se propondrá el fomento de su desarrollo con nuevos campos de acción.

A pesar de los inconvenientes que presenta, ya vistos previamente, creemos en el potencial de este diseño y en su formulación inicial; ya que supone un diseño como investigación, muy relacionado con la cuestión de la agencia de los objetos, con el posicionamiento ético de los

diseñadores, y que posee una enorme capacidad para albergar una crítica que interpele y provoque política y socialmente, que además puede cultivar valores y concienciar, así como funcionar como un sistema para promover el diálogo entre los profesionales y el resto de personas, lo que sin lugar a dudas pensamos que de alguna manera conduce hacia cierto tipo de activismo o acción.

Por ello en los siguientes párrafos me gustaría aportar algunas ideas propias relacionadas con esta cuestión, las cuales pueden llegar a ofrecer una perspectiva diferente del concepto y las posibilidades que nos ofrece.

#### JUSTIFICACIÓN DEL TÉRMINO

Se hace necesaria una justificación del término, hablar de diseño crítico es relevante hoy día puesto que se están produciendo cambios en nuestra sociedad, como vemos por ejemplo a través de la tecnología, que dan lugar a nuevos procesos y elementos que forman parte de nuestra cotidianeidad, a los que configuramos y nos configuran, cada vez más complejos. El diseño, actualmente, media la mayor parte de nuestras experiencias, por ello es importante poner de relieve la necesidad de una investigación y un diseño crítico que manifieste los roles que se están dando en estas situaciones. Pensar en el diseño crítico es en definitiva pensar colectivamente lo que significa vivir en este mundo que estamos desarrollando.

Por ello y retomando las ideas de las líneas anteriores así como otros conceptos nuevos, a continuación se esbozará una aproximación novedosa al concepto de diseño crítico, acorde a nuestra investigación.

#### LA RELEVANCIA DEL CONTEXTO

La forma en la que nos aproximamos y tratamos un determinado hecho, a un objeto o a un sujeto influye directamente en su significado. Es decir, las interacciones que se dan entre todas las formas que tienen lugar en un contexto, ya sean sujetos o/y objetos, significan y condicionan la manera de ser del hecho en sí. Ese significado variará y dependerá de cómo nos aproximemos a él, siendo entonces cuestión de perspectiva. Las personas podemos entender, comprender, aceptar o rechazar las ideas, preceptos, objetos y demás de nuestro entorno, aplicándole un análisis desde nuestro punto de vista particular; criticar conllevaría utilizar la investigación y el cuestionamiento, además de otros puntos de vista, para poder examinar y reconocer algo que antes no nos habíamos planteado. Estudiar el diseño crítico y cuándo se configura conlleva conocer su contexto: su creación, cómo se da y la apropiación que los usuarios hacen del mismo.

La importancia del contexto en los procesos de diseño viene justo de esa interacción de elementos que se dan en el entorno determinado en el que se lleva a cabo. Nada es solo una cosa, si no la relación de éste elemento con el ambiente en el que se ofrece, por ello Dunne y Raby<sup>61</sup> también reclaman el contexto como “una fuerza activa” en el proceso mismo, y más aún en la clase de diseño que desde su estudio se practica. Su diseño crítico contempla

el contexto como un elemento determinante sobre el que reflexionar porque los diseños no están configurados para la sociedad actual, sino que como diseños de ficción que son tienen un doble contexto: el imaginario, que cobra protagonismo porque es el escenario en el que se podría encontrar el trabajo; y el contexto en el que el trabajo es finalmente mostrado, el nuestro, real y contemporáneo.

A su vez, Bruno Latour<sup>62</sup> nos habla de esta cuestión cuando especifica que la función de los objetos no solo viene por su materialidad intrínseca, también poseen elementos simbólicos o estéticos que forman parte de la función, por lo tanto ésta no se puede leer solo desde su forma, por sus aspectos físicos o por cómo la podemos clasificar; también hay un componente dinámico, inmaterial y social que sitúa al objeto en un sistema de uso, donde cualquier usuario, cualquier persona termina de darle significado con su interpretación. El diseño, cualquier tipo de diseño, es producto de la sociedad en la que es concebido, los problemas que se plantean, las diferentes formas de abordarlos, los procesos de diseño que se llevan a cabo... son influenciados por cómo entendemos el mundo. Pero a su vez el diseño es productor del mundo que nos rodea y por ello la estimulación de la creatividad y de la imaginación nos acerca a otras posibilidades, no solo otros futuros sino también diversos presentes, por lo que ésta debe ser aceptada y promovida por el diseño y las instituciones

<sup>61</sup> Dunne y Raby. Dunne & Raby: <http://www.dunneandraby.co.uk> (consultada el 18 de julio de 2015).

<sup>62</sup> Matt Mallpass, “Criticism and Function in Critical Design Practice”, *Design Issues* vol. 31 no.2 (primavera 2015): 59-71. Para ello el autor parte de los tipos de funciones que Larry Ligo establece a partir de las discusiones acerca del funcionalismo modernista:

“He shows that function is not limited to practicality in use and classifies five very different types of function:

- Structural articulation, which refers to the object’s material structure;
- Physical function, which refers to the utilitarian task of the object;
- Psychological function, which pertains to the user’s emotional response to the object;
- Social function, which refers to the nature of the activity that the object provides with regard to the social dimension; and
- Cultural-existential function, which has more profound cultural and symbolic characteristics that include the existential being of the individual using the object.”

que conforman las políticas sociales. Los diseñadores necesitan vivir el sentido de la comunidad en cuanto a lo que hacen, sus ideas deben servir para proteger los intereses comunes, promoviendo el cambio y el desarrollo.

**GENERATIVIDAD. Más que actitud:**  
*User as imager*

El diseño crítico como tema sobre el que se está reflexionando de manera más o menos reciente, si consideramos toda la trayectoria de la historia del diseño, posee numerosas ventajas e también inconvenientes, pero ante todo aún le queda mucho por desarrollar. Todas estas críticas comentadas y debates al respecto no hacen sino hacer crecer la importancia de pensar en este sentido del diseño. Por ello debido al afán por autoreflexionar y hacer pensar en la materia, de una forma diferente a la actual, gracias a la experiencia de haber entrado en contacto con unas piezas no tan típicas de este tipo de diseño, a partir del caso de estudio elegido y posteriormente a través de las ideas principales de los autores aquí expuestos, teniendo en cuenta las problemáticas que su corta trayectoria muestra, intentaré aportar nuevas concepciones acerca del mismo que demostrarán que el diseño crítico es algo más de lo que actualmente se piensa, con un rango mayor de actuación que ofrece posibilidades más amplias de la consideradas si se asumen como propias nuevas formas y aspectos que aquí se revelarán. Buscando apuntar otros caminos a explorar para futuros desarrollos del mismo, y ante todo resaltando el porqué de la importancia de su existencia en su contexto propio como disciplina y también socialmente.

Al igual que Auger y Dunne indicaban en sus textos también considero que el diseño

crítico es una actitud, pero no con ello se le resta validez o se le suma indeterminación, se incrementa su inestabilidad o las posibles dudas acerca de sus capacidades. Y que además este tipo de diseño puede llevarse a cabo de diferentes formas o bajo otras tipologías de diseño, incluso desde la más comercial posible - lo hemos podido ver en el caso del denominado anteriormente como diseño discursivo -. Por lo tanto, no podemos hablar de una metodología sino de muchas, tantas como diseños haya, pero que han de tener algunos mínimos puntos en común, aquellos que lo que lo caracterizan como crítico. Y estos no han de basarse necesariamente en las ideas sobre el futuro de manera exclusiva, ni en planteamientos tecnológicos que supongan problemas en su mayoría de tendencia catastrofista.

Quisiera indicar que desconozco si hay métodos que estricta y exclusivamente otorguen soluciones críticas, de la manera que aquí lo podemos entender, pero sí pienso que cualquier forma de trabajo puede ser desarrollada de manera crítica, sin ser éste un campo específico y de preceptos tan complejos como en un principio pueden parecernos el *fiction design* o el SCD. Se puede cuestionar lo dominante y dar lugar a otras alternativas sin necesidad de tener que configurar todo un contexto nuevo, utópico y futurista. Por otro lado, ante las voces que acusaban a este tipo de diseño de quedarse solo en el debate, he de decir que la propia conversación en sí puede ser considerada acción, y acción creativa. Las dudas planteadas por algunos autores acerca de la capacidad de generar un movimiento real posterior al momento en que las personas se exponen a este tipo de diseños, cuando entran en contacto con las formas y discursos que supone el diseño especulativo, pueden ser abordadas si tenemos en cuenta esta premisa. Que a su vez sería interesante evaluar a través de diferentes casos

de estudio una vez se haya concluido la parte conceptual y teórica de esta investigación. Aunque esto no entra en el planificación inicial de la misma sí que me gustaría que nos acompañase como posibilidad y forme parte de una de las posibles líneas a considerar para continuar este proceso, buscando evaluar las actitudes creativas de los usuarios que se desprenden de la relación de estos con el diseño crítico, en formas que buscan una mayor autonomía, emancipación y/o un cambio. Unas formas que muestren las actitudes creativas de los usuarios como indica Certeau:

...manipulaciones de espacios impuestos, tácticas relativas a situaciones particulares (...) un <arte de hacer> diferente de los modelos que imperan (...) y que postulan todos la constitución de un lugar propio (...), independiente de los locutores y de las circunstancias, donde construir un sistema a partir de reglas que aseguren su producción, su repetición y su verificación.<sup>63</sup>

Así mismo recogiendo la idea del conversar, del debatir y la discusión, también Certeau nos habla del importante uso de la lengua en las prácticas cotidianas de las personas, y de su relación con el contexto. Aquellos “contextos de uso” que asocian un acto con sus circunstancias y remiten a las características del acto de hablar donde:

la enunciación supone una efectucción del sistema lingüístico por medio de un decir que actualiza sus posibilidades; una apropiación de la lengua por parte del locutor que la habla; la implantación de un interlocutor (real o ficticio), y por tanto la constitución

de un contrato relacional; la instauración de un presente mediante el acto del “yo” que habla, y como “el presente es propiamente la fuente del tiempo” la organización de una temporalidad (el presente crea un antes y un después) y la existencia de un “ahora” que es presencia en el mundo. Estos elementos (realizar, apropiarse, inscribirse dentro de relaciones, situarse en el tiempo) hacen de la enunciación, y secundariamente del uso, un nudo de circunstancias, una nudosidad inseparable del “contexto” del cual, de manera abstracta, se la distingue.<sup>64</sup>

Es decir, en el simple acto de hablar, de generar una crítica, se refleja una reflexión propia en relación a algo que por el hecho de hacerlo ya está significando mucho más de lo que aparenta, donde primordialmente se establecen esos “contratos relacionales” con cada uno de los discursos, alternativos o iguales al establecido. Además qué puede ser el debate sino un paso primero ya determinante de alguna intención que pueda darse lugar posteriormente, de manera que sea reconocida por quienes consideran que el debate por sí solo es insuficiente. Aunque claro queda que la configuración de opiniones, el hecho de que se pongan sobre la mesa determinadas cuestiones como lo hace el diseño crítico para debatir, independientemente de que pueda o no acabar en esa acción intencionada y predefinida (el



**Cualquier trabajo de diseño puede ser desarrollado de manera crítica, sin ser éste un campo específico del “fiction design” o el SCD.**

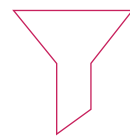
<sup>63</sup> Michael de Certeau. *La invención de lo cotidiano* (México: Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 1980 – reimpresión de la 1ª edición en español 2000), 29: El autor se refiere así al operar de las prácticas cotidianas de las personas como el acto de hablar o el caminar, entre otros.

<sup>64</sup> Certeau. *La invención de lo cotidiano*, 39-40.

cambio definitivo que muchos le reclaman), es lo suficientemente relevante para que se siga trabajando en un tipo de diseño así, que fomente el pensamiento crítico, que dé lugar a nuevas cuestiones, que ponga en circulación temas que permanecían silenciados, y además lo haga rompiendo los preceptos por los que esas cuestiones se rigen.

Y si además del lenguaje podemos identificar otras microacciones cotidianas susceptibles de originarse a partir de ese tipo de diseño, el cometido quedaría más que cumplido, como podemos establecer en el ejemplo del caso de estudio de este trabajo: los diseños expositivos pertenecientes a la exhibición “Disruption” del Design Museum de Londres. En ellos hay esas formas que Revell llamaba “Designed Conflict Territories”, así como posibilidades de uso mediante la acción y la crítica. Acción que, no hay que olvidar, el diseño en general ofrece mediante su función utilitarista, y también debe hacerlo el crítico a partir de la reflexión (como uso). Esta reflexión puede o no partir de un uso tangible de los objetos que presenta y puede contribuir a conseguir una afinidad mayor que con cualquier otra forma para con los públicos. Estos diseños poseerían una característica especial a la hora de ser estudiados para determinar la capacidad (que tienen y transmiten) al ser considerados como futuras mediciones acerca de la validez de los hechos o consecuencias de un diseño crítico. Estas acciones o microacciones, denominadas así por su cotidianeidad, aleatoriedad y su apariencia común, deben ser entendidas de forma que sugieran:

... maneras de pensar las prácticas cotidianas de los consumidores, al suponer de entrada que



son de tipo táctico. (...) todas estas actividades parecen corresponder a las características de astucias y sorpresas tácticas: buenas pasadas del “débil” en el orden construido por el “fuerte”, arte de hacer jugadas en el campo del otro, astucia de cazadores,...<sup>65</sup>

“Táctica” versus “estrategia”, siguiendo a Certeau, la táctica de desvío como las operaciones del “arte del débil”, de ese usuario o consumidor carente de poder, sin lugar determinado, donde solo se puede crear usando, manipulando; frente a las estrategias de poder, del mercado, donde los lugares quedan definidos por imposición, siendo los únicos con legitimidad para la producción, la creación, la norma. En la sociedad de consumo es comprando como la realidad se conforma, física, cultural, psicológica y éticamente, de ahí la importancia del diseño como parte implicada en este mercado de productos y servicios disponible. Para Dunne el diseño crítico<sup>66</sup> supone una forma de romper con el pensamiento *mainstream* y la lógica instrumental propia del diseño “afirmativo” cuya consecuencia es la aceptación pasiva del consumidor o usuario: a partir del mismo los usuarios, públicos o consumidores están expuestos a desarrollar pautas de raciocinio completamente nuevas al tratar con problemas que están más allá de la experiencia humana habitual, ayudándoles a desarrollar la imaginación. Y para ello el diseño crítico constituye un elemento de disrupción, donde se usa el “absurdo”, la “sátira” o el “humor negro”, (como podemos ver en algunos ejemplos de Dunne & Raby ya expuestos), de ahí que en ocasiones estos puedan parecer inútiles o poco prácticos. El éxito del diseño convencional se mide por cómo se vende,

cómo se solucionan las cuestiones estéticas de dichos diseños, las relativas a la producción, la usabilidad, los costes, pero ¿cómo se mide en el caso del diseño crítico? Considero que es a través de esas microacciones que pueden ser estimuladas, por su capacidad para exponer, cuestionar, provocar acción, difundir, debatir, concienciar, ofrecer nuevas perspectivas, inspirar. Éstas, si son consideradas como una posibilidad de acción originada por la crítica, pueden ser tenidas en cuenta como próximas líneas de continuación para esta investigación, y con ello poder responder de una manera más específica y profunda a las dudas acerca del problema de la medición, funcionalidad, efectividad y eficiencia de este tipo de diseño. Esto, que supuso el origen y la motivación principal de este trabajo, ha servido para ahora sentar las bases teóricas necesarias para una aproximación desde el conocimiento, que podrá dar sus frutos en futuros estudios.

Independientemente, esta reflexión crítica, la liberación experimentada ante problemas no comunes o al menos tratados de formas no habituales, no solo se da en las personas expuestas a dicho diseño; el diseñador también obtiene beneficios de esta práctica para su desarrollo personal y profesional. Por su profesión y conocimiento práctico tiene autoridad para crear, modificar e incluso eliminar conceptos, ideas o funciones; y con esta práctica de diseño crítico se fomenta el lado inconformista, aquel por el que es realmente capaz de imaginar nuevos escenarios y plantear cuestiones como antes nunca se habían dado.

### ¿Cómo medir el éxito del diseño crítico? Por su capacidad para provocar, a través de las “microacciones” realizadas por los usuarios.

El diseño crítico está más vinculado en esencia a cuestiones de contenido que de forma. Por ello es muy importante la intención del diseñador, aunque no es suficiente. Es necesario que éste se posicione contrario al *statu quo*, como ya vimos, pero además debe tener en cuenta las ya nombradas cuestiones sobre discriminación y elitismo de las que, en algunos casos, este tipo de diseño ha sido acusado, es decir, hay que conscientes de a cuál *statu quo* nos estamos refiriendo. Contemplar no a la gran mayoría, buscando universalidad o

globalidad; o a los problemas típicos del ciudadano estereotipo de clase media occidental; sino el universo de pluralidades, de individualidades que conforman una sociedad, intentado hacer con ello un diseño crítico que refleje la realidad que nos conforma y las múltiples posibilidades que pueden existir en la configuración de nuestros mundos. Como capacidad el diseño crítico puede alentar una actitud contraria al conformismo generalizado de la sociedad actual, visible en el consenso general, en la falta de creatividad en la educación, o en la adaptación de las personas a cada uno de los aspectos sociales de nuestra vida de una manera predeterminada. Puede que los medios de comunicación, los sistemas de producción y el diseño impongan a la sociedad parte del conformismo e individualismo<sup>67</sup> que experimentamos, pero mediante el diseño crítico se puede reactivar la capacidad para resolver problemas de maneras nuevas e inesperadas. Para Byung Chul Han<sup>68</sup> en la sociedad actual ya no hay resistencia, el conformismo se ha implantado debido al sentimiento de libertad que experimentamos

<sup>65</sup> Certeau, *La invención de lo cotidiano*, 46.

<sup>66</sup> Dunne y Raby, *Speculative Everything*.

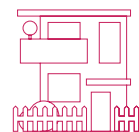
<sup>67</sup> Victor Papanek, *Diseñar para el mundo real* (Barcelona: Pol íen edicions, 1973 – 2ª edición en castellano 2014), 155-167.

<sup>68</sup> Byung Chul Han. *La sociedad del cansancio* (España: Herder, 2012).



en cada una de las cosas que supuestamente elegimos en nuestra vida, donde el poder y la dominación vienen disfrazados de “seducción”, ocasionando que los mecanismos ya no sean tan visibles como antes. Así, para el autor, son las personas las que nos sometemos a nosotros mismos mediante la realización y la superación personal. Como poder estabiliza, al tener la sensación de poder alcanzarlo todo, de ofrecerlo todo, dando lugar a la no “lucha”. En esta búsqueda de autorrealización y superación la violencia sigue dándose pero no contra el régimen opresor sino contra uno mismo, destruyendo así el sentido de comunidad, y con ello las posibilidades de resistencia.

Más allá del diseño para aquellos que pertenecen a una minoría entendida como totalidad, compuesta por el ciudadano medio de las sociedades capitalistas occidentales, que en principio se pueden permitir ciertas tecnologías o verse sumergidos en tipos de problemas considerados como “del primer mundo”, se necesita un diseño crítico de todo tipo de posibles, incluso de sociedades aún por darse, que reactive el pensamiento necesario para un cuestionamiento inconformista de lo dado. Con un diseño así se pueden generar los debates e innovaciones que además permitan una participación general. Tal y como veíamos antes algunas cuestiones del mundo contemporáneo pueden parecerles muy alejadas a la mayoría de la población, a pesar de que son temas que nos atañen a todos como integrantes de este mundo común, y a través de este diseño se pueden hacer estos procesos y este conocimiento más accesible, propiciando un cambio de rol en el usuario de “user as imager”, como lo llama Dunne en su libro *Speculative Everything*. El dilema planteado en los casos de SCD acerca de la particularidad de las situaciones concretas que trata se reduce al contemplar como crítico otras tipologías menos futuristas y tecnológicas. Y es que en



ocasiones lo que se cuenta no tiene por qué ser del interés o atractivo de todos, bien porque son temas que aunque del presente a la mayoría nos pueden parecer lejanos o ajenos, o porque no tratan las problemáticas de determinados grupos minoritarios, cuestiones más exclusivas, etc. Algunos temas del SCD para muchos, y no hace falta irse a una mayoría que contemple todo el planeta, son completamente desconocidos u obviados intencionadamente. Aquí y ahora la cuestión de los *wearables* puede no ser relevante para una gran parte de la población que incluso no está en las *redes sociales*. Pero esto no significa que no deba de serlo o que esos temas, al igual que otros más extendidos, no tengan que ser planteados. Por ejemplo podemos ver cómo la cuestión del control a través de sensores tecnológicos en los aparatos contemporáneos es una decisión voluntaria para casi todos hoy día, aunque quizás en el futuro ésta sea una imposición sobre la cual ahora podemos reflexionar y así conseguir una evolución más justa, por lo tanto, estemos o no al tanto de estas posibilidades, es necesario plantearlo ya que un día pueden formar parte de la vida de todos. Para cualquier situación, además de las relacionadas específicamente con las nuevas tecnologías, sí que son necesarios planteamientos nuevos y difusión, con el fin de que no se acepte solo lo dado, sino que también se puedan pensar y llevar a cabo otras posibilidades, así como para hacerlas más fáciles de entender. Hay que reconocer la labor que se lleva a cabo desde el diseño de ficción, el diseño especulativo y desde el arte, en otros contextos como el bioarte, con el objetivo de que se piense en todas estas nuevas cuestiones provenientes de los avances en biotecnología o nanotecnología, por ejemplo.

