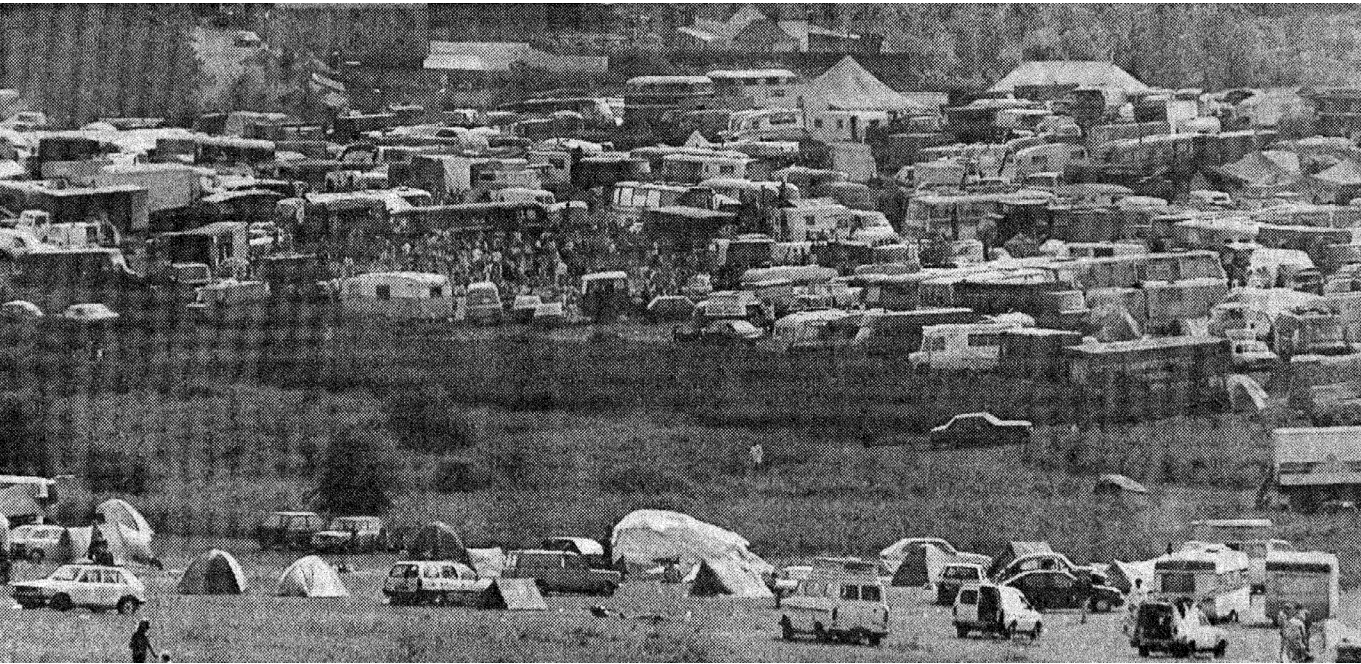


Editorial

Luis Guerra



Introduction

“Men make their own history, but they do not make it as they please; they do not make it under self-selected circumstances, but under circumstances existing already, given and transmitted from the past. The tradition of all dead generations weighs like a nightmare on the brains of the living. And just as they seem to be occupied with revolutionizing themselves and things, creating something that did not exist before, precisely in such epochs of revolutionary crisis they anxiously conjure up the spirits of the past to their service, borrowing from them names, battle slogans, and costumes in order to present this new scene in world history in time-honored disguise and borrowed language.” Karl Marx.

The British artist Jeremy Deller comments in front of a class in London, England, in May 2018:

“when techno sound systems join the convoys, they transform the traveler movement (...) the music was a switch that activated the wider public, so the sound systems became modern day pipe pipers effectively. Techno is really the perfect music for this scene, the travelers, but even though the music itself is instrumental mainly it carried within it all the meaning of these movements of the people that were there and so when you were at these events you realize you’re in a very political environment. Castle Morton was the biggest gathering of sound systems and travelers and ravers basically. (...) It was over a bank holiday weekend and up to 40,000 people attended. It’s become a mythical event in dance music history and culture. The name even sounds like a battle from the English civil war. Subsequently laws were brought into make sure that something like this could never happen again. After Castle Morton members of spiral tribe were arrested and having been exiled once from the cities to the countryside, they left Britain and they ended up in Berlin surrounded by the detritus of the cold war.”