Pero otros muchos temas, también sociales y no tanto tecnológicos, pueden ser tratados desde una manera crítica por el diseño,

que estén relacionados con la producción, con la construcción, con el consumo, con la configuración de la sociedad, o de las personas mismas, etc. Temas de apariencia menos abstracta, que apelan a hechos cotidianos. Por ello, la cuestión acerca de qué podemos considerar diseño crítico no sería la forma, que en cualquier caso ha de adecuarse a la metodología y a lo que se quiera expresar; ni tampoco el qué, lo representado o propuesto con los temas tratados; si no que lo que definiría un diseño como crítico sería su intención, el para qué. Y de ahí que se le considere una actitud, aunque como hemos visto es mucho más que eso. Esto tampoco significa que todos los que con la adecuada intención lo pretenden lo consigan, siempre hay diferentes valoraciones acerca de un diseño, no se trata de un diseño crítico y otro que afirma lo dominante, como ya se especificó anteriormente, el abanico de posibilidades es inmenso y dentro de cualquier tipo de diseño ya legitimado como tal puede haber un diseño crítico, solo que para que se piense así debe de tener algunas características mínimas de las que se hablará en los siguientes apartados.

### VISIONES INCOMPLETAS. Conflictos.

Al principio de la investigación, antes de nuestra primera aproximación teórica al concepto, y basándonos esencialmente en las ideas generales alrededor de la crítica, entendíamos que el diseño podía ser crítico con tan solo poseer tal carácter, con simplemente albergar una crítica. Para ello fueron numerosos los casos de estudio que en ese momento incipiente se habían contemplado por su potencial crítico, diseños contemporáneos de diferentes ámbitos que abarcaban todo tipo de problemáticas, y que podían ser la solución a muchas de las acusaciones y críticas con las que éste se estaba enfrentando, realizadas por algunos profesionales y teóricos. Pero

habiendo una vez profundizado en la teoría y en esos dilemas acerca del mismo, que ya se han expuesto en capítulos anteriores, otros conflictos surgieron, los cuales quisiera exponer a continuación porque reflejan una situación actual de este tipo de diseño que analizaremos para contribuir a conseguir una precisión mayor acerca de lo que es y puede llegar a ser diseño crítico, buscando la esencia de lo que hace a un diseño serlo y los efectos o consecuencias de éste, de gran relevancia.



Grupo de participantes trabajando durante un taller llevado a cabo por Iconoclasistas en Barcelona.

En esta búsqueda nos hemos encontrado con diseños que comúnmente son confundidos con diseño crítico, como puede ser un diseño denominado “responsable” (aunque todos debieran serlo), un diseño sostenible o un diseño social. En parte la mayoría de los ejemplos que fueron seleccionados en una primera instancia para analizar, tenían este componente social muy desarrollado.

Por ejemplo las cartografías críticas de Iconoclasistas, el trabajo del diseñador barcelonés Curro Claret, o de la diseñadora de moda sostenible también catalana Fiona Capdevilla. Todos ellos, de una u otra forma y en diferentes medidas trabajan con el diseño y a través del diseño de una manera crítica, sobre un aspecto de la sociedad que difiere bastante de lo común y asumido como norma, por lo

tanto establecen otras maneras de aproximarse a esas cuestiones relativas al medioambiente, a ciertos grupos minoritarios, o a los poderes hegemónicos, etc. Además en algunos casos estos diseños operan desde dentro del propio mercado de consumo. Ésta característica aplicada al diseño crítico ayudaría a minimizar o eliminar la fuerza de algunas acusaciones críticas que se le han hecho, que más tarde en la investigación se descubrieron.

**Iconoclastas**<sup>69</sup>: dúo que desde el 2006 combina el diseño gráfico con los talleres y técnicas de investigación para crear recursos que ofrece a la comunidad con la que trabajan. Recursos libres que potencian la visibilidad, la comunicación y la solidaridad, que llevan a posibles cambios mediante la colaboración colectiva y libre para todas las personas que lo deseen. Sus mapas territoriales son relatos colectivos donde lo gráfico y la investigación cuestionan la hegemonía simbólica de un lugar. Abajo se ven algunos de los iconos propuestos a los participantes para mapear una zona, además del resultado de uno de sus proyectos en Barcelona, “La Carceloneta”, recurso gráfico que sirve como cartel o folleto en el que se denuncian temas relacionados con la gestión municipal y urbanística de la zona.



<sup>69</sup> Las imágenes y la información relativa a Iconoclastas y sus proyectos se ha recogido de la web del proyecto: <http://www.iconoclastas.net/> (consultada el 18 de julio de 2015).

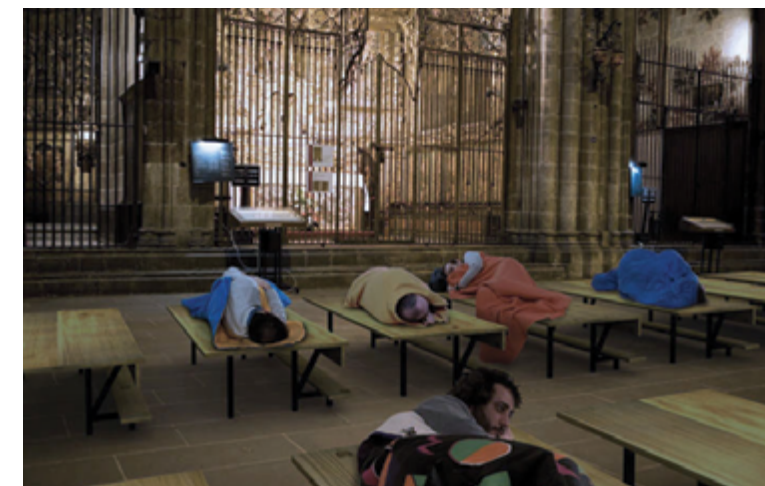
Si este ejemplo, como en un principio se pensó lo aceptamos como muestra de diseño crítico contribuiría al entendimiento de éste de una manera más inclusiva, multidisciplinar y colaborativa. Más allá de ser mantener una crítica acerca de determinados aspectos observados, como en los típicos ejemplos de diseño crítico que hemos visto, este diseño se vuelve fuerte al contribuir al desarrollo de las comunidades. No especula, como sí lo hace el SCD a través de la crítica, sino que mediante esos procesos participativos, donde se tienen en cuenta el contexto y se demuestra la empatía de diseñador y diseño, se pretende cambiar el *statu quo*. Haya o no cambio final hay una intención. Y aunque en apariencia, y por todo esto, pueda parecer un ejemplo paradigmático de lo que puede ser un diseño crítico inclusivo, intercultural y social, hay otros rasgos que nos ayudarán a entender si existe una propiedad que realmente lo constituya como tal.

El potencial de las acciones del diseñador Curro Claret también puede hacer cuestionarnos la

*Por el amor de Dios*<sup>70</sup>, de Curro Claret. Se trata de un banco de iglesia que puede ser a su vez una cama para personas que la necesitan. Retoma la idea inicial de la iglesia como casa de todos y su tradicional carácter abierto.



posibilidad de un diseño crítico más allá del planteado por los creadores del concepto y que, como ya indicaba anteriormente, diluyese algunas de las problemáticas que suponía una visión tan futurista y específica de dicho diseño. Atendiendo a una problemática social plantea un objeto de diseño que puede cumplir todos los requisitos para ser industrial y comercializable, y por lo tanto conseguir una eficiencia mayor como diseño (por su funcionamiento dentro del mercado, su lugar habitual, se le otorga la capacidad de alcanzar a un mayor y variado número de personas, de una forma más rápida y directa, etc.). Pero que a su vez expone una situación incómoda, cuestionando la labor de determinadas instituciones así como la posición que el resto de personas decidimos tomar ante ello. Como objeto de museo, de exposición o galería se puede quedar en una propuesta de denuncia y dar lugar a reflexiones, o alentar un pensamiento crítico acerca de los problemas que nos rodean, el uso de alguna manera de éste objeto podría completar la fuerza de su existencia.



El Social Design Tool Kit<sup>71</sup> no es el típico kit de resolución de problemas que sirve a organizaciones y empresas en su día a día, es una crítica directa hacia este tipo de instrumentos.

<sup>70</sup> Imágenes e información sobre el proyecto de Curro Claret en su sitio web personal: [http://www.curroclaret.com/es/dificiles\\_dios.html](http://www.curroclaret.com/es/dificiles_dios.html) (consultada el 18 de julio de 2015).

<sup>71</sup> Imágenes e información extraída de la página web del proyecto Social Design Tool Kit, de María del Carmen Lamadrid. [http://www.thesis.mlamadrid.com/?page\\_id=4](http://www.thesis.mlamadrid.com/?page_id=4) (consultada el 18 de julio de 2015).

Desde el auge de los conceptos Social Design y Design Thinking este tipo de herramientas para guiar y ayudar, mediante la colaboración y la participación de las personas, se ha popularizado, ocupando el diseñador en ellas una posición dominante, como líder:

*Tim Brown, CEO of the design consultancy IDEO, defines design thinking as "...a discipline that uses the designer's sensibility and methods to match people's needs with what is technologically feasible and what*

*Social Design Tool Kit. Páginas en las que se muestran algunas de las instrucciones de uso del mismo.*

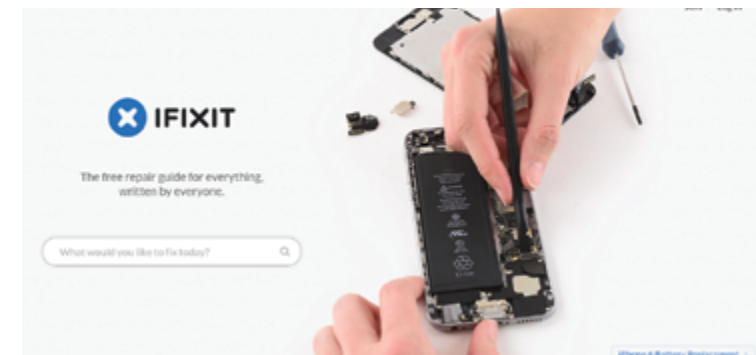
*a viable business strategy can convert into customer value and market opportunity" (Brown, Design Thinking). While this is not the only definition of Design Thinking in existence, it seems to imply that commerce is key which means that it is not necessarily concern with ideas like social equity, governance or post-colonial theory.<sup>72</sup>*

Este kit es una guía sobre cómo liderar equipos en comunidades latinoamericanas usando las teorías post-coloniales, para ayudar a los



diseñadores a entender cómo el neoliberalismo promueve dinámicas de desigualdad en las mismas. Les enseña a realizar unas prácticas colaborativas a través del principio de "horizontalidad".

El kit forma parte de un proyecto de investigación de una estudiante sobre esta temática, y cuya función principal es generar debate sobre el Social Design y hacer reflexionar sobre sus prácticas.



Ifixit<sup>73</sup> es una plataforma web en la que se alienta a la gente a que participe en el proyecto común de explicar al resto de usuarios cómo se reparan ciertas cosas en principio de difícil o nula accesibilidad para el usuario común. También ofrecen la posibilidad de adquirir el material que en algunos casos se necesita para dichas reparaciones. Proporcionan una inmensa guía de tales remedios sobre múltiples productos que de otra manera el usuario tendría que solucionar a través del servicio

Landpage de la web de *Ifixit*.

técnico o mediante la renovación completa del producto. Oponiéndose con ello a la tendencia del mercado de presentar determinados productos como una *black box*, de difícil o nulo acceso, impidiendo las posibilidades de autoreparación y fomentando un consumo innecesario, el aumento de residuos y el uso irresponsable de ciertos recursos.

Estos y otros muchos ejemplos son un reflejo del dilema existente a la hora de reconocerlos como diseño crítico o de otro tipo. En todos los casos podemos identificar que se cuestiona lo establecido; que se solucionan parte de los problemas presentados, a la vez que hay otros mayores que no, pero que quedan al menos expuestos públicamente; que atendiendo a esas problemáticas menores o evadidas comúnmente éstas se acercan a personas de otros ámbitos; que se despiertan conciencias colectivas; que se establecen discursos alternativos al naturalmente aceptado; que se facilita el compromiso con las personas mediante un diseño objetual (en el caso de los mapas colectivos también se da, aunque predomina sobre éste el propio diseño que supone el acto del mapear); que prima el contenido en lugar de la estética; que educa... Así como casi todas las otras características observadas en el diseño legitimado como crítico. Pero estas coincidencias guían hacia la confusión acerca de qué estamos hablando y sus posibilidades, hay algo que se da en los casos de diseño crítico que marca la diferencia. Aquello que hace distinto, incluso único, al diseño crítico es que con él se dan unas formas que no muestran cómo las cosas deberían ser -que sí vemos en tales diseños sostenibles y responsables-, sino cómo podrían ser; dejando a un lado relatos morales o educativos, abriéndose a todos los discursos posibles.

## HOW TO USE THE TOOLKIT

The **Social Design Toolkit** was created to help you, the community leader, address a social designer's impulse toward consumer objects. With this toolkit, a social designer has nothing to lose but his assumptions!

It all starts with the **Activities**. No matter how neoliberal your social designer is, the activities here can help reframe the question of equity.

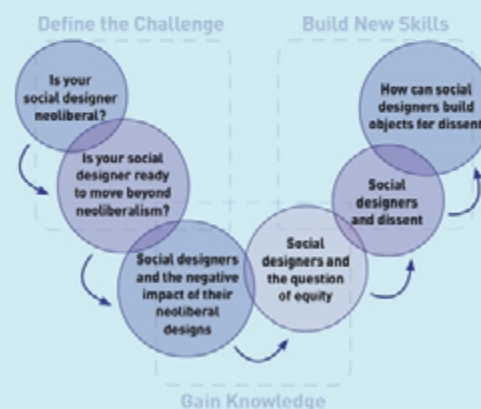
The activities are arranged under three main topics:



## JUST ADD A SOCIAL DESIGNER

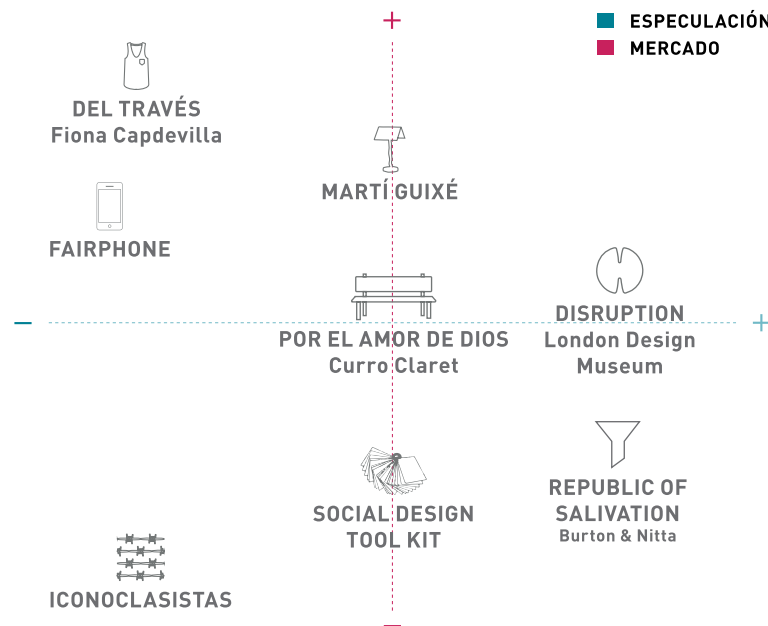
Since social designers tinker with cultural probes or techniques used to gather inspirational data about people's lives, we have packaged the activities in such form. By using post-it notes, skits, learning cards, and prototypes, the **Activities** make the three main topics simple for social designers to digest.

To further facilitate their learning experience, each topic is divided into the following steps:



<sup>72</sup> Social Design Tool Kit. [http://www.thesis.miamadrid.com/?page\\_id=4](http://www.thesis.miamadrid.com/?page_id=4)

<sup>73</sup> Ver sitio web de Ifixit: <https://www.ifixit.com/> (consultada el 18 de julio de 2015).



Mientras se avanzaba en la investigación este hecho cogía fuerza, y a la vez se apreciaba la regularidad o normalidad con la que el intercambio entre ambas ideas era producido hoy día, dando lugar a interpretaciones diversas respecto a un mismo tipo de diseño, y cuya solución podía estar en la asimilación de tal rasgo como propio del diseño crítico. Pero estos diseños que en ocasiones se entienden como diseños críticos podían suponer unas formas medibles más fáciles de examinar, que nos facilitasen el poder hablar de esa efectividad, o acción como respuesta de los usuarios, que era puesta en duda por los expertos en los casos de SCD, a veces por el lugar que ocupan como objetos de consumo, otras por el contacto o interacción con las personas que permiten, etc. Lo cual no ha dejado de ser interesante de observar, pero siempre teniendo en cuenta la diferencia que existe entre cómo las cosas se *podrían* dar y como *deberían* darse. Entonces la pregunta que busca la particularidad del

Este primer grupo de diseños que lucían críticos fueron pensados desde su relación con el mercado (lugar común del diseño); y con la realidad como presente, donde convivimos con los problemas representados. Fueron divididos por su nivel de especulación (mayor o menor en relación a esa realidad presente), y por su penetración en el mercado (desde productos de consumo a piezas de diseño creadas en un entorno académico o artístico).

diseño crítico sería ¿qué capacidades debe tener o suponer la crítica entendida como una provocación, una activación a diferencia de una crítica, que hemos querido llamar, expositiva? Puesto que todos los diseños mostrados albergan una crítica más o menos fuerte (además de los demás puntos coincidentes con el diseño crítico ya citados), es en las consecuencias de la crítica donde podemos ver la respuesta. En esos efectos que produce el que nos den un discurso ya elaborado, o para completar libremente.

Antes de continuar quisiéramos aclarar esta terminología con la cual queremos dar a entender dos cualidades distintas: por crítica activa o abierta se entiende aquella crítica parcialmente libre de construir por los usuarios, que como veremos no podrá o le costará operar desde dentro del mercado, y que convierte al diseño en un agente de discusión, la cual encontramos propiamente en el diseño crítico. Cuando hablamos de crítica expositiva o cerrada nos referimos a aquella que también conlleva un mensaje crítico pero que está predefinido por el diseñador, claro y concreto, en el que el usuario o consumidor se convierte en receptor del tal mensaje crítico; y su campo de actuación, en los casos en los que se dé, está también marcado de antemano por el diseño. Estos diseños son, en cambio,

objetos de reflexión. Además, en muchos casos, pueden llevar a una situación modificada o ventajosa posterior, que suponga una mejora de la situación criticada. Por lo tanto con esta dicotomía establecida con los tipos de crítica no estamos delimitando su efectividad o validez, sino intentando mostrar la diferencia en las posibilidades que permiten a las personas y, con ello, que no se den confusiones entre estos tipos de diseño. Estos últimos poseen una mayor facilidad para operar desde dentro del mercado como hemos visto en algunos de los ejemplos anteriores, es este su lugar común. Esta cuestión del mercado puede ser muy relevante para el desarrollo del diseño crítico como veremos en los siguientes apartados.

**Reverso. Diseño crítico y otros diseños**

Un ejemplo de esta relación lo podemos ver en la exposición de *Diseño para vivir. 99 diseños para el mundo real* del Museo de Diseño de Barcelona. En ella se pudo apreciar que hay una diferencia entre diseño consciente medioambiental o socialmente, es decir un diseño responsable, y lo que es el diseño crítico, según los ejemplos planteados aquí. Aunque esta responsabilidad o empatía con el entorno es también una característica del diseño crítico, éste además incomoda; cuestiona, sin la necesidad de tener que llegar a resolver, exponiendo incluso más dudas y debates; atiende múltiples posibilidades no planteadas con anterioridad y no tiene por qué ser dominante en su discurso; etc. Como se ve en el caso preciso de esta exposición, aunque podemos hallar una crítica general en el conjunto de sus diseños, o múltiples individuales en cada una de las piezas que lo componen, tanto el debate como el cuestionamiento y la interpelación no son las características que más destacan en la mayoría de los casos, sino la solución de un problema determinado.