Unknown newspaper, Castlemorton from the ground

This is an excerpt from the documentary film titled *Everybody in the Place: an Incomplete History of Britain 1984 – 1992*, commissioned by Frieze and aired on BBC4 on the night of August 2nd, 2019. The documentary film exposes the recent history of Acid house music, a significant youth movement in the UK between the 1980s and 1990s. This movement was as much about the music as it was about social change and solidarity.

Throughout the documentary film, Deller points out the complexity of historical perceptions and receptions, and the necessity of rebuilding a conscious narrative that considers the affection of a critical and deconstructive multilayered approach.

Everybody in the place, an incomplete history of Britain 1984-1992 portrays a movement within a nation. As any faithful event, it happened as an unthinkable situation for the rules in place. At that time, the phenomenon of this musical movement that was occurring couldn't be perceived within the margins of intelligibility in progress. The shock doctrine had been institutionalized at the beginning of the 1980s, and the welfare state was becoming to an end in Britain. The last coal mines were closed by Margaret Thatcher's policies and the ineluctable dismantling of the Soviet Block was already in motion.

Deller exposes to us the fact that any cultural production, particularly before and beyond the archiving definitions of a system of the arts, is not only a reaction to a much wider and deeper set of events, in this case within British culture, but it is also profoundly intertwined with and through the violent and shocking political and economic changes, occurring local and globally throughout the world in the 1980s. As he does in other works, Deller stretches the boundaries of historical reception, unveiling the inner relational webs composed between every singular human experience and the socio-cultural subjectivity engraved into it by non-human material forces of agency like neoliberalism, nationalism, protectionism, and war, among others.

In this documentary film, we can witness how history correlates with thousands of plateaus: personal interests, sudden encounters, knowledge produced through different forms of work, forms of leisure, machinery, and apparatuses, recording methodologies, associative initiatives, relational performativities, wandering activities. The invention of a narrative is the plastic material that any artistic form, from traditional means like painting and sculpting to techno music, classical dance to reggaeton, from football fans to protesters in the streets, drawings in the sand to NFTs, from architecture to social engineering, from biochemical design to fashion

design, every aspect of expression, which engraves memories, produces potential readings, exhorts new approaches to the experience of life.

What Deller seeks to address through the statement we quote here, and also through the entire film, which documents his intervention in a class of young students and the exchanges it produces, the information that is shared and the form it takes, is the necessity of operating a wider projection upon events and overcome the restrictions of historicity. Memory is a plastic entity that reshapes affections through its constant re-appearing within the presents. A re-appearing that happens among us. A memory that we embody, unknowingly, locally, and socially.

Adding now another layer to this introduction, if we follow the bold statement expressed 37 years ago by the Chilean biologists Humberto Maturana (1928-2021) and Francisco Varela (1946-2001), according to whom “to live is to know” (Maturana and Varela, 2003: 116), then any form of existence is a form of active knowledge. How do we know? This is the main question Maturana and Varela exposed to the world, as a way of building, weaving, and deeply understanding of the conditions of knowing within the world/s. Both were against any reductionism that often characterize forms of knowledgeable world that, secretly, stand for a hierarchical ordering and projection of the measurable facts. The constant research of science, and the amazement that stems from it, have been transformed in basic results of attainable data. The search for understanding of the worlds has been translated into mere readable information and calculation. In fact, knowledge has been misunderstood as mere information. And through it, we had lost notions such as experience, encounter, and exchange. The measured world has become predominant, requiring, and producing specific images. The world became a fixed image of itself. But the world *events* otherwise. The world occurs, no matter what sort of measurements are convoked to restrict its happening. The world/s are plastic. They move along.

Design

Design. This is a complex idea. It designates an activity. It designates an activity that is “previous” to an effective being. If we insist on the condition of the concept, design refers to that assemblage of actions that can project a still inexistent world. You design a chair in order to have a vision towards what the “actual-material” chair will tend to be. You design before building in order to have a pre-view of the actual thing, object, or event. You design, you plan, the continuity of your movements before knowing what sort of sequences will represent better your dance. Design seems to be formed by an anteriority that grounds potentials and possibilities

before they become of something else in the worlds. Design seems to be materially attached to the mind, to the flow of thinking.

But design also refers to a discipline, a field, a form of understanding. Graphic design, visual design, fashion design, industrial design, urban design, space design, and others, all of them are active participants of the current order of the world. And there are pedagogical designers, social designers, nature designers, drug designers. Design is everywhere. The next level is of course the inner design of life. Design approaches here to the idea of engineering, which is defined as: “the branch of science and technology concerned with the design, building, and use of engines, machines, and structures.” However, through this general notion of design, what we are left with is an “objectified” approach to it. Design occurs as such only if we have the intention of “making” something else. It has a purpose. It has a use.

But design, as a practice, is much more than just a tool. It is a complex and intertwined field of practices and materials within and from which designers model new exchanges with different environments. In fact, by exploring the margins of a field of interrelations between different entities and components, designers contribute to the creation of knowledge on both sides of this dialogical encounter. From this perspective, designers do not just solve problems according to the given laws. Nor are they producing only as a teleological endeavor. We think that designers are, instead, consciously worlding. Creation happens throughout this material exchange between entities, between discourses, between beings.

We design ourselves

So, how to design the academic journal of a school of design? How to think an academic journal of a school of design, in Barcelona, today? Raising this question already implies an academical positioning: an academical journal should constantly ask and discuss its purpose and the relations such purpose imply. It should be a platform where to publish research, projects, and even the results of a practice that constantly questions the given. Following that sense, an academic journal on design should reflect the questions that fuel the field of design in its diverse pluriverse.

Inmaterial, design, art, and society, is the academic journal of BAU Centre Universitari de Disseny Barcelona. As such, it pretends to be the receptacle and the surface for researches that question and explore the activity of design in all its possible and potential forms. It aims at sustaining the laborious reflection of a set of disciplines

that think our current worlds, as well as future and the past worlds. It is a border that can be inhabited, a shelter for explorations, reflections, and projections.

Besides this porous aim, *Inmaterial* seeks to reflect the maturity of practice-based research at the level of the academia. We assume the challenge of enabling scientific and creative contributions to a social, political, and economic global discussion.

This issue of *Inmaterial* introduces a series of changes, built upon the amazing work accumulated during the last years. On this respect, we would like to thank the journal's former direction, especially the professor and anthropologist Mara Martínez Morant and the professor and art historian Ramón Rispoli. We should also thank the team that has been behind this project since its beginning. Without its support and constant involvement, we wouldn't be here today.

We thus inaugurate a new phase of *Inmaterial's* trajectory, and this issue tries to get a sense of this change, as the call for contributions already clearly suggested. We have based this first call on a very open statement by the American philosopher Alva Noë: "We are designers by nature". This is a very simple, yet bold statement in times as complex as ours, characterized by confusing conceptualization in different fields at the same time.

Noë's statement is expressed in his book *Strange Tools, Art and Human Nature* (2015). He argues that art, or in other words, research through artistic means, is situated and interwoven in and with our biological, organic roots. That is why we are always engaged in a process of creative feedback, in an organizational encounter and dialogue, in a constant world-making with and through the world. To live is to know. We design ourselves in a constant exchange with our environments. We are affected and we affect. We are participatory beings.

Borrowing Noë's expression, art is a *strange tool* that convokes a change, an operational change, an organizational change that reshapes the given margins of intelligibility. The frames are affected by the tool.

We see a brilliant example of this notion of strange tool in the self-imposed exile John Berger assumed when starting his research on peasants' lives (*Into Their Labours*, is the name of the trilogy written by John Berger, which comprises three novels: *Pig Earth*, 1979; *Once in Europa*, 1987; *Lilac and Flag*, 1990). By moving where the subject of his research lived, by inhabiting the places of his subjects of study, being there without pretending to become part of their world as he was

aware of the impossibility of becoming one of them, Berger knew he could learn more this way than if he kept himself away from the livelihood experience. He even considered this experience his own university. It is the experience of being there, living with, that provided him the unknown possibilities the place exposes him to. To explore means, to be open to be changed. To be subject to change. The researcher will be changed by the circumstances she or he encounters. And the tools will reorganize both the subject of research and the researcher herself/himself.