*Osteid Smart Brace*, cabestrillo 3D de alto rendimiento, de Deniz Karasahin. “Diseño para curar” de la exposición *Diseño para vivir. 99 diseños para el mundo real* del Museo de Diseño de Barcelona.



Los diseños que se podían ver en la exposición se agrupaban en base a seis clasificaciones: “Diseño para conectar”, “Diseño para curar”, “Diseño para educar”, “Diseño para proteger”, “Diseño y sostenibilidad” y “Diseño y accesibilidad”. Todos eran diseños centrados en mejorar la vida de los usuarios a quienes van destinados, el entorno donde opera y la sociedad a la que pertenece. Resolvían conflictos de diversa índole, con unas ideas claras y concretas, sin dejar lugar a libres interpretaciones, y lo más importante, con la necesidad de una eficiencia en su funcionamiento, puesto que la finalidad principal era resolver las problemáticas que pretenden. En algunos casos sí que proponen una alternativa diferente como solución al problema que tratan, y puede que esto sea más que suficiente como indicábamos anteriormente, como diseño de producto, pero como diseños críticos no establecerían los



*Reach & Match Learning Kit*, de Mandy Lau Reach & Match Pty Ltd. Victoria. “Diseño para educar” de la exposición *Diseño para vivir. 99 diseños para el mundo real* del Museo de Diseño de Barcelona.

diálogos de la misma manera que los ejemplos aquí mostrados. Resuelven, pero ¿manifiestan que otra realidad es posible?, presentan una propuesta de uso pero ¿dejan libertad de acción de algún tipo? En definitiva, la diferencia podría estar en qué tipo de alcance tienen y en qué grado se manifiesta.

Para hablar de ello hay que tener en cuenta que, por un lado, están las personas a las que estas piezas van destinadas para ser usadas. Estos no tienen por qué ser críticos con la situación que dichos diseños pretenden al menos paliar, porque en la mayoría de los casos son ya víctimas o afectados de algún modo, y por lo tanto están en una situación desfavorecida en la que no desearían estar y que seguramente intenten evitar en cada momento de su vida con estas soluciones aportadas mediante el “diseño” u otros medios, siendo así el diseño el mediador entre su existencia y el problema. Desde esta posición dentro del problema mismo, y como principal perjudicado, no es la crítica como aquí la estamos entendiendo lo que desarrolla, su discurso será irrevocable, y se convertirá en una

lucha justa por resolver su situación; mientras que desde el lugar ajeno a esto, que puede ocupar el diseñador - aunque en ocasiones son las mismas personas que padecen el problema los que intentan mejorarlo a través del diseño, como en el ejemplo mostrado más adelante denominado *Upsee* -, es posible configurar una fuerza crítica que busque además de la solución mediante el diseño, la política o acciones sociales, concienciación, difusión, participación, etc. dar lugar a un cambio en las estructuras que provocan tal situación. Es entonces diferente ser crítico con una situación determinada y ser víctima de ella, aunque ambos critiquen el lugar desde el que lo hacen es determinante. Más allá de estos lugares, por el otro lado, estamos todos aquellos que entramos en contacto con ese diseño desde una posición aún más ajena que la del diseñador respecto al damnificado, indirecta a la problemática que pretenden solucionar, desde fuera de ese lugar conflictivo; los cuales podemos ser otros diseñadores, estudiantes, profesionales de cualquier disciplina... público en general, y que conocemos por primera vez ese diseño y en ocasiones hasta el mismo problema a través de las piezas de la exposición. La cuestión para estos, para nosotros, es saber si además del reconocimiento de un trabajo bien hecho, útil, funcional o incluso estético, en algunas de estas piezas que pueden apelar a problemas sociales sea posible poner de relieve determinadas historias que consigan llegar a provocar un cambio en la forma no solo de ver el problema sino de solucionarlo con otros medios de mayor alcance que la propia propuesta de diseño destinada a ello, de una forma no determinada previamente, buscando un cambio en la situación que lo origina, que mediante ciertas libertades de aquellos que entramos en contacto con la pieza, y desde una manera no cerrada previamente, ingenua, sin codificar, de lugar a otro tipo de respuestas más allá de las planteadas por el propio diseño, que conduzca a otras posibilidades contemplando

respuestas imprevistas, con creaciones que ponen de manifiesto que las cosas podrían ser de muchas otras maneras, en definitiva, constituirse en un diseño como catalizador de cambio.

Retomando la idea que comentábamos al principio del texto sobre sociología de la crítica y la sociología pragmática de la crítica, podríamos estar hablando de una crítica de aquellos que están legitimados para hacerlo versus otra de los que desde posiciones más inocentes argumentan su crítica. La cual, igual de válida que la anterior, puede verse favorecida por esos escenarios que el diseño crítico proporciona. Adorno hablaba del peligro existente en que la crítica sea considerada una “acción mecánica”, un trámite “lógico-formal y administrativo”, que suponga su separación de la sociedad por su “soberanía”, es decir:

la pretensión de poseer un saber profundo del objeto y ante el objeto, la separación entre concepto y cosa por la independencia del juicio, lleva en sí el peligro de sucumbir a la configuración-valor de la cosa; pues la crítica cultural apela a una colección de ideas establecidas y convierte en fetiches a categorías aisladas. Para evitarlo en la propia crítica se deben reflejar “las propias categorías (...)”, la manera en que se ordena el campo de conocimiento, y cómo lo que este campo suprime retorna, por así decir, como su propia occlusión constitutiva.” La crítica debe cuestionar esas occlusiones “del campo de conocimiento al que pertenecen esas mismas categorías...”<sup>74</sup>

Como Butler indica en su texto, tan solo se trata de aplicar “la ética al juicio”. Todos los

*Kigali Chair Project*<sup>75</sup>, de Josep Mora y Clara Romani.



Entre otros, se podían ver proyectos sostenibles que buscan además ayudar a una población desfavorecida como el caso de la silla de ruedas construida a partir de cualquier otro tipo de silla (comedor, terraza o bar), que promueve el uso de materiales y personal local, allí donde es necesitada, debido a la acción de las minas antipersonas; o el *Mine Kafon*, un aparato con forma de una gran pelota que ayudado por el aire avanza por territorios con minas haciéndolas explotar y creando un camino seguro para que las personas puedan avanzar.



*Mine Kafon*<sup>76</sup>, de Massoud Hassani y Mahmud Hassari. Detonador de minas.

<sup>74</sup> Butler. “¿Qué es la crítica? Un ensayo sobre la virtud de Foucault”, 143.

<sup>75</sup> Kigali Chair Project es un proyecto de los diseñadores Josep Mora y Clara Romani, pueden consultar el mismo en: <http://clararomani.com/Kigali-Chairs> <https://vimeo.com/120798068> (consultadas el 18 de julio de 2015).

<sup>76</sup> Massoud Hassani y Mahmud Hassari realizaron este proyecto, *Mine Kafon*, véase: <http://minekafon.org/> (consultada el 18 de julio de 2015).

También había otros diseños pensados para problemas de países más avanzados como es el caso de Upsee, un arnés para que los niños con problemas de movilidad puedan caminar al estar vinculados a sus padres por medio de éste, un cinturón y un doble calzado, haciéndoles experimentar la sensación de ser bípedos; o el airbag para ciclistas Hövding, un cuello de chaqueta que al cerrarse se activa y si el ciclista tiene un accidente se acciona hinchándose antes de que la cabeza toque la superficie rodeándola completamente.



*Upsee*<sup>77</sup> de Debby Elnatan. Diseñado por una madre cuyo hijo tiene problemas de movilidad.



*Hövding*<sup>78</sup>, de Anna Haupt y Terese Alstin.

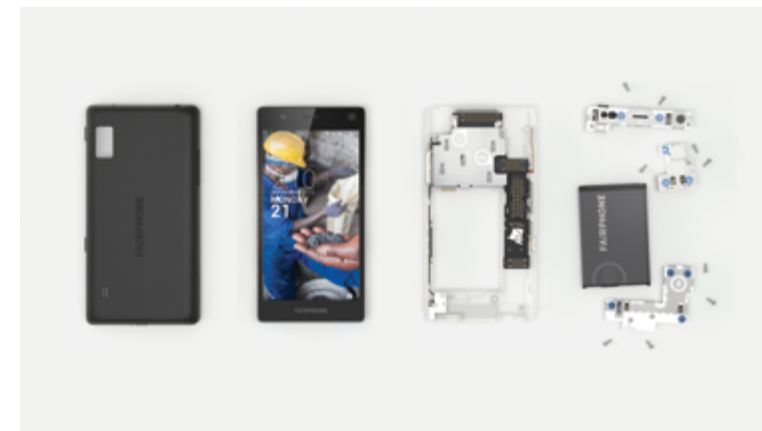
Existen numerosos ejemplos, ya fuera del marco de la exposición, que también entran dentro de estas las líneas de actuación planteadas en la

*Del Través*<sup>79</sup>. Fiona Capdevilla busca con su trabajo poder restar en la cantidad de desechos que las personas y empresas producimos.

misma, englobadas bajo el título “diseños para vivir”, pero que tratan cuestiones diferentes. A primera vista todos ellos podrían ser contemplados como posibles diseños críticos, a partir de los cuales estudiar la capacidad de acción que éste otorga las personas. Como por ejemplo la marca de moda sostenible Del Través, en la que los productos finales provienen de materiales desechados que son modificados alterando su forma e incluso color siempre de manera natural, basándose en una producción ética y en el uso de fibras naturales; o el teléfono móvil Fairphone, un smartphone que utiliza los recursos necesarios para su producción, de manera justa promoviendo la economía local, intentando no producir residuos al trabajar en la longevidad y la



reparabilidad de sus productos, permitiendo al usuario adquirir las partes dañadas y fomentando el reciclaje y la reutilización. Estos están más cerca del tipo de diseño presentado en la exposición como “para vivir”, que de lo que puede ser entendido como diseño crítico bajo la premisa que se ha definido como característica.



Como podemos observar, en ocasiones los límites entre ambos pueden parecerse difusos, pero estos quedan reflejados en la explicación anterior que ofrecíamos acerca del tipo de crítica que fomenta, y por lo tanto el efecto en el que se finalmente se constituye. La crítica hace que además haya distinciones en las cualidades prácticas para ser objeto de mercado de consumo, también que pueda haberlas en la forma y el discurso, más cercanos a la realidad o hacia lo especulativo, tal y como se mostró anteriormente en la gráfica. Ambos coinciden en algunos aspectos, como en el dicho carácter crítico y, parcialmente, en los problemas a los que remiten. Los ejemplos de las imágenes anteriores muestran una

*Fairphone*<sup>80</sup>, la empresa además ofrece condiciones justas a sus trabajadores: salarios, seguros, etc.

crítica a un hecho dominante del mercado o de algún aspecto de la sociedad, como puede ser el consumo exacerbado de determinados productos o el despropósito de algunos procesos de producción, cada uno de su propio sector: moda y tecnología. Crítica y concienciación o responsabilidad están muy vinculadas, por ello es posible que no podamos hablar de uno sin lo otro, pero sí que existen diferencias importantes entre estos tipos de diseño si nos centramos en una crítica como la que supone la definición de diseño crítico que aquí se está desarrollando. Aunque no es necesaria una distinción metódica, exhaustiva o completamente precisa que delimite todos sus puntos en común y diferencias, sí que es interesante reflexionar al respecto para ver qué alcance y posibilidades otorgan a los públicos en cada caso y determinar cómo nos acercamos a ellos. Y será entonces cuando podamos establecer que aquello que les hace ser diferentes es una crítica como provocación y una crítica como exposición.

Quizás, entonces, el diseño crítico como agente provocador, activador, cuestionador, incitador, por su similitud en cuanto a fines con el arte tiene solo lugar como pieza de museo, de exposición, en una galería o como objeto académico; imposible de llegar a ser a la vez objeto de consumo, tal y como demuestra el conjunto de lugares por el que ahora circulan las piezas de algunos diseñadores que trabajan este campo. ¿Cuáles serían las diferencias entonces con esos otros diseños con una crítica fuerte hacia algún aspecto de la sociedad y que sí operan desde dentro del mercado generando un discurso crítico que parte de esa responsabilidad o concienciación hacia las problemáticas actuales? ¿Dónde está entonces el o los elementos que hacen

<sup>77</sup> Upsee, diseño creado por Debby Elnatan. Algunos sitios webs para conocer más sobre este proyecto: (youtube) <https://www.youtube.com/watch?v=rQH6CXnkWc0> y la página para adquirir el producto: <http://www.fireflyfriends.com/upsee> (consultada el 18 de julio de 2015).

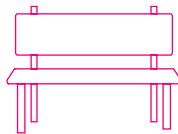
<sup>78</sup> Hövding, diseño creado por Anna Haupt y Terese Alstin. La imagen está extraída de la propia web del proyecto: <http://www.hovding.com/> (consultada el 18 de julio de 2015).

<sup>79</sup> Recursos del sitio web de la marca Del Través: <http://deltravesbcn.com/> (consultada el 18 de julio de 2015).

<sup>80</sup> Imagen e información del producto recopilada en la web del mismo: <https://www.fairphone.com/> (consultada el 18 de julio de 2015).

## Los límites del diseño crítico deben permanecer abiertos para su cuestionamiento, para adoptar formas que hasta ahora no se hayan contemplado.

que un diseño con estas características sea considerado diseño crítico y otro no? Es más que una diferencia formal, cómo se expresa; o de los medios que utiliza; o de su distribución y relación mercantil. El diseño crítico es crítico porque incomoda, porque perturba, porque genera debates, porque cuestiona y pone en duda, no da nada por sentado, nada a priori, se permite la experimentación, asume diferentes roles, y aun siendo consciente de determinadas problemáticas con las que trabaja acepta múltiples discursos, muestra tensiones no resultas a las que tampoco pretende dar solución. En cambio el diseño responsable, el diseño consciente del medio, personas y situaciones que le rodean ofrece soluciones que, aunque atañen a un problema que puede ser del mismo cariz que en los casos anteriores, no cuestionan más allá que aquello para lo que funcionan, buscando la eficacia y la funcionalidad, poniendo de relieve en algunos casos que hay una problemática vigente que puede ser abordada de una determinada manera, - lo cual desde luego se puede considerar como suficiente si con ello se consigue acabar con el dilema, pero no es el discurso del que trata esta investigación-. En definitiva, estaríamos hablando de los conceptos ya citados: objetos de reflexión y agentes de discusión. Estos últimos, retomando las ideas de Dunne y Raby acerca del diseño



crítico, podríamos decir que mantienen un discurso abierto, con el que se trata de crear condiciones más que de conducir o enseñar; que invita a la gente a usar la imaginación, a que desarrollen sus propios pensamientos; donde estos no son objeto de decodificación por parte del espectador, sino que son símbolos con los que comprometerse, para ver cómo las personas sienten, y qué desencadena todo esto<sup>81</sup>.

Tras todos estos apuntes, la idea de diseño crítico que en un principio fue pensada a partir del caso de estudio para denominar a un diseño que otorgase ciertas libertades a las personas, se ha ido configurando con el estudio y análisis de lo que ya se ha dicho sobre el tema, con los casos y ejemplos mostrados, con los actuales dilemas que presenta, y con sus respectivas consecuencias. A diferencia de todos aquellos que lo consideran una tipología de diseño o disciplina, mi intención no es clasificarla como tal, sino que propongo usar este término como una provocación que pretende evocar e invitar a pensar en lo propuesto, más que un concepto cerrado o una etiqueta con unas características limitadas enfocadas a la ficción, a los futuribles, a un contexto determinado, (universitario o artístico), etc. Los límites del diseño crítico permanecerán abiertos para su cuestionamiento, para adoptar formas que hasta ahora no se hayan contemplado, que remitan a minorías, a problemas sociales o incluso que sean un producto de consumo ordinario. Todas estas formas pueden proporcionar otro tipo de agencia más allá de la planteada aquí, y hacerles ser esos agentes de discusión abiertos a la interpretación e imaginación de las personas, incitando y fomentado el desarrollo de su pensamiento

crítico sobre lo presentado a través de tales diseños. Para ello es necesario poder localizar los lugares donde se puede producir el cambio, aquello por lo que lo podemos denominar crítico y activo. Así que deberíamos de partir mirando hacia el hecho en sí con éste conocimiento y de forma desprejuiciada, para poder darnos cuenta del gran abanico de posibilidades que queda libre para ser interpretado, diseños que no tienen por qué ser exclusivos de diseñadores, investigadores y estudiantes que ya trabajan en este terreno, diseños que no han tenido por qué ser legitimados como tal para su consideración. Estos son los primeros reconocibles, pero se debería tener en cuenta que existen muchas otras formas de diseño que rompiendo con los estereotipos del llamado diseño crítico también lo son.

### *Desencantos. Diseño Crítico y Arte*

Esta cuestión ha sido muy comentada y de gran controversia en los contextos relativos al diseño crítico, algunos de los cuales ya han sido explicados, y que ha hecho participar a la gran mayoría de los teóricos citados. Considero relevante la reflexión al respecto porque es en ella donde encontraremos parte del potencial presente y futuro del diseño crítico.

Siguiendo a Rancière en sus pensamientos sobre arte y política, en este caso me gustaría aplicar una de sus preguntas sobre arte al concreto caso del diseño, ¿puede el diseño crítico ser un lugar de resistencia, de crítica y oposición sin terminar neutralizado y estetizado, y sin llegar a relacionarse con la idea de arte como actualmente se hace?

- él apunta hacia una idea de arte “más romántica”<sup>82</sup>, pero yo quisiera dejarlo solo en arte como disciplina, ya que es con ello con lo que se le compara. Creo que hay que diferenciar entre ambos si pretendemos responder afirmativamente a la pregunta, y no porque el arte no pueda sino porque tienen diferentes modos de alcanzarlo, hay una razón de ser fundamental entre ambos que lo determina. El diseño crítico funcionaría como el dispositivo de Foucault, un conjunto de discursos, instituciones, formas arquitectónicas, decisiones reguladoras, leyes, medidas administrativas, afirmaciones científicas, proposiciones filosóficas, morales y filantrópicas que nos dicen mucho más de lo que ellas mismas dicen, pero que como apunta Agamben<sup>83</sup> permiten la subjetivación real escondida en los procesos de desubjetivación comunes en las sociedades contemporáneas.

Algunos autores, como Joe Scalan, hablan de diseño crítico como *Designart*:

Could be defined loosely as any artwork that attempts to play with the place, function and style of art by commingling it with architecture, furniture and graphic design.<sup>84</sup>

Creemos que es más que un juego entre la combinación de las formas del arte y las del diseño. Quisiera destacar que el diseño cuenta con una ventaja primordial y es el hecho de estar presente en todos los ámbitos de nuestra vida pública y privada, lo que hace que siempre en cierta manera (con mayor o menor éxito) esté en contacto con todas las personas, y cualquier forma de vida. La trayectoria del arte tratando todo tipo de problemáticas sociales,

<sup>81</sup> Dunne y Raby. “Interpretation, collaboration, and critique” en el sitio web de Dunne & Raby.: <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/465/0> (consultada el 18 de julio de 2015).

<sup>82</sup> Jacques Rancière, *Sobre políticas estéticas* (Barcelona: MACBA/ UAB, 2005), 11.

<sup>83</sup> Giorgio Agamben, “¿Qué es un dispositivo?”, *Revista Sociológica* 73 (mayo-agosto 2011): 249-264.

<sup>84</sup> Matt Malpass, “Criticism and Function in Critical Design Practice”, *Design Issues* vol. 31 no.2 (primavera 2015): 59-71.

experimentando, configurándose a sí mismo, es muy extensa, pero sus planteamientos no son tan experimentados y accesibles para la gente en general en el día a día como lo pueden ser a través del diseño. Por lo tanto ésta es una ventaja con la que debería trabajar el diseño que busca concienciar o poner sobre la mesa ciertas cuestiones, algunas de las cuales son también expuestas por el arte. El diseño crítico, aunque puede tener algunos enfoques y métodos propios del arte, tiene la capacidad de acceder más fácilmente a cada uno de nuestros momentos cotidianos e íntimos.