Knowing is not a regulated and fixed process, on the contrary, it is a wandering plasticity of exchanges, correlations, and echoes.

Design, as an explorative set of practices, can certainly be contemplated as a strange tool. In this case, the tool is not only intended to serve or resolve, but also to question at the same time the practitioner and the field. A strange tool is a tool that works in mysterious ways. It evolves with and through the environment that nests it. It circumvents circumstances and reshapes the fixed relational terms, adding perhaps layers of complexity that disrupt the existent certainties.

However, research on design and art remains a contested academic field. The institutional paradigm of linear, arborescent, cataloguing research seems still conditions the ways and forms of appearing even in the case of practices that shape fragmented territories, constituted collectively, in dialogue and solidarity.

Our new issue of *Inmaterial, design, art, and society*, proposes a territory open to contemporary forms and practices carried out in the context academic institutions, giving space to address the methodological, formal, and technical aspects involved in design and art research. We see this formal and pragmatismal format as a line of flight.

We see this issue as an open arena, including a multiplicity of exploratory territories based on practices, on experiences, on livings.

In this issue you will find a series of articles that explore different aspects of design thinking and practice in the present. This is our attempt. These contributions invite us to a slow reading, a reading that should move us “beyond calculation to thought” (Boulous, 2017: 16). We hope that our intentions will be sustained by this new line of thought, and we invite you to “wait for the dust of reading to settle” (Woolf: 1925, 266).

This new issue of *Inmaterial* starts with the contribution of two artist researchers, Sina Hensel, and Anja Neufeind, both from the Department of Visual Arts at the RWTH Aachen University, titled “Colour agencies a practice-based research project in search of a contemporary understanding of colour”. Conceived in 2020 as a research project and it was “implemented as a teaching format”, the article brings up a series of questions regarding colouring methods, their agency in different design practices and their intertwined condition with non-human, and human beings, materials and environments. Since the article presents some result of an ongoing practice-based research project, funded by Curriculum 4.0 of the Ministry of Culture and Science Nordrhein-Westfalen in cooperation with Stifterverband NRW, it allows us to grasp the critical complexity of a design and art practice that, as the authors expose, blurs the spaces between research and teaching.

“Understanding Design as a messy socio-technical Actor-Network”, by Dr. phil. Yamil Hasbun, researcher and a teacher at the School of Arts and Visual Communications at the Universidad Nacional, Costa Rica, contemplates the field of contemporary design field in all its complexity. It highlights the necessity of a new ontological approach to its agency, taking into consideration the radical and accelerated changes our worlds are experiencing and envisioning. This article defies both the historical definitions of design and its modernist teleological perspectives, offering instead an approach that rethinks design critically, in relation to other agencies beyond the fixed human spectrum.

The following article, “Laboratorios audiovisuales abiertos como espacios de formación, investigación, producción audiovisual y artística de la ciudadanía en la lógica del procomún. Estudio de caso Tabakalera de Donostia (España)”, by Cristina Fernández Espinosa, Teacher in the Higher Studies of Graphic Design at EASDI Corella; School of Arts and Design of Corella, a public center belonging to the Government of Navarra, explores the importance of the open audiovisual laboratories as “mediators”, understood as sociocultural agents actively involved in the building of participatory and engaged societies. Taking as a main source the case of Tabakalera in Donostia, the article examines around the design concept of maker space. A maker space is a hybrid territory, a lab where contributes to blur the distinctions between producers and spectators. The author presents her theoretical approach, relying also on an analytical data produced by the research itself, that add value to the conceptualization of the open laboratories.

The article “Anar al cine amb Donna Haraway. En busca d’un cinema situat”, by Pau Pericas, audiovisual producer and associate professor at the University of Barce-

lona and BAU Centre Universitari de Disseny, proposes a reflection on a series of concepts articulated by the Feminist cyborg philosopher Donna Haraway and their applicability in the context of his documentary film essay. The article, coming as a side effect of the doctoral practice of professor Pericas, provides a critical analysis of the conditions of the filmic creation itself, particularly engaging it with the notion of situated knowledge developed by Haraway.