A simple vista puede parecer, y quizás lo sea, que el diseño crítico está más cercano al arte que cualquier otro tipo de diseño. En ambos casos se trata de artefactos, de dispositivos que provocan criticidad intentando operar fuera del mercado convencional; que utilizan en ocasiones un lenguaje similar o idéntico, como es el caso de la retórica; en el que el diseño recoge elementos del círculo artístico para su circulación y difusión, como las publicaciones o la academia, las exposiciones en galerías y los museos; ambos buscan la provocación y la trasgresión; funcionan con el mismo sentido de cuestionar en lugar de resolver; abordan temas existenciales en sus formas con objetos, a veces, difíciles de entender que apelan a dichas cuestiones de una manera a la que en un principio el diseño más convencional no nos tiene acostumbrados, casi de una forma, en ocasiones, antiestética.

Esto nos remite al concepto que siempre ha podido diferenciar con claridad arte y diseño:

**El diseño crítico, aunque use enfoques y métodos del arte, tiene la capacidad de acceder más fácilmente a cada uno de nuestros momentos cotidianos.**

la función, desde un punto de vista utilitarista. Para Matt Malpass<sup>85</sup> la funcionalidad del diseño crítico estaría en primer lugar en la estimulación de debates, ya que así se supera la visión más práctica de la funcionalidad, donde los diseñadores toman un lugar que les constituye como algo más que “agentes del capitalismo”, estando sus prácticas más orientadas al valor simbólico, cultural o discursivo, que a dicha utilidad. Pero además indica que para funcionar para el debate los objetos deben ser vistos como diseño de producto, con el fin de ser usados, entendidos y generar un compromiso, ya que si se miran como arte serán juzgados, analizados y criticados con valores muy diferentes. A través de la retórica los objetos dialogan con las personas, no se trata de imposiciones ni de caminos de una única dirección, sino que permite que se establezca una comunicación y un debate, en el que el diseñador tiene la ardua tarea de conseguir que se den este tipo de usos, de funciones más allá de las prácticas, sin que se confundan con arte (puede que usando sus propios medios como productos de consumo dentro del mercado), quizás permitiendo que los usuarios se imaginen con estos en sus vidas cotidianas así como cuan diferentes podrían ser determinados aspectos de éstas.

Pero el diseño crítico ofrece más que debate o uso planificado, común entre los objetos de diseño cuando se relacionan con las personas en un contexto institucional habitual, donde es más fácil verlos como objetos artísticos que de diseño. Por ello es que debe verse como lo que es, y quizás una vía sería trabajar desde

otros lugares que los establecidos por el arte, en sus estructuras institucionales y con sus formas de conseguir financiación. Dentro del circuito artístico está sometido a las críticas del mismo, a que no quede claro de qué se trata, a sus ventajas e inconvenientes, y el potencial del diseño en general y del crítico por ende está en su facilidad para entrar en contacto con la gente en cada aspecto de la vida diaria. El diseño funciona desde dentro del mercado y el comercio, y considero que es desde este lugar habitual donde puede operar y alcanzar a un número mayor de personas fiel a lo que es, sin enmascararse o ser tergiversado con otros conceptos. Las ideas que ya apuntaban Dunne y Raby acerca de que este tipo de diseño debe “desatarse” de los límites que el mercado le impone, es solo un punto de vista para quienes con unas formas muy particulares desarrollan y defienden este tipo de diseño. Pero desde aquí me gustaría destacar que así se pone en duda el poder y la capacidad del diseño crítico en ese lugar que le es propio, algo que si lo pensamos en relación a cualquier otro tipo de diseño es incuestionable. El circuito del arte, no es el mejor o el único lugar para provocar y dar pie a debates desde y con el diseño crítico, se necesita entrar en el discurso público por otras vías más allá de las exposiciones artísticas o de diseño ofrecidas por las instituciones, para que llegue así a ser un agente de lo político.

Puede que ésta sea la única diferencia del diseño crítico con el arte tal y como está planteado hoy en día, pero al fin y al cabo, si miramos a nuestro alrededor casi todo lo que nos rodea, casi todo lo que nos podemos encontrar, ha sido diseñado por alguien. Esta

**Placebo Project.** Dunne & Raby, *GPS Table*. Mesa con un GPS que indica su posición, como en el interior de las casas hay poca señal normalmente ésta no recibirá señal, por lo que mostrará en su pantalla la palabra *lost*.

cuestión y la apertura de miras que nos otorga el diseño crítico, explicada en el apartado anterior, suponen dos puntos importantes sobre los que reflexionar para acabar con la sobresimplificación de los casos de diseño crítico y contribuir al desarrollo del mismo.

Como ejemplo de un experimento que se acerca a esta entrada del diseño crítico en la vida de las personas, como diseño y no como arte, tenemos el paradójico ejemplo de Dunne & Raby “Placebo Project”<sup>86</sup>. Aunque no obedece aún a una lógica de consumo habitual sí que está un paso por delante de aquellos otros proyectos que solo se quedan en lo *artístico*.



<sup>85</sup> Malpass, “Criticism and Function in Critical Design Practice”.

<sup>86</sup> Dunne y Raby, *Design Noir*.



Este proyecto, que lo podemos encontrar explicado en su libro “Design Noir”, es un experimento en el que se ofrecen ocho prototipos que sirven para investigar las actitudes de la gente hacia ellos y las experiencias con los campos electromagnéticos en la casa. Los objetos son familiares, de uso común, y diagramáticos, es decir, suficientemente abiertos como para dar lugar espontáneamente a historias sin que estas sean desconcertantes o inaccesibles. Los diseñadores parten de la idea de que cuando los objetos electrónicos entran en casa estos se hacen invisibles para el resto de personas, incluidas los diseñadores de esos productos, entonces las relaciones que los usuarios establecen con ellos son privadas y rara vez conocidas. Ellos quieren saber qué narrativas desarrolla la gente a partir de ellos, cómo explican sus relaciones con los mismos, sobre todo las relacionadas con la invisibilidad de sus partes como ocurre con las ondas electromagnéticas. Leyendas que se instauran en el imaginario popular, como por ejemplo las relacionadas con peligrosidad de las ondas que emiten los móviles para el cerebro.

Pretendían mostrar la “vida secreta de los objetos electrónicos” y por ello buscaron participantes a través de anuncios publicados en diferentes sitios como tiendas o museos. Las personas que adoptaron esos objetos fueron entrevistadas, y también se tomaron fotografías que mostrasen algunos detalles de lo acontecido, como las mostradas en estas páginas.

Dunne y Raby piensan que los diseñadores no siempre pueden solucionar los problemas que se les presentan, como éste relacionado con las grandes redes electromagnéticas que nos

rodean, pero sí que pueden cambiar o mejorar la relación de la gente con ello y cómo son percibidas. Este proyecto se llamó Placebo en alusión al efecto que algunos objetos producen, es decir, aunque no eliminan el problema ni actúan en su contra sí que proporcionan “confort psicológico”.

Con ello también querían saber si la gente estaría receptiva a otras ideas más radicales de diseño que las ofrecidas por la industria, y ver cuáles eran sus pensamientos acerca del significado estético y la tecnología. Sabían que esos diseños serían difíciles de comercializar por su precio, su escasa utilidad y su rareza; pero sí lo consideraron como piezas que se pudiesen “alquilar”, de manera que proporcionasen una experiencia reflexiva que diese lugar a un pensamiento diferente.



*GPS Table.*  
Dunne & Raby. Sobre este objeto los diseñadores comentan en su libro Design Noir que les gusta pensar en la idea de que alguien pudiera guardar la mesa dentro de casa, en un lugar donde no hubiera cobertura, y así experimentar “cierta crueldad” hacia el objeto.



**Placebo Project.** Dunne & Raby, *Compass Table*. Se trata de una mesa en cuya superficie hay 25 brújulas que giran en distintas direcciones dependiendo de los campos magnéticos creados por los objetos cercanos a ella, como puede ser un teléfono móvil. Los diseñadores dicen que en este caso que esta mesa nos hace ver que los objetos electrónicos “se extienden más allá de los límites visibles”.

**Los diseñadores no siempre pueden solucionar los problemas que se les presentan, pero sí que pueden cambiar la relación de la gente con estos y cómo son percibidos.**



# **EL MUSEO: UNA INSTITUCIÓN DISRUPTIVA**



Un epígrafe aparte se merece esta cuestión puesto que, por un lado, aunque hemos determinado otros lugares como posible vía de desarrollo y difusión de este tipo de diseño, es ahora en el museo donde predominantemente éste tiene cabida. Un enclave que supone uno de los principales expositores de este diseño a un público mayor, y además aquel en el que nuestro caso de estudio es presentado. Por otro lado, como formato, los museos de diseño recogen las formas de otros museos: históricos, arqueológicos, artísticos..., pero con esta exposición y a través del diseño crítico, la institución rompe con esos cánones a los que en la mayoría de los casos se ciñe y, como veremos en la siguiente parte de la investigación, la misma se funde con los principios del tipo de proyecto que emprende, constituyendo una posición ejemplar dada su trayectoria, ejemplificando un momento en el que el museo trata a los públicos como usuarios críticos, suponiendo un estado en el que a partir de esta tipología de diseño la institución repiensa la figura del visitante del museo.

## CAMINOS DE IDA Y VUELTA

### Una nueva crítica

El museo que surgió como símbolo de la alta cultura - una institución para guardar, preservar y coleccionar el pasado- se ha ido configurando como lugar de proyecciones mediadas. En los 80 se dieron algunos cambios por los cuales pasó de ser un lugar sólo para la burguesía,

- es decir, para un ojo educado - a ser crítico e interpretativo, además de expandirse hacia cualquier tipo de público. Empezaron los:

rastros de pasados ocultos y reprimidos, la recuperación de tradiciones sub-representadas o falsamente representadas para los propósitos de luchas políticas, que siempre son también luchas por una identidad cultural multiestratificada y formas multiestratificadas de comprensión de sí mismo<sup>88</sup>.

A pesar de las críticas que recibió y sus tentativas de derrumbe ha sabido salir exitoso, e incluso en esa misma década se constituyó una etapa en la que la creación de museos y la actividad cultural proliferó, dando paso a una nueva época de la sociedad de consumo, una era en la que el museo fue considerado estandarte de la industria cultural. La panorámica museística actual es diversa, aún quedan los que protegen el pasado y que valoran por encima de todo la conservación y la tradición, que son vehiculados por el discurso de la historia; otros que regidos por el poder hegemónico dominante buscan la espectacularidad y van a la deriva de los dictámenes del mercado; así como otros que más conscientes de la actualidad dejan a un lado los discursos legitimadores y legitimados para aceptar la pluralidad, construyendo a partir de ella - decir que estas categorías no son estancas ni exclusivas-. La cuestión en este caso es ¿cómo se produce ese “reconocimiento de pluralidades” que puede llevar a una situación diferente en y desde el museo (más allá del otro como exótico, como minoría)? Como afirma Huyssen:

No importa en qué medida el museo, consciente o inconscientemente, produzca y afirme el orden simbólico, siempre hay un excedente de significado que rebasa los límites ideológicos establecidos<sup>89</sup>.

Y en ello se da la performatividad de la institución contemplando como válidas esas diferencias y generando los enfrentamientos que hagan tambalearse los cimientos de lo establecido, provocando tales disrupciones.

Algunas de las críticas que se han dado hacia el museo desde sus inicios están presentes hoy día, quizás porque, como he destacado previamente, siguen quedando vestigios de concepciones pasadas sobre el mismo. En la primera crítica hacia esta institución, siguiendo al teórico Brian Holmes, el objeto fue el museo mismo y el sistema del arte al que pertenece; en la segunda etapa crítica con la institución se continuaron estos enfoques pero añadiéndole un giro subjetivo, que permitía incluir en la valoración no solo el discurso crítico especialista, sino también la experimentación con el “sensorio humano” provocando diferentes sensibilidades, lo cual condujo finalmente a una crítica como objeto de sí misma. Como Brian Holmes expone - y con gran similitud a la crítica que Jacques Rancière<sup>90</sup> hace sobre el pensamiento crítico -:

sin ningún tipo de relación antagonista o ni siquiera agonística con el statu quo, sin ningún afán de cambiarlo, lo que se acaba por defender consiste en una variación de la autoservicial teoría institucional del arte promovida por Danto, Dickie y sus seguidores (...) se cierra así un bucle.<sup>91</sup>

El bucle que supone la crítica de la crítica. Ante esto, ambos reclaman un cambio de dirección, Rancière afirmando que se trata de una desigualdad en la que sólo bastaría reconocer que “los incapaces son capaces”, es decir, ver que se trata de “escenas de disenso”, las cuales organizan lo sensible para no dejar lugar para los “régimenes” que ocultan la realidad, de “representación

y de interpretación de lo dado que imponga a todos su evidencia”<sup>92</sup>. Habiendo que cambiar por lo tanto el modo de percibir y pensar las cosas, incluyendo la pluralidad de subjetividades, de posibles, de la que estamos hablando en todo momento. En consecuencia una crítica que retome o pase por algunas de estas cuestiones en el entorno institucional del arte o el diseño sería una vuelta más en el bucle mencionado, la cual ha de evitarse para no regresar al pasado.

Se necesitan críticas nuevas para que esta institución pueda avanzar que, según Holmes, sean colectivas, conscientes de su compromiso político, que naveguen entre disciplinas y que incluyan procesos analíticos pero también expresivos, que provoquen situaciones donde estén representadas o presentes cualquier tipo de personas, que supongan ante todo una predisposición y no un dictado, abiertas y comunes. Para ello se deben superar, en el sentido no de suprimir pero sí de suspender, esas cuestiones ya manidas referentes al mercado, la espectacularización, la globalización, el ensimismamiento del arte, etc. Pensar en el museo más allá de los resquicios de aquellas ideas que lo relacionaban con una élite y estatus superior provenientes de las primeras concepciones acerca de éste, y que a pesar de su “negativa” evolución a espectáculo de masas, aún algunos visitantes (o espectadores, públicos y usuarios), en muchos casos, continúan sintiéndose bloqueados o abrumados ante una falta de comprensión de lo que allí se muestra, por la frialdad y distancia del *white cube*, por lo ajeno de su discurso o la forma de expresarlo, etc. Además en ese desarrollo hacia mero espectáculo de masas las posibles propiedades que puede tener y generar la institución son encubiertas o convertidas en una mercancía más: objeto de fascinación (como las exposiciones del “genio” de Dalí en el Reina Sofía y el Pompidou), o de reproche

<sup>88</sup> Andreas Huyssen, “De la acumulación a la mise en scène: el museo como medio masivo”, *Criterios* 31 (enero-junio 1994), 151- 176: ya éste autor en dicha fecha apuntaba a la idea que veremos desarrollada en este texto a través de otros autores como J. Rancière, M. Garcés o C. Mouffe.

<sup>89</sup> Huyssen, “De la acumulación a la mise en scène: el museo como medio masivo”.

<sup>90</sup> Jacques Rancière, *El Espectador Emancipado*, (España: Ellago Ediciones, 2010), 51: sobre la crítica social “la máquina puede funcionar así hasta el final de los tiempos, capitalizando la impotencia de la crítica que desvela la impotencia de los imbéciles”.

<sup>91</sup> Brian Holmes, “Investigaciones extradisciplinarias. Hacia una nueva crítica de las instituciones”, en *Tranversal* 1 (2006), del European Institute for Progressive Cultural Policies. Disponible en: <http://eipcp.net/transversal/0106/holmes/es> (consultada el 19 de julio de 2015).

<sup>92</sup> Rancière, *El espectador emancipado*, 51-52.

- con comentarios del tipo “esto lo podría hacer cualquiera”-. Y por último, como en el caso del reciente museo de diseño de Barcelona, supondría ir más allá de su concepción cercana a la de un museo histórico, arqueológico, más convencional.

No considero por ello que se deban de dejar de plantear dichas cuestiones radicalmente, pero sí que sería conveniente que no se tuviesen en cuenta como una crítica fuerte, casi exclusiva y extendida hacia esta institución, para que pueda dejar de ejercer de freno en su desarrollo hacia una relación con los públicos más apropiada a los tiempos que corren. Ser conscientes puede ser el medio para salir del bucle de la misma institucionalización de la crítica, que llega a denunciar unas formas de las que ella misma adolece, como he indicado que afirman algunos teóricos. Esto, además de la expansión corporativa de los museos en nuestro mundo globalizado y de la cultura como recurso de crecimiento económico, hace que sea interesante plantear el papel de esta institución en la actualidad, especialmente en casos como el arte contemporáneo y el diseño crítico, un gran desconocido. Superar esas cuestiones podría hacer que se avance en este sentido y se empiece a trabajar por un museo que performe con la sociedad, que asuma la existencia de estos problemas dirigiéndose hacia nuevas alternativas.

¿Cuáles podrían ser esas alternativas? ¿Qué vías nos pueden situar en el camino de esta posición de la institución en el contexto social? ¿Cómo influye el diseño crítico en esta crítica institucional? ¿Y cómo ambos pueden ser entendidos en su relación con las personas? No se trata de las relaciones de los ciudadanos con las instituciones, ni de acercar el arte o la cultura a la gente; ya que en estos dos aspectos de las instituciones se puede ver que hay una separación, una jerarquía, incluso una división, un desconocimiento a priori de lo que es la cultura, la existencia de dos lugares distintos

con privilegios diferenciados. La idea sería erradicar esta concepción, pensar que los ciudadanos forman parte de las instituciones y que lo que ya saben también es parte de la cultura, o en palabras de Certeau, “cultura ordinaria”. No se trata tanto de hablar de fomentar o incentivar la cocreación y la participación, como de tratarlo de manera diferente, es decir, dejar de verlo y gestionarlo como si tuviera que ser así porque eso ya define unos lugares de antemano, unos límites y unas posiciones que restringen y excluyen. Eliminando esta visión de distancias y lugares se conseguiría dar libertad, dar lugar a ciertas cosas que de otra manera no pueden surgir, y en este punto es donde el diseño crítico puede trabajar mediante la creación, la gestión y la aceptación del conflicto. En el contexto institucional el formato expositivo ha sido el más beneficiado en la historia debido, entre otros, a la idea generalizada de las acciones culturales como formas para la “transmisión” del conocimiento. Pero ahora la gente puede implicarse de diferentes maneras, con experimentos de convivencia, desarrollando sus capacidades para algo útil con los demás, etc. La participación no ha de ser una forma de satisfacción simbólica para el usuario, sino una contribución real, una retribución al usuario convertido en productor. Para lo que se hace necesaria primeramente la asimilación de la no distinción entre las posiciones desde la que se es capaz, y con ello, quizás, un nuevo viraje en el concepto de comunidad.

## LA COMUNIDAD CONFLICTIVA

**«Preparar para la vida» (...) debe significar ante todo el cultivo de la capacidad de vivir cotidianamente en paz con la incertidumbre y**

**la ambigüedad, con una diversidad de puntos de vista y con la inexistencia de autoridades infalibles y fiables; debe significar la instilación de la tolerancia con la diferencia y la voluntad de respetar el derecho a ser diferente; debe significar el fortalecimiento de las facultades críticas y autocríticas y el valor necesario para asumir la responsabilidad por las elecciones que se hacen y sus consecuencias; debe significar la formación de la capacidad para «cambiar los marcos» y para resistir la tentación de huir de la libertad, con la ansiedad de la indecisión que acarrea junto con las alegrías de lo nuevo y lo inexplorado.**

Zygmunt Bauman (2001:158-159)

**E**n relación a esto, a esa acción de desdibujar lugares, Ranciére nos habla de la práctica estética de la igualdad, que no consiste en la inclusión, no se trata de incorporar lo otro al discurso principal, al relato dominante, sino en hallar las competencias de las formas de expresión que han quedado fuera, mejor que decretar su igual dignidad<sup>93</sup>. La igualdad no es, por tanto, la asimilación al lugar de consenso.

El diseño, ya especificamos, posee esa ventaja a diferencia del arte y es la cercanía con las personas, la cual, tanto su vertiente crítica como el museo deben explotar. Ésta está muy relacionada con su lugar dentro del mercado - lo que no significa que el museo no sea un sitio adecuado para este tipo de prácticas -, y demuestra que es necesario investigar acerca de otros caminos que le capaciten, de igual o mejor forma incluso, y donde se respeten y tengan cabida las características que le otorga dicho lugar propio. Los espacios de libertad que se construyen con esa crítica abierta desde el diseño en un contexto convencional, con los productos de consumo y sus usos, son difíciles de ejecutar, al menos en principio, pero es importante no olvidar dicho valor e

investigar en esa dirección para un desarrollo del diseño crítico acorde a sus potencial. Habría que pensar en la posibilidad de ver de forma operativa la combinación entre el mercado de consumo y el diseño crítico.

Para analizar y entender el museo y el diseño crítico desde esta perspectiva se ha partido de algunos conceptos teóricos que están siendo desarrollados a lo largo del texto, vinculándolos de manera que por un lado se pueda hacer visible la fuerza de la crítica (la crítica que anteriormente llamamos activa o provocadora, característica del diseño crítico); y por otro se aprecie cómo, este tipo de diseño y también el museo en este caso concreto, están designando unos lugares que no son los comunes en ambos casos, unos conflictos y temas que son tratados de formas diferentes a la habitual y que ejemplifican como ambos, y más concretamente el diseño crítico sí que puede hablar de otras cuestiones presentes y sociales, atender a problemas comunes, no utópicos, utilizar un lenguaje visual no discriminatorio, desarrollar la imaginación y llevar a la acción de algún modo imprevisible.

Uno de los conceptos es el de *performatividad*, entendido aquí como aquel lugar o posición donde hay un conflicto porque es en éste donde se reconocen todas las identidades, diferencias y posibilidades de una manera auténtica (no predeterminada, espectacularizada o naturalizada). Lo performativo en el operar del museo:

trata de generar un nuevo sujeto de conocimiento, (...) que habla a partir de uno mismo y no de uno mismo, (...) hay una preocupación por el texto, la escritura, el testimonio, la corporeización del sujeto que narra, y la implicación de los lectores, visualizadores o público en la experiencia de configuración de significado, en el escenario performativo, (...) desea tocar al espectador, evocar emociones, y proporcionar perspectivas alternativas de ver el mundo.<sup>94</sup>

<sup>93</sup> Ranciére, *Sobre políticas estéticas*, 76.

<sup>94</sup> Hernández, “La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación”.

El término *conflicto* usado a la manera que Chantal Mouffe lo plantea, agonísticamente (que también podemos ver reflejado en la teoría de Butler acerca de la performatividad, pero que Mouffe aplica a la política) se usará para básicamente hacer referencia a dos momentos: la contemplación del conflicto en el museo y el diseño crítico como forma adecuada para ello. Las palabras de Marina Garcés son muy esclarecedoras a la hora de entender la importancia del enfrentamiento en la sociedad actual, ya que éste es “lo fundamental del ser humano en la lucha por el renacimiento de identidades minoritarias que conforman un nosotros colectivo pero intersubjetivo”<sup>95</sup>. A su vez, y como origen del relato que estamos exponiendo, se tratará el problema de lo *común*. Lo común entendido por colectividad de subjetividades<sup>96</sup> que recoge la existencia del otro, y que ha sido extraído de los escritos de Jacques Rancière, Marina Garcés y Byung-Chul Han. Decir que no se profundizará en él completamente durante este texto pero sí lo suficiente como para entender la posición de estos autores al respecto, que estimamos determinante para pensar en un diseño y una institución con esta característica. Y el *otro*, o el nosotros, que con nuestro hacer conformamos la *cultura ordinaria*, como ente ignorado por la institución y la ciencia, y cuyos saberes deberían ser tenidos en cuenta, porque en ellos reside la efectividad de las acciones del propio museo y del diseño crítico. Para Michael de Certeau son ellos los que hacen que el orden sea “engañado en juego por un arte”<sup>97</sup>, nosotros los que con nuestras *artes de hacer* burlamos lo dispuesto.

Han sido varios los autores elegidos que hablan del reconocimiento del otro desde sus particulares

perspectivas al que diferentes experiencias, como la globalización<sup>98</sup>, la democracia, etc., han querido suspender en un proyecto común, como veremos, ficticio. Y que plantean directa o indirectamente un pensamiento diferente de este “ser común”. La idea principal que podríamos extraer de todos ellos es que a nivel general el mundo está formado por individuos o colectivos antagonistas, y al querer aunar todas las voces en una sola<sup>99</sup>, en un solo discurso integrador, se suspenden las subjetividades no dominantes en una falsa paz. El mundo social está conformado de múltiples identidades colectivas, aceptar su naturaleza pluralista con los conflictos que esto supone significa, en primer lugar, no buscar y no luchar por esta solución racional y universal. Por lo que hay una necesidad de reconocimiento de la otredad, de lo extraño, de lo no dominante; y con ello de la pluralidad que, con la pacificación de nuestra sociedad, se ha vuelto invisible.

Uno de los problemas que desde el diseño crítico se debe reflejar es éste, el relacionado con el concepto de universalidad, de globalidad, en el que nos vemos inmersos bajo la falsa apariencia del consenso, que desde la autoridad de los poderes hegemónicos nos intentan inculcar como equivalente de comunidad. Habiendo de reinventar la relación entre lo común y lo individual como forma que puede rebelarse contra las soberanías que pretenden homogeneizarnos mediante esta unificación; que lejos de unir, descarta, discrimina y excluye. Lo común siempre ha sido pensado como aquello que “se sobreponía a las individualidades - fuera como espacio público, fuera como política, pero hoy lo común es el espacio productivo por excelencia”<sup>100</sup>, es el

lugar del diseño y del capitalismo cognitivo entre otros. Por ello se ha de contemplar una producción que incluya los discursos minoritarios, extraños, heterogéneos, que vienen de “comunidades o situaciones emergentes”, una producción que se haga preguntas como estas:

¿Cómo sostener un colectivo que preserve la dimensión de la singularidad? ¿Cómo crear espacios heterogéneos, con tonalidades propias, atmósferas distintas, en los que cada uno se enganche a su modo? ¿Cómo mantener una disponibilidad que propicie los encuentros, pero que no los imponga, una atención que permita el contacto y preserve la alteridad? ¿Cómo dar lugar al azar, sin programarlo? ¿Cómo sostener una “gentileza” que permita la emergencia de un hablar allí donde crece el desierto afectivo?<sup>101</sup>

Paolo Virno habla de *multitud* en lugar de comunidad o sociedad, y de la necesidad de que sea más una premisa que una promesa, ya que ésta supone “multiplicidad y singularidad” a la vez: ni es una unidad, ni hay totalización, en ella “lo común es un reservorio de singularidades en variación continua, una materia inorgánica”<sup>102</sup>.

En todos estos momentos, de relatos e historias cotidianas o institucionalizadas hay enfrentamientos, diferencias, conflictos, que entendidos con el enfoque adecuado, *agonista* como propone Mouffe, pueden suponer la comprensión de una realidad social y una legitimación de los mismos que consiga de una vez que esta jerarquía de lugares, de sensibilidades, de

conocimiento, deje de ser tal. Por el contrario el enfoque consensual dominante en la actualidad en el terreno de la política, paradójicamente, no crea las condiciones para una sociedad reconciliada, sino que hace surgir antagonismos provenientes de una exclusión, que la perspectiva agonista al contemplarlo y legitimarlos como forma de expresión evita. En el terreno cultural estos conflictos se dan igual, en las instituciones se debe reflejar la pluralidad que suponemos, y en esta, debido a la variedad de identidades colectivas que se recogen, es imposible un consenso universal; por el contrario se han de evidenciar los conflictos, ya que de otra manera se estaría automáticamente discriminando, como dice Mouffe parafraseando a C. Schmitt<sup>103</sup>, “cualquier forma de consenso es en esencia exclusivista”. Hay que reconocer esas identidades y el enfrentamiento que generan, ya que en todo lo social hay un nosotros y un ellos.

Para Han en el enfoque actual del *otro*, el extraño ha pasado a considerarse como una carga más que como un enemigo<sup>104</sup>. Pero ninguna de estas dos concepciones deber ser el lugar que debe ocupar ese *otro* en el mundo, no debe haber tal supeditación del *ellos* al *nosotros*, sino una determinada equivalencia de posiciones, una igualdad entendida a la manera de Rancière cuando plantea que no debe haber distancia entre los mismos. Aunque Han no reconoce tan directamente la defensa del conflicto en su texto, sí que podemos referenciarlo a través de una reclamación de la otredad y la noción de enemigo, que proviene de un período donde el lenguaje biológico, vírico, se extendió al campo de lo social (s. XIX):

<sup>95</sup> Marina Garcés, *Un mundo común* (Barcelona: Bellaterra, 2013), 45.

<sup>96</sup> Garcés, *Un mundo común*, 132: “ni es fusión ni suma de individualidades, sino relación intercorporal por la que se constituye un nosotros y un mundo común”.

<sup>97</sup> Certeau, *La invención de lo cotidiano*, 31.

<sup>98</sup> Han, *La sociedad del cansancio*, 13-18: En el siglo pasado “inmunológico” la globalización no era compatible porque lo extraño era como un virus, un peligro a eliminar, ahora ésta otredad ha pasado a ser exótica y se ha desplazado al ámbito del turismo y del consumo.

<sup>99</sup> Chantal Mouffe, *En torno a lo político*. (Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2007). Como la democracia pretende a nivel político.

<sup>100</sup> Peter Pál Pelbar, *Filosofía de la deserción. Nihilismo, locura y comunidad*, (Buenos Aires: Tinta Limón Ediciones, 2009), 22: “... fruto de la emergencia de lo

común: todos exigen facultades vinculadas a lo que nos es más común, esto es, el lenguaje y su haz correlativo: la inteligencia, los saberes, la cognición, la memoria, la imaginación y, por consiguiente, la inventiva común. Pero también exigen requisitos subjetivos vinculados con el lenguaje, como la capacidad de comunicar, de relacionarse, de asociar, de cooperar, de compartir la memoria, de forjar nuevas conexiones y hacer proliferar las redes”.

<sup>101</sup> Pál, *Filosofía de la deserción. Nihilismo, locura y comunidad*, 44.

<sup>102</sup> Pál, *Filosofía de la deserción. Nihilismo, locura y comunidad*, 24.

<sup>103</sup> Mouffe, *En torno a lo político*, 18.

<sup>104</sup> Han, *La sociedad del cansancio*, 16.

El objeto de la resistencia inmunológica es la extrañeza como tal. Aun cuando el extraño no tenga ninguna intención hostil, incluso cuando de él no parta ningún peligro, será eliminado a causa de su otredad.<sup>105</sup>

Ahora esos *otros* deben resurgir. Su desaparición actual a través de la democracia o del liberalismo económico ha provocado un consenso global irreal, que hace que al no existir esa idea de “enemigos” no seamos capaces de producir defensas - tal y como nuestro sistema inmunológico hace ante una bacteria- y por ello la problemática actual, para Han, se ha instaurado de manera invisible en el sistema, “de forma pacífica y permisiva”, lo que ha denominado “terror de la inmanencia”<sup>106</sup>. Este autor no defiende que se vuelva al paradigma anterior de la Guerra Fría donde el *otro* era visto como *enemigo*, pero sí que rescatemos esa figura para volver a generar el enfrentamiento característico de un mundo común intersubjetivo, cuya visibilidad es necesaria e indispensable en el terreno de la cultura, construyéndose no solo de una forma responsable como algunos diseños aquí mostrados (*Por el amor de Dios*, banco-cama de iglesia de Curro Claret), sino también jugando con la libre interpretación, esa apertura característica del diseño crítico con su planteamiento de futuros posibles como en el caso de United Micro Kingdoms de Dunne & Raby. Dicha visibilidad se hace presente cuando las personas atrapadas por el devenir del mundo rompen con lo establecido, y:

se toman el tiempo que no tienen para declararse copartícipes de un mundo común para hacer ver en él lo que no se veía, o para hacer oír como palabra que debate acerca de lo común lo que no se oía más que como ruido de cuerpos<sup>107</sup>.

## UN ESCENARIO PARA EL MUSEO

El museo como institución que vela por el diseño y el arte tiene un estatus preferente a la hora de reflexionar sobre cuestiones en torno a la relación de ambas disciplinas con sus públicos. Pero no está aislado de otras instituciones políticas o económicas, por lo que su quehacer está influenciado por las mismas. Es por estopor lo que, en este tiempo de cambios, el museo necesita redescibirse desde los cimientos. En base a las ideas expuestas en los párrafos anteriores ¿podría el museo construir espacios de libertad, libres del orden impuesto?, ¿puede comportarse como el propio diseño crítico que alberga y expone, que investiga y aplica, y dejar de definir lugares legitimados dando lugar a que otras realidades sean posibles? Aunque deba estar siempre sujeto a condicionamiento crítico, éste puede ser abierto y activo.

Asumiendo la legitimidad de conflictos que propone Mouffe, las instituciones deben reflejar las múltiples identidades que componen la sociedad, que imposibilitan un consenso universal real, y una manera sería evidenciando los posibles conflictos entre las mismas. La política actual de las instituciones y todas sus acciones deben ir encaminadas no a superar la distinción social en una sola, que básicamente es imposible de eliminar porque es así como estamos constituidos, sino a trazar la distinción de modo que sea compatible con el reconocimiento de ese pluralismo, sin exclusión ni falsa inclusión universal. En esta sociedad pluralista donde es imposible evitar los

conflictos, las instituciones deben proporcionar modos que permitan que estos conflictos sean expresados, de un modo “adversarial” siguiendo con la clasificación de Mouffe. La autora diferencia entre adversario o agonista y enemigo o antagonista. Este último supone un desacuerdo por eliminación mediante una relación dialógica cuyo objetivo es crear cohesión, pacificación, en el que desarrollando la tolerancia mutua se anulan las diferencias eliminando al más débil. En cambio en el primer caso lo que se logra es un consenso conflictual:

consenso conflictual que provea un espacio simbólico común entre oponentes que son considerados enemigos legítimos. Los adversarios luchan en una confrontación real de acuerdo a un conjunto de reglas compartidas y sus posturas a pesar de ser irreconciliables en última instancia son aceptadas como perspectivas legítimas, es decir, no supone la eliminación de ninguno de los dos. Es esta la que transforma las relaciones de poder existentes y establece una nueva hegemonía.<sup>108</sup>

Consideramos que contemplar las nociones anteriores como fundamentales en el museo contribuiría a superar las críticas predominantes que ligeramente se han comentado anteriormente, construyendo un nosotros intersubjetivo que se refleje en esas estructuras que redefinen lo visible, y que extralimitándose sean el sustrato de esta performatividad del museo. Ésta debería promover la creación de una atmósfera “de lucha agonista” donde puedan confrontarse diferentes proyectos cualquiera que sea su nivel de reconocimiento.

Como ejemplo de este escenario que se está planteando proponemos un caso reciente del museo de diseño de Londres: su programa Designers in Residence, concretamente el del pasado año 2014. Se trata de una residencia de cuatro diseñadores llevada a cabo por estos desde el mismo museo, que versa sobre la cuestión de la disrupción. Esta cuestión, tan amplia, es desarrollada por los diseñadores elegidos de acuerdo a sus intereses, su interpretación y su background, dando lugar consecuentemente a cuatro proyectos muy diferentes. Como reflejo de esta residencia se llevó a cabo una exposición sobre tal concepto formada por objetos que consideramos diseño crítico. A continuación se detallarán las características fundamentales de este proyecto del museo de Londres necesarias para poder comprender el discurso aquí establecido sobre la institución y el diseño crítico, éstas han sido extraídas en su totalidad de los recursos electrónicos que se pueden consultar en la bibliografía de este trabajo y en el catálogo de la exposición<sup>109</sup>.

### DESIGNERS IN RESIDENCE 2014: DISRUPTION!

Los cuatro diseñadores que llevaron a cabo la residencia fueron James Christian, Iliona Gaynor, Patrick Stevenson-Keating y Torsten Sherwood. A continuación se podrá ver con detalle en qué consistieron sus proyectos, imágenes y otros datos relacionados con este hecho.

<sup>108</sup> Mouffe, *En torno a lo político*, 58.

<sup>109</sup> Designers in Residence 2014: Disruption. (consultadas el 19 de julio de 2015)

- Sitio web del *Design Museum* de Londres. <https://designmuseum.org/exhibitions/designers-in-residence-2014-disruption>

- *It's nice that*. <http://www.itsnicethat.com/categories/designers-in-residence-2014>

- *Disegno*. <http://www.disegnodaily.com/news/designers-in-residence-2014>.

- *London Calling*. <http://londoncalling.com/features/designers-in-residence-2014#yyvUM8YPouCUvY4e.99>.

- *Dezeen Magazine*. Varios artículos:

- “Disrupting housing...” <http://www.dezeen.com/2014/09/11/disrupting-housing-james-christian-designer-in-residence-london-design-museum/>

- “Torsten Sherwood...” <http://www.dezeen.com/2014/09/18/torsten-sherwood-nook-construction-toy-designers-in-residence-2014/>

- “Iliona Gaynor...” <http://www.dezeen.com/2014/09/15/iliona-gaynor-designers-in-residence-london-design-museum-staging-hypothetical-court-case/>

- Catálogo de la exposición “Designers in Residence: Disruption”. Design Museum, Londres, 2014.

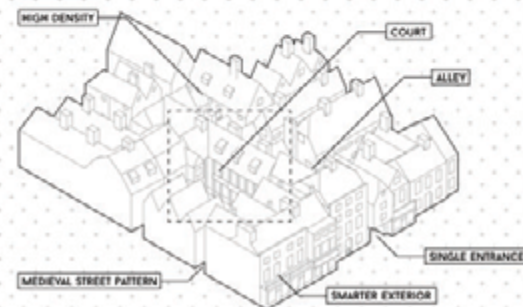
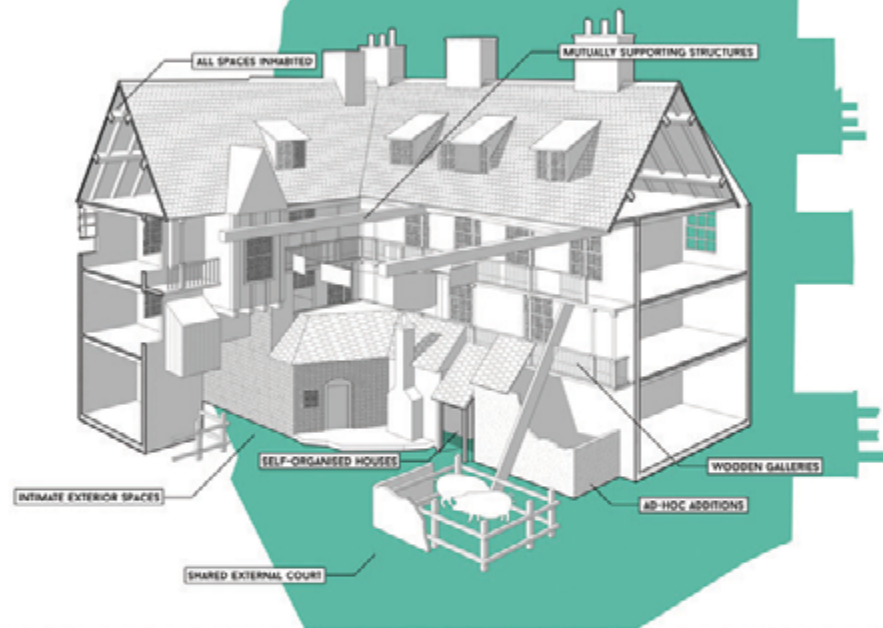
<sup>105</sup> Han, *La sociedad del cansancio*, 12.

<sup>106</sup> Han, *La sociedad del cansancio*, 22.

<sup>107</sup> Rancière, *El espectador emancipado*, 64.

# ROOKERY

THE ROOKERIES WERE A SERIES OF SLUM NEIGHBOURHOODS THAT THREADED THEIR WAY THROUGH INNER LONDON UNTIL THE MID-VICTORIAN ERA. COMPRISED OF WINDING NETWORKS OF COURTS AND ALLEYS THEY HOUSED PEOPLE WITH NOWHERE ELSE TO GO. POCKETS OF EXTERNAL SPACE WOULD BE SURROUNDED BY LODGING HOUSES AND AD-HOC ADDITIONS, EACH WITH A SELF ORGANISING SOCIAL STRUCTURE DEFINED BY ITS INHABITANTS.



## REASONS FOR FAILURE

- POOR HYGIENE AND SANITATION
- EXTREME POVERTY OF INHABITANTS
- STRUCTURAL DECAY OF BUILDING FABRIC
- HIGH RATES OF CRIME
- OVERCROWDING

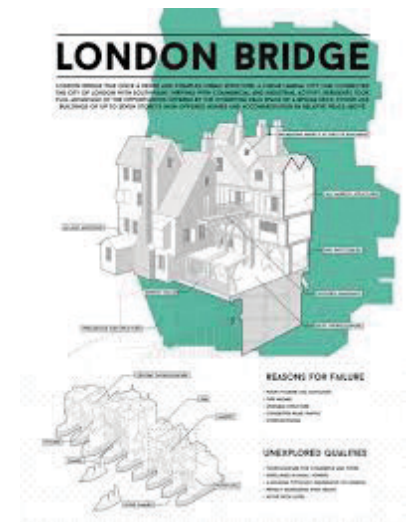
## UNEXPLORED QUALITIES

- HUMAN SCALE INTIMACY OF COURTS AND ALLEYS
- SELF ORGANISATION
- A HOUSING TYPOLOGY INDIGENOUS TO LONDON
- STRUCTURES THAT ALLOW FOR ADDITIONS
- SEMI-PRIVATE OUTDOOR SPACE

## JAMES CHRISTIAN DISRUPTIVE HOUSING

Christian se ha centrado en la cuestión de la construcción de viviendas en Gran Bretaña. Ha partido del problema de que actualmente solo en Londres se necesitan más de 14.400 viviendas al año para satisfacer la demanda, e inspirándose en dos construcciones del pasado, las Victorian Rookeries y la zona del London Bridge, ha planteado unas nuevas tipologías de vivienda basadas en el diseño de espacios, la sociabilidad y la comunidad. Estos barrios, de los siglos XVIII y XIX, fueron ocupados por gente muy pobre y sus características principales eran la masificación, las construcciones precarias hacinadas alrededor de terrenos céntricos y abiertos, a modo de patios; las cuales el diseñador reconoce nada estéticas pero con un sentido de la intimidad que ha querido usar en su proyecto.