“Learning machines, prototipado experimental en torno a diseño, materia, y saberes tácitos”, by Ana Guerrero Ferro, independent transdisciplinary designer, considers the performativity of the knowledge constituted through experimental prototyping. This article highlights a tacit knowledge, which inhabits and explores an uncertain threshold of agencies mediated by matter.

Finally, the article “The design studio in promoting citizenship: an educational project developed in Aotearoa”, written by Professor Marcos Mortensen Steagall (Auckland University of Technology) and Professor Tatiana Tavares (Auckland University of Technology) examine the “potential of Social Design” for theoretical approaches within academic activities. The authors emphasize the importance of design research in education and the methodologies of practice activities. Of particular importance here is the fact that the research was developed with students from Aotearoa, New Zealand, and that design allows for the creation of a social space open to imaginative and reflexive approaches.

This issue also inaugurates a section dedicated to Projects, understood as design and art practice-based research. The first project with which we open this space is titled “Nieblas, fronteras, trayectos y palimpsestos. Bitácora sobre un proceso de investigación artística desde el Oasis de Niebla de Alto Patache” by the artist researcher and PhD candidate at the Doctoral Programme in Design and Communication, BAU Centre Universitari de Disseny Barcelona, Francisco Navarrete Sitja. His article operates as a hybrid surface on which a body of research is unfolded. As the title suggests, we are invited to visit this “diary of an artistic research process” situated on the Oasis de Niebla de Alto Patache. The Oasis de Niebla is in northern Chile, 70 km south of Iquique city, in the Tarapacá Region. It is located along the Coastal Range of Norte Grande, in the Atacama Desert, known for its remarkable aridity. The influence of coastal fog allows the development of a specially adapted vegetation, which provides habitat suitable for animal species. This project published here reflects our compromise into widening the spectrum of what academic research can mean within the expansive frontiers of design, art and communications in contemporary societies.

Reference list

Berger, J., 1987. *Once in Europa*. London: Bloomsbury.

Berger, J., 1990. *Lilac and Flag. An Old Wives' Tale of a City*.
New York: Vintage International, Vintage Books.

Berger, J., 1992. *Pig Earth*. New York: Vintage Books.

Boulous, M., 2018. *Slow Philosophy. Reading against the institution*. London: Bloomsbury.

Marx, K., 1972. *The Eighteenth Brumaire of Louis Bonaparte*. Sixth edition.
Moscow: Progress Publishers.

Maturana, H., Varela, F., 2003. *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano*. Buenos Aires: Lumen.

Noë, A., 2015. *Strange Tools, Art and Human Nature*. New York: Hill and Wang.

Woolf, V., 1925. *The Common Reader*. London: Harcourt.

Introducción

“Las personas hacen su propia historia, pero no la hacen a su libre arbitrio, bajo circunstancias elegidas por ellos mismos, sino bajo aquellas circunstancias con que se encuentran directamente, que existen y les han sido legadas por el pasado. La tradición de todas las generaciones muertas oprime como una pesadilla el cerebro de los vivos. Y cuando éstos aparentan dedicarse precisamente a transformarse y a transformar las cosas, a crear algo nunca visto, en estas épocas de crisis revolucionaria es precisamente cuando conjuran temerosos en su auxilio los espíritus del pasado toman prestados sus nombres, sus consignas de guerra, su ropaje, para, con este disfraz de vejez venerable y este lenguaje prestado, representar la nueva escena de la historia universal.”

Karl Marx, *El Dieciocho Brumario de Luis Bonaparte*, en *Obras escogidas en tres tomos*, Editorial Progreso, Moscú 1981, Tomo I, páginas 404 a 498.