Christian utiliza el London Bridge como fuente de inspiración para este proyecto. Estas gráficas expuestas en el museo muestran las ventajas e inconvenientes de esta construcción, que ha utilizado para replantear el formato de las viviendas actuales en Londres.

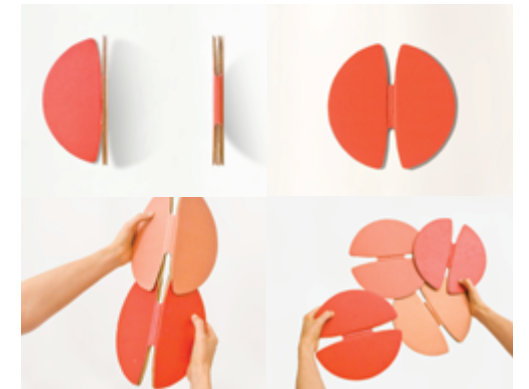


En la exposición se ofrece a los visitantes unos esquemas de cómo serían estas casas hoy día de llegar a construirse. Además de unas maquetas e ilustraciones que le posibilitan explorar y pensar en estas nuevas formas de vida social, trabajo y comunidad, que permitirían ser configuradas y reformuladas por los habitantes de las propias viviendas. Están planteadas para poderse insertar en las estructuras constructivas actuales. Todo ello para, a través de los medios propuestos, poder conocer la vida ficcionada de los habitantes de estas viviendas, además de cómo sería su proceso de construcción e instalación.

## TORSTEN SHERWOOD DISRUPTIVE PLAYING

Sherwood explora la cuestión del juego a través de los juguetes de construcción para niños, como Lego. Como resultado de su investigación creó unos módulos de discos de cartón que se unen entre sí dando lugar a estructuras más complejas. Es a partir de las carencias o imposibilidades que detecta en ellos que genera estas piezas. La disrupción está presente en el proyecto en virtud del hecho de que los discos no se acoplan perfectamente formando estructuras rígidas, sino que se superponen para crear construcciones no determinadas por su forma previa.

A la izquierda podemos ver una construcción hecha con las piezas diseñadas, cuya forma y montaje también se puede apreciar en las imágenes de esta página.



Tienen una especie de bisagra central que les permite doblarse además de ser usadas como superficies planas. Como las piezas están liberadas de las restricciones geométricas, que sí que tienen otros juguetes, cualquier combinación es posible. Así, la persona cuando lo usa no trata de encontrar la solución a un problema predefinido por esa geometría particular, por su forma, lo que da lugar a una mayor participación de la intuición, la experimentación y la imaginación.



## PATRICK STEVENSON-KEATING DISRUPTIVE FINANCIAL SYSTEM

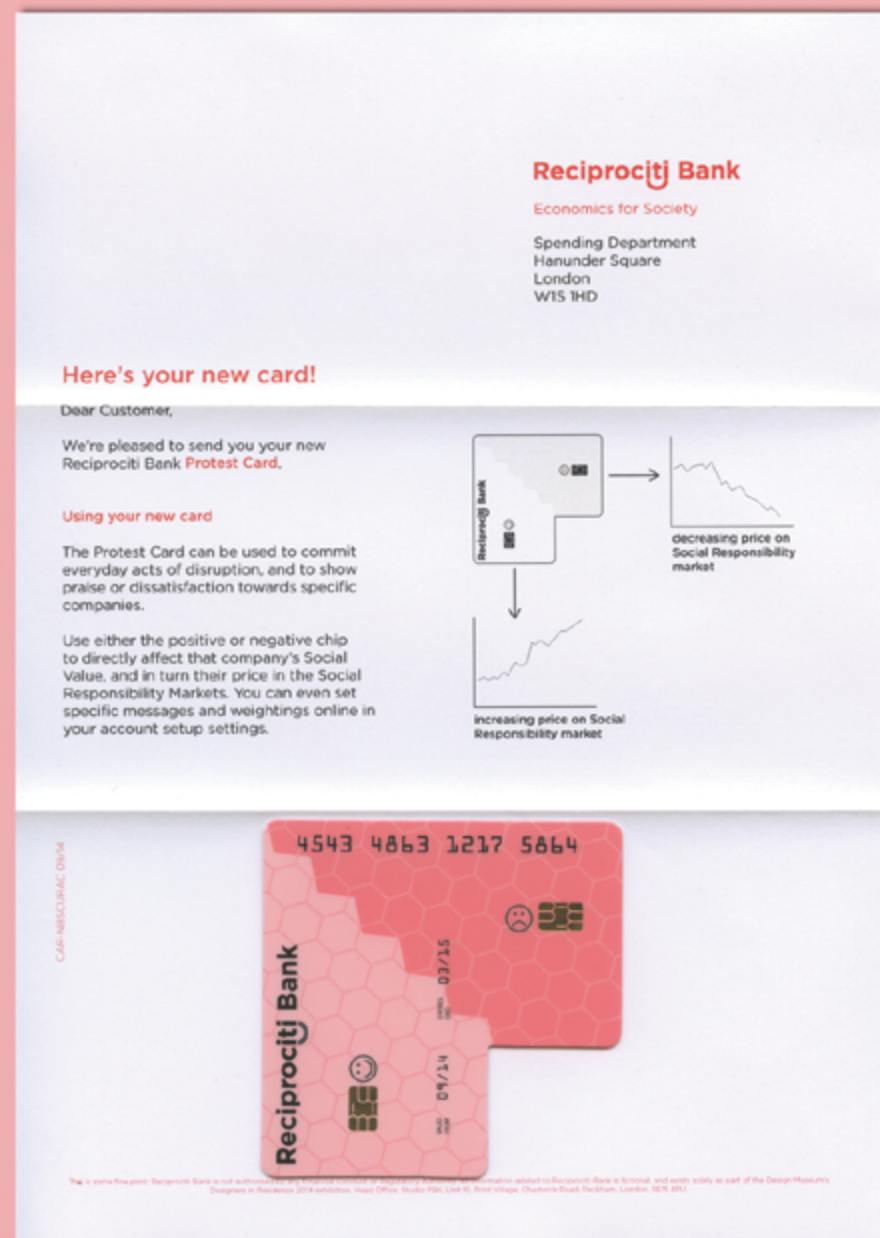
La residencia de Stevenson-Keating es un experimento social que plantea la cuestión de cómo el diseño de los objetos financieros que nos rodean puede alterar la relación de una persona con el gasto y la economía. Su residencia pretende que los visitantes reconsideren los procesos financieros cotidianos con el fin de propiciar una mayor reflexión sobre el dinero que gastan y sobre cómo el sistema financiero es o pudiera ser.



Los productos expositivos se encuentran dispuestos en un espacio para ser usados por el visitante.

Entre las imágenes se ven algunas de las piezas y espacios planteados para la exposición: una tarjeta con la que poder quejarte acerca de la labor de algunas compañías, un lector para leer esas tarjetas, un cajero que destaca tus gastos y consumo, unos billetes y carteles corporativos de *reciprocity bank*, el banco del sistema financiero de Keating.

Es un proyecto que está basado en ideales y en un comportamiento ético. Utiliza el humor y las interacciones para hacer participar físicamente al consumidor y cuestionar su relación pasiva con el dinero. Para ello analiza cajeros automáticos, dinero y tarjetas bancarias. La intención del diseñador es que la gente salga de la exposición pensando si realmente es ese el sistema económico que quieren para ellos, si el sistema está haciendo lo que la gente necesita o requiere, que se cuestionen acerca de las posibles alternativas, etc.



## ILIONA GAYNOR DISRUPTIVE LEGAL SYSTEM

Durante su residencia Gaynor ha re-imaginado los espacios de los tribunales a través de los ojos de un cineasta, reposicionandolos como si se tratase de un teatro. Partiendo de su trabajo previo *Under Black Carpets*, donde exploraba la formas en las que los escenarios y objetos se presentan en los espacios de los tribunales. En su trayectoria ha jugado constantemente con el cine y su potencial como herramienta de diseño. Es habitual en su práctica el uso de construcciones propias de la trama y las narrativas teatrales para cuestionar áreas como las finanzas internacionales, la política y el sistema legal.



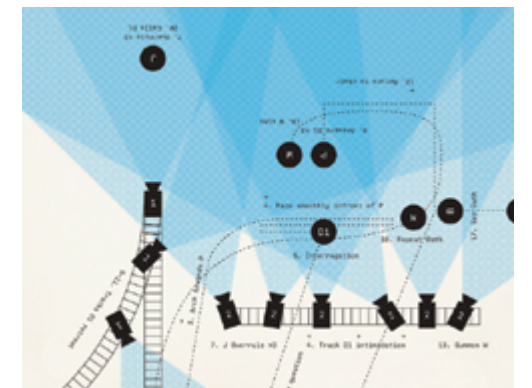
Para este trabajo presenta una serie de modelos, fotografías y gráficos, que establecen comparaciones entre un set de cine y el tribunal, entre director y juez, y entre jurado y audiencia. Por lo tanto su disrupción se basa en el cuestionamiento de las tradiciones legales tan profundamente arraigadas, que cuenta a través de un caso de ficción.

El proyecto expone la manera en la que las construcciones jurídicas pueden ser manipuladas. Parte de un cuestionamiento acerca de qué es la ley, del concepto de verdad

Entre las piezas expuestas hay un diorama que simula ser un tribunal donde se muestra como un director podría empezar a dirigir una producción teatral del caso. También fotografías que enseñan como un abogado practica gestos dramáticos antes de un juicio, imágenes propias de la diseñadora que tomó inspirándose en imágenes de Adolf Hitler ensayando su oratoria. Y una película con escenas de dramas judiciales que muestran cómo se utilizan diferentes técnicas de filmación para agregar comedia o gravedad a una actuación.



judicial, de cómo es presentada en estos escenarios, de sus formas características como la retórica y la persuasión, así como los efectos que éstas producen, se pregunta acerca de qué otras posibilidades o alternativas hay, cuestiona su eficiencia y utilidad, y busca explorar cómo los constructos legales pueden ser manipulados por un medio que por su naturaleza falla al evadir cualquier signo de subjetividad. Dando lugar finalmente a un producto museístico de diseño preparado para reflexionar y generar debate en torno a todas estas cuestiones.



# CONSTRUCCIÓN POLÍTICA

## Legitimación de conflictos

**A**ntes de continuar quisiera destacar que el Design Museum de Londres lleva desarrollando este programa de residencias desde 2008, tratándose de una actividad que supone una parte fundamental de su programa, que busca proporcionar a los diseñadores de cualquier disciplina un espacio y tiempo para investigar en nuevas formas de desarrollar y contribuir al diseño. El producto final de estas residencias forma parte de una exposición en el propio museo organiza anualmente, y de una publicación para promocionar el trabajo de cada diseñador. El museo les proporciona los contactos necesarios para que su práctica se enriquezca, así como todas las necesidades requeridas para llevarla a cabo: económicas, legales, de producción, etc. Ha sido, y de la manera que aquí se expone sigue siendo, algo novedoso en el contexto disciplinar del diseño, ha permitido entender otras facetas del mismo, además de desarrollar y dar a conocer partes desconocidas, como su carácter experimental o crítico. No hay que dudar que nutre a la propia disciplina pero también a los públicos. Este programa ha ido evolucionando hacia conceptos más cercanos al papel del diseño en la sociedad y en la vida cotidiana. Este año, 2015, el concepto en el que se está trabajando está siendo el de la *migración*.

A través de las cuatro investigaciones en diseño de 2014 se ha configurado esta acción institucional que recoge las principales ideas extraídas de las reflexiones

anteriores, tanto relativas a la situación del museo en este contexto como a las posibilidades del diseño entendido como crítico.

Respecto al diseño crítico constituye unos ejemplos que distan de lo habitual, en honor a sus críticas. Por un lado, los problemas a los que aluden conviven con nosotros, se trata de cuestiones que siendo problemas fehacientes (como el de la construcción de viviendas), o no tan visibles (como el caso de las piezas de juego NOOOK), están relacionados con situaciones que se dan en la actualidad; hacen pensar en lo propuesto estimulando la imaginación sin el uso de futuros distópicos u utópicos sino mediante un presente modificado, más tangible, real y comprometedor. Dan salida a las disrupciones planteadas sin basarse en ideas apocalípticas, incluso las construcciones de Stevenson-Keating, que estimulan y sirven para cuestionar desde y para qué valores se construyen viviendas, sin tener el sentido práctico o funcional para llegar a producirse reflejan que hay factores que están excluidos normalmente en la construcción que teniéndose en cuenta cambiarían el sentido de habitar y de comunidad. En algunos casos se utiliza el juego, para conseguir ese compromiso con los visitantes y usuarios del museo, y también para plantear preguntas incómodas, como las relacionadas con el consumo y el gasto privado. Al igual que los otros casos de diseño crítico que utilizan la especulación, aquí también podemos encontrar el humor, la ironía, como formas que generan *engagement* con los públicos.

Si tenemos en cuenta que la subversión, las manifestaciones y las denuncias están todas normativizadas, engullidas por el sistema del *espectáculo* en el que nos vemos inmersos<sup>110</sup>, el museo como institución debe centrar su hacer en salirse de esta disfrazada convencionalidad,

provocando diferenciaciones a través de conflictos, de enfrentamientos que admitan posiciones diferentes presentes en la sociedad actual, es decir, salirse de los discursos predominantes acordes a los intereses políticos y económicos vigentes y transgredir de una forma no asumida, que suponga un paso hacia adelante en la búsqueda de una diferenciación que provenga de una polémica real legitimada. Asumiendo este tipo de proyectos poco convencionales, como este del museo de diseño de Londres donde se trata al propio diseño de una forma conflictiva, se proporciona ese dinamismo necesario para hacer ver que las cosas pueden ser de otra manera.

Esta acción del museo, - en la que como contenedor, estandarte de la cultura, legitimador, mercancía, concienciador, educador y todas esas etiquetas que derivan y son derivadas de las maneras de pensar en el museo desde su concepción hasta nuestros días - supone una metamorfosis en sí y de sí mismo; ir más allá de ser un narrador de relatos de diseño, conservador y expositor de la historia, los objetos y personajes; y convertirse en una encarnación de un espíritu combativo, generador de conflictos. El conflicto que, como ya se comentó, supone un reconocimiento de que no hay una unidad globalizadora paradójica, o unos otros asumidos como exóticos<sup>111</sup> o extraños naturalizados, acepta la rivalidad entre las subjetividades (individualidades y colectivas) y permite su confrontación y con ello diferentes posibilidades. Y es performado, en este caso concreto, creando el escenario donde los poderes e intereses de cada uno de esos ámbitos se tambalean, y proporcionando además lo necesario para desarrollar un contenido conceptual que cuestiona y tensiona lo establecido; no solo útil

para el diseñador o la disciplina, también para todas las personas que participan y visitan la exposición, así como para el propio museo. Desestabilizando el estatus dominante, cuestionando acerca de temas o problemas no predefinidos como formas de diseño, que materializan una crítica abierta y provocadora, la cual proporciona determinados espacios de libertad a las personas con las que entra en contacto. La tradicional labor legitimadora de la institución en este caso es aplicada a una tensión, un concepto otro, la disrupción, que permite hacer visible posibilidades hasta entonces ocultas, suprimidas o desconocidas, las cuales también conforman el mundo actual y sus intereses.

**Tratando el conflicto a través del diseño se proporciona el dinamismo necesario para hacer ver que las cosas pueden ser de otra manera.**

Y como parte de las aparentes subversiones están ya espectacularizadas por nuestro sistema capitalista, es imprescindible que el conflicto se genere fuera de esta ficción. No son nuevas las naturalizaciones de conflictos que conducen a la institucionalización de la crítica<sup>112</sup>. Un proyecto como este supone quizás una salida a través de

la subversión desde el propio interior de la institución, conformándose entonces una doble disrupción: la planteada por los diseñadores del programa con sus proyectos; y la de propio museo generando la posibilidad, creando las plataformas necesarias para un pensamiento desligado de convencionalismos. Es por ello que este programa constituye un ejemplo de los conceptos principales planteados aquí: *común* y *conflicto*; también de otros mencionados y relacionados como *enemigo*, *otredad*, *poder estratégico*, *identidad colectiva*, *performatividad no normativizada*; y por último de un concepto que no se ha tratado directamente pero que desde el comienzo hemos querido resaltar a través de la posición de los usuarios en todo este entramado,

<sup>110</sup> Stephen Wright, *Toward a lexicon of usership*, (Eindhoven: Van Abbemuseum, 2013): habla de la imperformatividad aludiendo brevemente a que el simple hecho de performar supone ya un grado de espectacularidad. Rancière en su obra *El Espectador Emancipado* (pp. 31-42) también alude a esta problemática cuando nos desarrolla su idea acerca de la melancolía de la izquierda.

<sup>111</sup> Han, *La sociedad del cansancio*, 13-18.

<sup>112</sup> Holmes, "Investigaciones extradisciplinarias. Hacia una nueva crítica de las instituciones".

mediantes sus acciones creativas cotidianas o *cultura ordinaria*, que será relevante para un futuro planteamiento más extenso relacionado con uno de los temas más vinculados al diseño, la cuestión de *uso*, utilidad, función.

En este ejemplo podemos ver cómo la institución museo a través de esta residencia se ha hecho eco de una cuestión política, social y económica, pero no con un carácter “revolucionario” tal y como se ha popularizado el uso de esta palabra hoy día, ni como forma marketiniana de llamar la atención, tampoco como medio para apaciguar posibles reclamos por parte de determinados entes, sino como forma de cuestionamiento conflictiva y auténtica sobre una situación presente, que investiga y convierte en diálogo y lugar en el que pensar esa *otredad*. Un museo que como laboratorio, permite experimentar dando lugar a preguntas diversas sin ofrecer unas repuestas determinadas previamente, ni narradas desde posiciones dominantes gracias a las posibilidades del diseño crítico. Este es un caso para pensar que el museo de diseño ha trascendido la simple crítica, donde ha reelaborado los discursos habituales, y cuyo resultado no se ha planteado como respuesta o solución de nada; sino que a través del diseño crítico, y situándose por encima de su papel como conservador, expositor, educador y contenedor, permite proporcionar herramientas abiertas y planteamientos diferentes. A sí mismo, con esta acción se constituye como entidad subversiva que no imita los gestos por los cuales se identifica la subversión.

Como objetos de diseño crítico son una crítica materializada, el resultado y discurso de un proceso investigativo por parte de los cuatro diseñadores que pone a debatir cuestiones conflictivas, y donde el museo generándolo ocupa el lugar también de este conflicto. Como indiqué al comienzo del apartado sobre el museo, con esta actuación está configurándose de manera imprevista y disruptiva, dejando ver y sentir cuestiones sociales que tratadas bajo el diseño crítico dan lugar a otras formas de pensar la disciplina y el problema en sí.

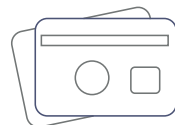
Pero especialmente, con su hacer, está repensando la figura del espectador, visitante o público del museo más como usuario, acercándose con ello a esa disminución de la distancia entre lugares existente en la cultura de lo técnico y científico con lo ordinario. Y aunque en este sentido le queda por hacer, el hecho de que haya dado lugar a este tipo de proyectos, y con ello a que las personas puedan acercarse de una manera diferente tanto al diseño como a estos problemas, supone límites en dicha separación. Queda ver cuales serán los siguientes pasos para que la *cultura ordinaria* forme parte del museo, de una forma más directa, como práctica de la igualdad. Es evidente que entre los proyectos los hay más o menos abiertos, más o menos guerreros, y más o menos aptos para su uso, pero constituye un pequeño paso.

El diseño crítico no se agota en la producción de otro orden del discurso, sino hay que pensarlo como un órgano capaz de convivir o incluso ocupar en ocasiones el lugar del modelo dominante en el diseño actual. La suya es una práctica que puede servir de modelo para la toma de conciencia, para la investigación y para la acción. Un diseño que, siguiendo a Ranciére cuando se refiere a la estética, busca esencialmente la transformación del tejido sensible, que toma conciencia del mismo y suponga una nueva forma de pensar y de configurar la historia, sin hacerse eco de los relatos hegemónicos, ni las alternativas consensuadas.

Tener en cuenta este tipo de planteamientos y cuestiones sobre la relación entre la vida de las personas y el diseño no es muy común hoy día en los museos destinados a ello. Hay que destacar que el diseño cuenta con la ventaja principal, que ya se indicó, de tener la capacidad de estar presente en todos los ámbitos de nuestra vida pública y privada, lo que hace que siempre en cierta manera esté en contacto con las personas. Con ello todas estas cuestiones ganan en importancia y complejidad, y es deber de las instituciones plantearlas no basándose solo en determinados intereses sino desde una perspectiva, como he desarrollado anteriormente, agonista. Porque es un lugar desde donde poder

construir un vínculo entre las personas. El arte ha ido recorriendo este camino con mayor o menor fortuna dependiendo del momento, así como sus instituciones. Pero sus planteamientos no son tan experimentados y accesibles para la población general en su día a día como lo pueden ser a través del diseño. Y debido a las características y posibilidades que el diseño crítico ofrece se puede construir de esta forma desde el museo. Por lo tanto es una ventaja con la que deberían trabajar instituciones, colectivos, asociaciones, organizaciones o individuos que buscan concienciar o poner sobre la mesa ciertas cuestiones que fácilmente vemos planteadas en los museos de arte: todo tipo de problemáticas sociales. Éstas, que han sido y son uno de los principales fundamentos del arte, pueden serlo también para el caso de los museos de diseño y lo que es más interesante, de una forma que se escapa de las convencionalidades, que es capaz de proponer sin obligar, de cuestionar sin afirmar, de hacer visibles otras realidades mediante conflictos legitimados a través de sus instituciones que, como vemos aquí y aunque los museos de diseño carecen de una trayectoria tan extensa como los de arte en esta cuestión, por su cercanía con los públicos en general supone un dilema muy conveniente. Un conflicto que actúe como dispositivo creativo, pudiendo fácilmente sobrepasar las fronteras del propio museo, permitiendo la emergencia y la aceptación de lo desconocido, de la diversidad, de lo inimaginado.

**Con su hacer, a través del diseño crítico, el museo está repensando la figura del visitante más como usuario. Disminuyendo la distancia entre la “cultura ordinaria” y lo técnico o científico.**



# **APRENDIZAJE ACTIVO**

## **Una cuestión de emancipación**

(FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN)

Ya no es la posición de los profesionales, supuestamente cultos entre los salvajes, sino la posición que consiste en ser un extraño en lo suyo, un "salvaje" en el ambiente de la cultura ordinaria, perdido en la complejidad de lo entendido y de lo bien entendido común.

Michael de Certeau (1980:18)



**E**n la *cultura ordinaria* Certeau dice: “el orden es engañado en juego por un arte”, así la persona puede crear hacia la institución “un estilo de intercambios sociales, un estilo de invenciones técnicas y un estilo de resistencia moral”<sup>113</sup>:

ya no es la posición de los profesionales, supuestamente cultos entre los salvajes, sino la posición que consiste en ser un extraño en lo suyo, un “salvaje” en el ambiente de la cultura ordinaria, perdido en la complejidad de lo entendido y de lo bien entendido común.<sup>114</sup>

Del análisis previo del caso de estudio de diseño crítico desde el museo - también crítico con esta actitud - hemos podido extraer varias conclusiones que se sintetizan en dos ideas clave: por un lado la posibilidad y necesidad del reconocimiento de una pluralidad de singularidades (en los discursos y casos de diseño crítico, a pesar de la controversia actual al respecto), así como de los conflictos legitimados como comunes en esta situación (mediante la posición política del museo); y por otro, su principal consecuencia, es decir, el poder que esto supone para esa pluralidad. Debido a la realización de este tipo de proyectos se pueden fomentar actitudes en los usuarios desconocidas, emancipadoras, creativas propiciadas a través de esas herramientas y espacios de libertad construidos desde la institución, donde todo pueda suceder.

Este “empoderamiento” de los públicos se puede dar a través de una concepción del museo que contemple su *uso* de una manera diferente a las ya dadas, introduciendo así la idea de Garnet Hertz y Jussi Parikka acerca de la cuestión del archivo en su texto “Zombie Media”<sup>115</sup>: donde afirman que éste no ha sido

creado tanto para preservar y almacenar la información sino como fuente para reusar, usar y remezclar con la finalidad de retener la memoria cultural - idea que en su caso relaciona con la cultura digital -; y cambiar la manera de operar de las instituciones, puesto que ya no serían portadoras de herencias únicas sino que facilitarían la participación de los públicos en sus colecciones. Configurando una institución que más que preservar el pasado, construya desde el presente hacia el futuro. Este autor destaca que la idea principal alrededor de la cual deben girar las colecciones de los museos es la cuestión del *uso*, es decir, cómo éstas pueden ser usadas en prácticas productivas por parte de cualquiera, entre ellas los usuarios/visitantes de las exposiciones. La importancia se incrementa si consideramos que tanto los museos como otras instituciones no solo son los archivadores de la memoria sino que además la crean, “proporcionan los futuros en los cuales la memoria es percibida como memoria”<sup>116</sup>. Qué razón más importante que ésta para que deje de ser cosa de las instituciones, y se traslade esa capacidad a la sociedad plural en general.

Debe ser uso que de lugar a las prácticas creativas de los usuarios de ese diseño, que fomente una producción diferente a la dada, que tenga como características la “furtividad” y la “clandestinidad”, “una especie de invisibilidad pues no se distingue casi nada por productos propios (¿dónde tendría su lugar?), sino por el arte de utilizar los que le son impuestos”<sup>117</sup>. Este uso conllevaría a un museo que le de la vuelta a las significaciones dadas, configurando todas aquellas formas que se extraen de la realidad, los constructos culturales y sociales, pero también el imaginario. Con el fin de formar estructuras nuevas de relaciones entre las mismas que no se habían planteado de igual

manera previamente y que permiten reflexiones que, como parten de haber eliminado su condición original, nos permitiesen habitarlas, pensarlas, e ir más allá de nuestra comprensión de lo real. Se trataría de un museo que como en el juego de Sherwood, al eliminar las restricciones de las formas preestablecidas, se deje rienda suelta a la imaginación, la intuición y la experimentación. Un museo que como el cajero de Stevenson-Keating permita ser usado físicamente y provoque. Un museo fuera de sí y de su crítica, del resultado de las concepciones previas, extralimitándolas, así como de las funciones que se le piensan adjudicadas y requeridas, una institución que trasgreda la norma general y se coloque en sintonía con las necesidades reales de los públicos o interlocutores. En resumen, contemplando su contenido y continente como proceso en sí, como producción, donde se ponen las herramientas a disposición del público de una manera no solo conceptual sino física.

Hemos podido observar que el estado actual del diseño como objeto de conocimiento permanece ambiguo, aún está estableciendo su propio discurso crítico, puesto que el diseño dentro y fuera de este enclave institucional permanece confinado a convenciones pasadas como la forma y la función, como podemos ver en el tratamiento de parte de los museos de diseño actuales. Se han convertido en archivo y expositores de productos de diseño donde se enfatiza primordialmente el exterior y los elementos utilitarios, teniendo menos en cuenta otras características como las decisiones de diseño o el significado del objeto en el contexto cultural con todas sus posibilidades, negando un diálogo más rico con el producto expuesto. Como el diseño continúa ampliando su alcance desde lo útil y comercial hasta lo especulativo, lo crítico y lo experimental su lugar en los museos debe ser reevaluado. Esto requiere de una mirada en profundidad a las relaciones entre los museos, los objetos, el contexto y los usuarios, y cómo estos

cuatro elementos dan forma a nuestra comprensión del objeto y de la propia disciplina en sí.

Los museos deben mostrar que los objetos de diseño pueden poseer una amplia variedad de características que van mucho más allá de sus cualidades superficiales, como esos usos que le damos a los diseños, las relaciones sociales y políticas que comprenden, los conceptos a los que remiten, etc. Si los museos son, con las galerías y otros formatos expositivos, lugares desde los que se contribuye al desarrollo de la disciplina general y del diseño crítico en particular, - además de constituir en los casos de este último uno de los principales puntos de contacto con un público mayor -, para darse a conocer, incentivar su imaginación y desarrollar un pensamiento constructivo necesitan crear otras formas de presentación, que tengan en consideración este hecho. La problemática del museo a la hora de gestionar el display de sus exposiciones se debe a que los relatos se basan en *narrativas de producción* en lugar que en *narrativas de consumo*<sup>118</sup>. Esto quiere decir que atienden más a detalles relacionados con formas que podemos encontrar en los circuitos de producción de cualquier diseño, cómo la figura del diseñador o las funcionalidades originales del producto; que aquellos que pertenecen al ámbito en el que el usuario entra en escena, como serían los usos y apropiaciones que éste hace realmente de dicho producto, pertenecientes a los diálogos originados en la *cultura ordinaria*. Un cambio de este tipo, o más que un cambio una complementación, ofrecería no solo una percepción más rica y acertada del hecho en sí, además abriría la puerta de ese empoderamiento del usuario de diseño, o público en las exposiciones, y le llevaría a ser reconocido como tal por las instituciones suponiendo una igualdad necesaria (no solo porque lo hace presente en un proceso en el que es tan importante como el propio diseño por mucho más que por el hecho de que sin demanda no existiría, es decir, como algo más que consumidor o usuario); significaría una concesión de

<sup>113</sup> Certeau, *La invención de lo cotidiano*, 31.

<sup>114</sup> Certeau, *La invención de lo cotidiano*, 18.

<sup>115</sup> Garnet Hertz y Jussi Parikka, “Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method.” *Leonardo*. Vol. 45, No. 5, (2012): 424-430.

<sup>116</sup> Jussi Parikka, “Thinking from history towards an empowering of use(r)s. An email interview with Jussi Parikka de Annet Dekker”, en *Speculative Scenarios or what will happen to digital art in near future?* De Baltan Laboratories (2013): 68-77.

<sup>117</sup> Certeau, *La invención de lo cotidiano*, 37, 38.

<sup>118</sup> Dunne y Raby. Dunne & Raby, “Interpretation, collaboration, and critique”, disponible en: <http://www.dunneandraby.co.uk/content/by-dandr/465/0> (consultada el 19 de julio de 2015).

lugar, que en algunos casos de diseño contemporáneo ya está ocurriendo, donde el diseño es parcialmente completado por los usuarios, generando una igualdad de condiciones, de sensibilidades, de posiciones en el terreno del juego, donde el diseñador, tal y como reclamaba Victor Papanek<sup>119</sup>, tiene como proyecto personal desempeñar su profesión de manera moral y social, politizando el diseño a través de cierto activismo.

Quizás todo esto nos lleva a preguntarnos: ¿Qué pasaría si el diseño en lugar de adoptar las instituciones del arte hubiera configurado unas propias? ¿Con que tipo de lugares del diseño podríamos encontrarnos? Puede que con una institución que reciba y produzca a su vez, generando zonas donde el desacuerdo es permitido. Un lugar que conserve, proteja, exponga, eduque, pero también provoque e investigue, incluso destruya, que nos permita experimentar con todas sus posibilidades. Que ofrezca la posibilidad de buscar nuevas definiciones para el mismo, creando nuevos tipos de conexiones, direcciones y alternativas; que lejos de limitar construya, se expanda y libere. Que permita transformaciones y cambios, donde el diseño esté dispuesto de manera que los usuarios puedan crear sus propias historias, discursos con ellas a partir de su propia subjetividad y experiencia. Que tenga en cuenta a todos los implicados en la concepción de un diseño, los usos posteriores de éste, cómo ha transformando y configurando su contexto, siendo expuestos, comprendidos y explorados en su conjunto como partes esenciales del mismo. Sin mostrar unas narrativas fijas, ni una forma predeterminada que condicione al público, permitiendo el juego, con el uso y la transformación, teniendo que emplear nuestros conocimientos y dando pie al desarrollo de nuestra imaginación. Liberando las restricciones que vienen establecidas de antemano por múltiples factores, convenciones reativas a la forma o el uso, los valores del mercado, etc. Buscando

ante todo un conocimiento más amplio del usuario, su contexto y sus motivaciones, no perdiendo el punto de vista de aquellos a los que el diseño va dirigido, contribuyendo a la desmitificación del diseño y con ello a la transparencia del sistema. Evitando los discursos sobre la figura del diseñador como estrella, sino como diseñador que ha adquirido las habilidades necesarias y el conocimiento para poder resolver el problema planteado o dar lugar a otras cuestiones, pero que es como un elemento más si tenemos en cuenta a todos los otros implicados en cualquier proceso de diseño: personas, organizaciones e instituciones que mantienen relaciones de poder basadas en intereses económicos, culturales y sociales, y que hacen que una idea se pueda llevar a cabo. En definitiva, un lugar de participación y colaboración, de experimentación y aprendizaje, donde se permita la apropiación, la creación, la especulación, la recontextualización, el reciclaje y transformación.

El conflicto, el enfretamiento, hace que en cualquiera de los procesos que se dan en el ámbito del diseño o de las instituciones haya algo de resistencia, por parte de los públicos e incluso de los creadores. Resistencias, como “prácticas menores”<sup>120</sup> siempre presentes en el sistema institucional, que se dan ocasionando nuevas alternativas a las normas y las estructuras sociales, a las económicas, etc., que rehúsan aceptar lo prestablecido, los dogmas, tanto directamente implicados con el diseño como con la sociedad en general, escapan del mercado y crean imágenes de desacuerdo; legitimando o no, esto deja de ser lo importante, el valor reside en las capacidades que otorgan o que los ciudadanos pueden desarrollar a partir de ahí, aceptando los errores. Formas de hacer que suponen una subversión desde dentro, no rechazan las normas sino que busca transformarlas mediante operaciones que Certeau<sup>121</sup> llama derechos de uso para los que no son propietarios, organizando a la vez de “manera silenciosa espacios

y lugares”, donde el diseño crítico proporciona esos espacios de libertad, lugares para la dialéctica. Metaforizando “el orden dominante”, haciéndolo “funcionar en otro registro.”

En este texto hemos aludido a diferentes partes del contexto imprescindibles para el conocimiento del diseño crítico: la creación y la circulación o distribución. Ahora nos falta la cuestión principal, que para nosotros marca la diferencia, la de la apropiación. Desde el principio buscábamos una forma de metodología, una manera para determinar la eficiencia y eficacia (desde un punto de vista etnográfico, antropológico, social, de diseño o artístico) de este tipo de diseños. Por tiempo ha sido imposible. Pero ahora, y después de entender qué es el diseño crítico, sus formas de circulación y su contexto, sería el momento de abordar el objeto de estudio antropológicamente y semióticamente, para ver qué hacen las personas ante ese diseño y qué significado tiene. Sería el momento de las propuestas. Camino que dejamos abierto para futuras investigaciones.

<sup>119</sup> Papanek, *Diseñar para el mundo real*.

<sup>120</sup> Certeau, *La invención de lo cotidiano*.

<sup>121</sup> Certeau, *La invención de lo cotidiano*.

# **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**





## LIBROS

### B

Bauman, Zygmunt. 2001. *La sociedad individualizada*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Bishop, Claire. 2013. *Radical Museology*. Londres: Koenig Books.

Bourriaud, Nicolas. 2004. *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Buden, Boris. 2008. Crítica sin crisis, crisis sin crítica. En *Producción cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional*. Boris Buden, Judith Butler, Alberto De Nicola, Brian Holmes, Jens Kastner, Maurizio Lazzarato, Isabell Lorey, Stefan Nowotny, Gerald Raunig, Gigi Roggero, Raúl Sánchez Cedillo (Universidad Nómada), Hito Steyerl, Benedetto Vecchi, Marion von Osten, 169 – 178. Madrid: Traficantes de sueños.

Butler, Judith. 2008. ¿Qué es la crítica? Un ensayo sobre la virtud de Foucault. En *Producción cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional*. Boris Buden, udith Butler, Alberto De Nicola, Brian Holmes, Jens Kastner, Maurizio Lazzarato, Isabell Lorey, Stefan Nowotny, Gerald Raunig, Gigi Roggero, Raúl Sánchez Cedillo (Universidad Nómada), Hito Steyerl, Benedetto Vecchi, Marion von Osten, 141-167. Madrid: Traficantes de sueños.

### C

Cross, Nigel. 2006. *Designerly ways of knowing*. Londres: Springer.

### D

Debord, Guy. 2005. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos.

De Certeau, Michael. 1980 – reimpresión de la 1ª edición en español, 2000. *La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.

Dunne, Anthony y Raby, Fiona. 2013. *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. Cambridge: MIT Press.

Dunne, Anthony y Raby, Fiona. 2001. *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*. Basel: Birkhäuser.

### F

Feo, Roberto y Hurtado, Rosario (Ed.). 2008. *Nowhere, now, here. Explorando nuevas líneas de investigación en el diseño contemporáneo*. Barcelona: ActarD, LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial.

### G

Garcés, Marina. 2013. *Un mundo común*. España: Edicions Bellaterra.

García Canclini, Nestor. 2010. *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inmanencia*. Madrid: Katz.

Guattari, Felix. 1990. *Las tres ecologías*. Valencia: Pre-textos.

### H

Han, Byung-Chul. 2012. *La sociedad del cansancio*. España: Herder.

### I

Irwin, Rita. 2006. A/r/tography: A metonymic métissage. En *A/r/tography: Rendering self through arts based living inquiry*, 27-38. Vancouver, BC: Pacific Educational Press.

### M

Mouffe, Chantal. 2007. *En torno a lo político*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

### P

Pál Pelbart, Peter. 2009. Primera parte: La vida (en) común. En *Filosofía de la deserción. Nihilismo, locura y comunidad*. Buenos Aires: Tinta Limón.

Papanek, Victor. 1973 – 2ª edición en castellano. 2014. *Diseño para el mundo real*. Barcelona: Pol-len edicions.

### R

Rancière, Jacques. 2003. *El maestro ignorante*. Barcelona: Laertes.

Rancière, Jacques. 2005. *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: MACBA/ UAB.

Rancière, Jacques. 2010. *El espectador emancipado*. España: Ellago Ediciones.

Raunig, Gerald. 2008. La industria creativa como engaño de masas. En *Producción cultural y prácticas*

*instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional*.

Boris Buden, udith Butler, Alberto De Nicola, Brian Holmes, Jens Kastner, Maurizio Lazzarato, Isabell Lorey, Stefan Nowotny, Gerald Raunig, Gigi Roggero, Raúl Sánchez Cedillo (Universidad Nómada), Hito Steyerl, Benedetto Vecchi, Marion von Osten, 27 -42. Madrid: Traficantes de sueños.

### S

Schäfer, Mirko Tobias. 2011. *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Steyerl, Hito. 2008. La institución de la crítica. En *Producción cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional*. Boris Buden, udith Butler, Alberto De Nicola, Brian Holmes, Jens Kastner, Maurizio Lazzarato, Isabell Lorey, Stefan Nowotny, Gerald Raunig, Gigi Roggero, Raúl Sánchez Cedillo (Universidad Nómada), Hito Steyerl, Benedetto Vecchi, Marion von Osten, 179 -187. Madrid: Traficantes de sueños.

### T

Thackara, John. 2005. Lightness. En *In the bubble. Designing in a Complex World*. Cambridge: The MIT Press.

### V

Verdú, Vicente. 2005. *Yo y tú, objetos de lujo. El personismo: la primera revolución cultural del s. XXI*. Barcelona: Debate.

### W

Wright, Stephen. 2013. *Toward a lexicon of usership*. Eindhoven: Van Abbemuseum.

## ARTÍCULOS EN REVISTAS

Agamben, Giorgio. 2011. ¿Qué es un dispositivo?. *Revista Sociológica* 73 (mayo-agosto): 249-264.

Auger, James. 2013. Speculative design: crafting the speculation. *Digital Creativity* 24 (abril): 11-35.

Carrillo Quiroga, Perla. 2015. La investigación basada en la práctica de las artes y los medios

audiovisuales. *Revista Mexicana de Investigación Educativa* 64 (enero-marzo): 219-240.

Hernández Hernández, Fernando. 2008. La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI* 26: 85-118.

Hertz, Garnet, y Jussi Parikka. 2012. Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method. *Leonardo* 5 Vol. 45: 424-430.

Huysen, Andreas. 1994. De La Acumulación a La Mise En Scène: El Museo Como Medio Masivo. *Cráteres* 31 (Junio): 151-176.

Frayling, Christopher. 1993/94. Monograph Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers* 1 vol. 1.

Malpass, Matt. 2015. Criticism and Function in Critical Design Practice. *Design Issues* 2 vol. 31 (primavera): 59-71.

Marín Viadel, Ricardo. 2011. Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: temas, tendencias y miradas. Artículo reformulado publicado por primera vez en *Educatio Siglo XXI* 1 vol. 29.

Parikka, Jussi. 2013. Thinking from history towards an empowering of use(r)s. An email interview with Jussi Parikka de Annet Dekker, en *Speculative Scenarios or what will happen to digital art in near future?* de Baltan Laboratories: 68-77.

## CONFERENCIAS

Ayllón Viaña, María Rosario. 2001. La práctica como fuente de conocimiento: una propuesta operativa para sistematizar experiencias en Trabajo Social. Conferencia presentada en “XVII Seminario Latinoamericano De Escuelas Trabajo Social”, octubre, en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Bardzell, Jeffrey y Bardzell, Shaowen. 2013. What is “Critical” about Critical Design?. Conferencia

presentada en “CHI ‘13 Changing Perspectives. Human Factors in Computing Systems”, 27 abril al 2 mayo, en París, Francia. Disponible en: [https://www.academia.edu/3795919/What\\_is\\_Critical\\_About\\_Critical\\_Design](https://www.academia.edu/3795919/What_is_Critical_About_Critical_Design) (consultada el 19 de julio de 2015).

Buchloh, Benjamin, Marchán Fiz, Simon y Santos Zunzunegui. El museo como espacio de regeneración. Conferencia presentada en los “Encuentros de Asociación de Directores de Arte Contemporáneo de España (ADACE)”, en Baeza, España. Recogidos en la publicación 10000 Francos De Recompensa (El Museo de Arte Contemporáneo Vivo o Muerto), 2009.

Giannetti, Claudia. 2004. El espectador como interactivo. Mitos y perspectivas de la interacción. Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC, 23 enero, en Santiago de Compostela, España.

Margolin, Victor. 2000. Building a Design Research Community. Conferencia presentada en “Design Plus Research: Proceedings of the Politecnico di Milano Conference”, 18 al 20 de mayo, en Milán, Italia.

Mazé, Ramia y Redström, Johan. 2007. Difficult forms: critical practices of design and research. Conferencia presentada en “IASDR’07: International Association of Societies of Design Research 2007 - Emerging Trends in Design Research”, 12 al 15 Noviembre, Universidad Politécnica de Hong Kong. Disponible en: <http://soda.swedishict.se/2607/> (consultada el 19 de julio de 2015).

Prado de O. Martins, Luiza. 2014. Privilege and Oppression: Towards a Feminist speculative Design. Conferencia presentada en “Design Research Society’s 2014 Conference”, 16 al 19 Junio, en Umeå, Suecia. Disponible en: <http://www.drs2014.org/en/presentations/350/> (consultada el 26 de julio de 2015).

Prado de O. Martins, Luiza y Vieira de Oliveira, Pedro. 2014. Dystopian Presents and Dismal Future. Conferencia presentada en “3º Conferencia Annual Open Design/Shared Creativity”, 30 Junio al 1 Julio, en Barcelona, España. Disponible en: <http://a-pare.de/2014/dystopian-presents-and-dismal-futures/> (consultada el 26 de julio de 2015).

## SITIOS WEB

Abecedario Anagramático. En *Subtramas. Plataforma de investigación y coaprendizaje sobre las prácticas de producción audiovisual colaborativas*. Museo Reina Sofía. <http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/> (consultada el 26 de julio de 2015).

Antonelli, Paola. 2011. States of Design 4: Critical Design, en *Domus*. <http://www.domusweb.it/en/design/2011/08/31/states-of-design-04-critical-design.html> (consultada el 26 de julio de 2015).

Athens Wireless Metropolitan Network. En *Wikipedia*: [https://en.wikipedia.org/wiki/Athens\\_Wireless\\_Metropolitan\\_Network](https://en.wikipedia.org/wiki/Athens_Wireless_Metropolitan_Network) (consultada el 30 de julio de 2015).

A/r/tography. Sitio web oficial: [http://artography.edcp.educ.ubc.ca/?page\\_id=69](http://artography.edcp.educ.ubc.ca/?page_id=69) (consultada el 30 de julio de 2015).

Bosch, Tori. 2012. Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction. En *Future Tense*, de Slate. [http://www.slate.com/blogs/future\\_tense/2012/03/02/bruce-sterling\\_on\\_design\\_fictions\\_.html](http://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce-sterling_on_design_fictions_.html) (consultada el 19 de julio de 2015).

Del Través. Sitio web de la marca de la diseñadora Fiona Capdevilla Del Través: <http://deltravesbcn.com/> (consultada el 19 de julio de 2015).

Designers in Residence 2014: Disruption. 2014. Sitio web del Design Museum de Londres. <https://designmuseum.org/exhibitions/designers-in-residence-2014-disruption> (consultada el 19 de julio de 2015).

Diseño para vivir. 2015. Reportaje televisivo sobre

la exposición del Museo de Diseño de Barcelona “Diseño para vivir. 99 diseños para el mundo real”. En *La aventura del saber*. Disponible en RTVE: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/la-aventura-del-saber/aventuradpv/3110115/> (consultada el 26 de julio de 2015).

Disruption (Designers in Residence 2014). En *It's nice that*. <http://www.itsnicethat.com/categories/designers-in-residence-2014> (consultada el 19 de julio de 2015).

Disruption. “Unruly Guests”. En *Grafik*. <https://www.grafik.net/category/news/unruly-guests#> (consultada el 19 de julio de 2015).

Domingo Roget, Angels. El profesional reflexivo (D.A. Schön) Descripción de las tres fases del pensamiento práctico. En *Plataforma Internacional Práctica Reflexiva*. [http://www.practicareflexiva.pro/docs/D.SCHON\\_FUNDAMENTOS.pdf](http://www.practicareflexiva.pro/docs/D.SCHON_FUNDAMENTOS.pdf) (consultada el 28 de julio de 2015)

Dunne, Anthony y Raby, Fiona. Sitio web del estudio de diseño Dunne & Raby. <http://www.dunneandraby.co.uk> (consultadas el 19 de julio de 2015):

— Hertzian Tales. 1994-97. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/67/0>

— Placebo Project. 2001. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/70/0>

— Evidence Dolls. 2005. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/69/0>

— Towards a Critical Design. 2005. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/42/0>

— Design interactions at the RCA. 2006.

<http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/354/0>

— Technological dreams series: no.1 Robots.

2007. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/10/>

— Critical Design FAQ. 2007. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>

— Interview with Anthony Dunne. 2007. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/97/0>

— Design for Debate. 2008. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/36/0>

— Foragers. 2009. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0>

— Interpretation, Collaboration and Critique. 2009. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/465/0>

— Work in Progress. A Manifesto. 2009. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/476/0>

— United Micro Kingdoms. 2012-2013. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/666/0> y <http://www.unitedmicrokingdoms.org/>

Economía circular. 2014. Reportaje televisivo. En *El escarabajo verde*. Disponible en RTVE: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/el-escarabajo-verde/escarabajo-verde-economia-circular/2828228/> (consultada el 26 de julio de 2015).

Fairphone. Sitio web de la marca de smartphones: <https://www.fairphone.com/> (consultada el 18 de julio de 2015).

Gaynor, Iliona. Sitio web de la diseñadora para su proyecto *Objection!* (Disruption, London Design Museum): <http://www.ilonagaynor.co.uk/Objection!!!/index.html> (consultada el 19 de julio de 2015).

Holmes, Brian. 2006. Investigaciones Extradisciplinares. Hacia una nueva crítica de las instituciones. En *Tranversal*, del Instituto Europeo para Políticas Culturales Progresivas. <http://eipcp.net/transversal/0106/holmes/es> (consultada el 19 de julio de 2015).

Holtzblatt, Karen y Beyer, Hugh R. Contextual Design (The Encyclopedia of Human-Computer Interaction). En *The Interaction Design Foundation*. [https://www.interaction-design.org/encyclopedia/contextual\\_design.html](https://www.interaction-design.org/encyclopedia/contextual_design.html) (consultada el 19 de julio de 2015).

Hövding. Anna Haupt y Terese Alstin, sitio web del producto: <http://www.hovding.com/> (consultada el 18 de julio de 2015).

Iconoclastas. Sitio web: <http://www.iconoclastas.net/> (consultada el 18 de julio de 2015).

Ifixit. Sitio web: <https://www.ifixit.com/> (consultada el 18 de julio de 2015).

Johnston, Jessica. 2014. Designers in Residence 2014. En *London Calling*. <http://londoncalling.com/features/designers-in-residence-2014#yyvUM8YPouCUvY4e.99>. (consultada el 19 de julio de 2015).

Kiem, Matt. 2014. Is a decolonial SCD possible?. En *Medium*. <https://medium.com/@mattkiem/is-a-decolonial-scd-possible-30db8675b82a> (consultada el 19 de julio de 2015).

Kigali Chair Project. Josep Mora y Clara Romani, sitio web del proyecto: y video promocional <http://clararomani.com/Kigali-Chairs> y <https://vimeo.com/120798068> (consultadas el 18 de julio de 2015).

Lawrence, Anya. 2014. Designers in Residence 2014. En *Disegno*. <http://www.disegnodaily.com/news/designers-in-residence-2014>. (consultada el 19 de julio de 2015).

Mairs, Jessica. En *Dezeen Magazine*. <http://www.dezeen.com> (consultada el 19 de julio de 2015):  
 —. James Christian designs parasitic structures for disused city spaces. 2014. <http://www.dezeen.com/2014/09/11/disrupting-housing-james-christian-designer-in-residence-london-design-museum/>  
 —. Torsten Sherwood's new construction toy take great inspiration from Lego parasitic structures for disused city spaces. 2014. <http://www.dezeen.com/2014/09/18/torsten-sherwood-noook-construction-toy-designers-in-residence-2014/>  
 —. Ilona Gaynor designs staying for a hypothetical court case. 2014. <http://www.dezeen.com/2014/09/15/ilona-gaynor-designers-in-residence-london-design-museum-staging-hypothetical-court-case/>

Margolin, Victor. 1990. Crítica de diseño: notas preliminares. En *Elisava, Temes de Disseny 4*. <http://tdd.elisava.net/coleccion/4/margolin-es> (consultada el 26 de julio de 2015).

Mine Kafon. Massoud Hassani y Mahmud Hassari. Sitio web del proyecto: <http://minekafon.org/> (consultada el 18 de julio de 2015).

Moffat, Charles. 2011. Anti-Design. Sitio web sobre historia del arte y el diseño. <http://www.arthistoryarchive.com/arhistory/antidesign/> (consultada el 19 de julio de 2015).

Objects for Aggressive Sonic Occupation. Luiza Prado y Pedro Oliveira en el sitio web de A Parede: <http://a-pare.de/2014/objects-for-aggressive-sonic-occupation/> (consultada el 18 de julio de 2015).

Osteid Smart Brace. Deniz Carasahin. En el sitio web del Museo de Diseño de Barcelona: <http://www.museudeldisseny.cat/en/exhibition-field/disseny-curar> (consultada el 18 de julio de 2015).

Patel, Vilma. Real Critical Design. <http://cargocollective.com/vimalpatel/real-critical-design> (consultada el 26 de julio de 2015).

Peran, Martí. Los indisciplinados no saben quiénes son. Indisciplinados. La posición del arte en las fronteras del diseño. <http://www.martiperan.net/print.php?id=8> (consultada el 19 de julio de 2015).

Por el amor de Dios. Proyecto del diseñador Curro Claret disponible en su web: [http://www.curroclaret.com/es/dificiles\\_dios.html](http://www.curroclaret.com/es/dificiles_dios.html) (consultada el 18 de julio de 2015).

Post-Capitalism: Rise of the Collaborative Commons. The Revolution will not be Centralized. 2015. En *Medium*. <https://medium.com/basic-income/post-capitalism-rise-of-the-collaborative-commons-62b0160a7048> (consultada el 18 de julio de 2015).

Poynor, Rick. 2006. The death of the critic. En *Icon 33*. <http://www.iconeye.com/component/k2/item/2527-the-death-of-the-critic-%7C-icon-033-%7C-march-2006> (consultada el 26 de julio de 2015).

Prado de O. Martins, Luiza y Vieira de Oliveira, Pedro. 2014. Questioning the “Critical” in Speculative & Critical Design. En *Medium*. <https://medium.com/designing-the-future/5a355cac2ca4>

(consultada el 19 de julio de 2015)

Prado de O. Martins, Luiza y Vieira de Oliveira, Pedro. 2015. Futuristic Gizmos, Conservative Ideals: On (Speculative) Anachronistic Design. En *Modes Of Criticism*. <http://modesofcriticism.org/articles/futuristic-gizmos-conservative-ideals/> (consultada el 26 de julio de 2015).

Prasad, Boradkar. Design for all life. En *Core77* <http://www.core77.com/posts/31264/Design-for-All-Life> (consultada el 23 de julio de 2015).

Ranciére, Jacques. 2008. Pensar entre las disciplinas: una estética del conocimiento. En *Brumaria*. Disponible en: <http://brumaria.net/wp-content/uploads/2011/09/268.pdf> (consultada el 23 de julio de 2015).

Reach & Match Learning Kit. Mandy Lau Reach and Match Pty Ltd. Sitio web del producto: <http://www.reachandmatch.com/?v=04c19fa1e772> (consultada el 18 de julio de 2015).

Republic of Salvation. Michael Burton y Michiko Nitta. Sitio web del proyecto: <http://www.burtonnitta.co.uk/republicofsalvation.html> (consultada el 18 de julio de 2015).

Revell, Tobias. Critical Design, Design Fiction. Blog personal del autor: <http://blog.tobiasrevell.com/2013/12/critical-design-design-fiction-lecture.html> (consultada el 20 de julio de 2015).

Revell, Tobias. Designed Conflict Territories. 2014. En *openDemocracy*. <https://www.opendemocracy.net/opensecurity/tobias-revell/designed-conflict-territories> (consultada el 20 de julio de 2015).

Sherwood, Torsten. Sitio web personal del diseñador, sobre su proyecto *Noook*, en: <http://www.torstensherwood.com/#!NOOOK/> (consultada el 26 de julio de 2015).

Social Design Tool Kit. Sitio web del proyecto: [http://www.thesis.mlamadrid.com/?page\\_id=4](http://www.thesis.mlamadrid.com/?page_id=4) (consultada el 18 de julio de 2015).

Stevenson-Keating, Patrick. Proyecto *Reciprocity Bank* de StudioPSK, para Disruption (London Design Museum). Sitio web de estudio: <http://www.studiopsk.com/> (consultada el 19 de julio de 2015).

Superstudio's Radical Architecture. En *Yale University Library*: <http://beinecke.library.yale.edu/about/blogs/2013/02/04/superstudios-radical-architecture> (consultada el 18 de julio de 2015).

Thackara, John. 2013. Republic of Salvation (Michael Burton and Michiko Nitta). En *Design and Violence* (MoMA), [http://designandviolence.moma.org/republic-of-salvation-michael-burton-and-michiko-nitta/#comments\\_title](http://designandviolence.moma.org/republic-of-salvation-michael-burton-and-michiko-nitta/#comments_title) (consultada el 20 de julio de 2015)

Tharp, B.M. y Tharp, Stephanie M. Discursive Design. <http://discursivedesign.com> (consultada el 20 de julio de 2015).

The Obsolescence of Capitalism And the Transition to a Resource Based Economy. 2013. En *Medium*. <https://medium.com/@cjde/w/the-obsolescence-of-capitalism-340ad9fafd8f>. (consultada el 18 de julio de 2015).

Upsee. Debby Elnatan. Sitio web del producto y video promocional. <http://www.fireflyfriends.com/upsee> y <https://www.youtube.com/watch?v=rQH6CXnkWc0>

Ushigome, Yosuke. Sobre el proyecto *Commoditized Warfare* en el sitios personales del diseñador: <http://cargocollective.com/ushi/Commoditised-Warfare> y <http://www.yosukeushigo.me/projects/commoditised-warfare/> (consultadas el 19 de julio de 2015).

Wuggenig, Ulf. 2008. Crítica paradójica. En *Transversal*, del Instituto Europeo para Políticas Culturales Progresivas. [http://eipcp.net/transversal/0808/wuggenig/es/print#\\_ftn10](http://eipcp.net/transversal/0808/wuggenig/es/print#_ftn10) (consultada el 26 de julio de 2015).

## OTROS RECURSOS

Catálogo de la exposición “Designers in Residence: Disruption”. 2014. *Design Museum*. Londres (solicitado personalmente al museo).

Exposición “Diseño para vivir. 99 diseños para el mundo real”. 2015. *Museo de Diseño de Barcelona*.

## PROYECTOS DE LAS IMÁGENES

- Portada: NOOOK. Torsten Sherwood. <http://www.torstensherwood.com/#!NOOOK/>
- Pag. 13 Technological dreams series: no.1 Robots. Dunne & Raby. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/10/>
- Pag. 16 United Micro Kingdoms. Dunne & Raby. <http://www.unitedmicrokingdoms.org/>
- Pag. 20 Republic of Salivation. Michael Burton y Michiko Nitta. <http://www.burtonnitta.co.uk/republicofsalivation.html>
- Pag. 31 Evidence Dolls. Dunne & Raby. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/69/0>
- Pag. 32 Joe Sofa. Paolo Lomazzi. <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/antidesign/>
- Pag. 33 Superstudio. <http://beinecke.library.yale.edu/about/blogs/2013/02/04/superstudios-radical-architecture>
- Pag. 36 Portada del libro Hertzian Tales, Anthony Dunne. <https://books.google.es/>
- Pag. 38 Foragers. Dunne & Raby. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0>
- Pag. 39 Work in progress. Dunne & Raby. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/476/0>
- Pag. 42 Faraday Chair. Dunne & Raby. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/67/0>
- Pag. 43 Hug Salt and Pepper Shakers, Alberto Mantilla. [http://discursivedesign.com/product\\_examples.html](http://discursivedesign.com/product_examples.html)
- Pag. 44-47 United Micro Kingdoms. Dunne & Raby. <http://www.unitedmicrokingdoms.org/>
- Pag. 48-49 Republic of Salivation. Michael Burton y Michiko Nitta. <http://www.burtonnitta.co.uk/republicofsalivation.html>
- Pag. 52-53 Commoditised Warfare, Yosuke Ushigome. <http://www.yosukeushigo.me/projects/commoditised-warfare/>
- Pag. 55 Objects for Aggressive Sonic Occupation. A Parede: Luiza Prado y Pedro Oliveira. <http://a-parede.de/2014/objects-for-aggressive-sonic-occupation/>
- Pag. 63-64 Iconoclastas. <http://www.iconoclastas.net/>
- Pag. 65 Por el amor de Dios. Curro Claret. [http://www.curroclaret.com/es/dificiles\\_dios.html](http://www.curroclaret.com/es/dificiles_dios.html)
- Pag. 66-67 Social Design Tool Kit. [http://www.thesis.mlamadrid.com/?page\\_id=4](http://www.thesis.mlamadrid.com/?page_id=4)
- Pag. 67 Ifixit. <https://www.ifixit.com/>
- Pag. 69 Osteid Smart Brace. Deniz Carasahin. <http://www.museudeldisseny.cat/en/exhibition-field/disseny-curar>
- Pag. 70 Reach & Match Learning Kit de Mandy Lau Reach and Match Pty Ltd. <http://www.reachandmatch.com/?v=04c19fa1e772>
- Pag. 71 Kigali Chair Project. Josep Mora y Clara Romaní <http://clararomani.com/Kigali-Chairs> <https://vimeo.com/120798068>
- Pag. 71 Mine Kafon. Massoud Hassani y Mahmud Hassari. <http://minekafon.org/>
- Pag. 72 Upsee. Debby Elnatan. <http://www.fireflyfriends.com/upsee> y <https://www.youtube.com/watch?v=rQH6CXnkWc0>
- Pag. 72 Hövding. Anna Haupt y Terese Alstin. <http://www.hovding.com/>
- Pag. 72 Del través. Fiona Capdevilla. <http://deltravesbcn.com/>
- Pag. 73 Fairphone. <https://www.fairphone.com/>
- Pag. 77-79 Placebo Project. Dunne & Raby. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/70/0>
- Pag. 80-109 Disruption. Designers in Residence 2014, Design Museum, London: Gaynor, Stevenson-Keating, Sherwood y Christian. Ver *recursos electrónicos* de la bibliografía.