El artista británico Jeremy Deller comenta ante una clase en Londres, Inglaterra, en mayo de 2018:

“cuando los sistemas de sonido techno se unen a los convoyes, transforman el movimiento de los viajeros (...) la música fue un interruptor que activó al público en general, por lo que los sistemas de sonido se convirtieron en gaiteros modernos de manera efectiva. El techno es realmente la música perfecta para esta escena, la de los viajeros, pero, aunque la música en sí sea instrumental principalmente, llevaba dentro todo el significado de estos movimientos de la gente que estaba allí y así cuando estabas en estos eventos te dabas cuenta de que estabas en un ambiente muy político. Castle Morton fue la mayor reunión de sistemas de sonido y viajeros y ravers básicamente. (...) Fue durante un fin de semana festivo y asistieron hasta 40.000 personas. Se ha convertido en un acontecimiento mítico en la historia y la cultura de la música de baile. El nombre suena incluso a una batalla de la guerra civil inglesa. Posteriormente se promulgaron leyes para que algo así no volviera a suceder. Después de Castle Morton, los miembros de la tribu de los espirales fueron arrestados y, una vez exiliados de las ciudades al campo, abandonaron Gran Bretaña y acabaron en Berlín rodeados de los detritos de la guerra fría.”



Unknown newspaper, Castlemorton from the ground

Este es un extracto del documental titulado *Everybody in the Place: an Incomplete History of Britain 1984 - 1992*, encargado por Frieze y emitido en la BBC4 la noche del 2 de agosto de 2019. El documental expone la historia reciente de la música Acid house, un importante movimiento juvenil en el Reino Unido entre los años 80 y 90. Este movimiento tenía tanto que ver con la música como con el cambio social y la solidaridad.

A lo largo del documental, Deller señala la complejidad de las percepciones y recepciones históricas, y la necesidad de reconstruir una narrativa consciente que considere el afecto de una crítica y deconstructiva aproximación de múltiples capas.

Everybody in the place, an incomplete history of Britain 1984-1992 retrata un movimiento dentro de una nación. Como cualquier acontecimiento fiel, este ocurrió como una situación impensable para las normas vigentes. En ese momento, el fenómeno de este movimiento musical que estaba ocurriendo no pudo ser percibido dentro de los márgenes de inteligibilidad en curso. La doctrina del shock había sido institucionalizada a principios de los años 80, y el estado de bienestar estaba llegando a su fin en Gran Bretaña. Las últimas minas de carbón fueron cerradas por las políticas de Margaret Thatcher y el ineludible desmantelamiento del bloque soviético ya estaba en marcha.

Deller nos expone el hecho de que cualquier producción cultural, sobre todo antes y más allá de las definiciones de archivo de un sistema de las artes, no sólo es una reacción a un conjunto mucho más amplio y profundo de acontecimientos, en este caso dentro de la cultura británica, sino que también está profundamente entrelazada con y a través de los violentos y chocantes cambios políticos y económicos, que ocurren local y globalmente en todo el mundo en la década de 1980. Como hace en otras obras, Deller amplía los límites de la recepción histórica, desvelando las redes relacionales internas compuestas entre cada experiencia humana singular y la subjetividad sociocultural grabada en ella por fuerzas materiales no humanas de agencia como son el neoliberalismo, el nacionalismo, el proteccionismo y la guerra, entre otras.

En este documental, podemos ser testigos de cómo la historia se correlaciona con miles de mesetas: intereses personales, encuentros repentinos, conocimientos producidos a través de diferentes formas de trabajo, formas de ocio, maquinaria y aparatos, metodologías de registro, iniciativas asociativas, performatividades relacionales, actividades errantes. La invención de una narrativa es el material plástico que cualquier forma artística, desde los medios tradicionales como la pintura y la escultura hasta la música techno, la danza clásica o el reggaeton, desde los aficiona-

dos al fútbol hasta los manifestantes en las calles, desde los dibujos en la arena hasta los NFT, desde la arquitectura hasta la ingeniería social, desde el diseño bioquímico hasta el diseño de moda, todo aspecto de la expresión, que graba recuerdos, produce lecturas potenciales, exhorta a nuevas aproximaciones a la experiencia de la vida.

Lo que Deller pretende abordar a través de la declaración que citamos aquí, y también a través de toda la película, que documenta su intervención en una clase de jóvenes estudiantes y los intercambios que produce, la información que se comparte y la forma que ésta adopta, es la necesidad de operar una proyección más amplia sobre los acontecimientos y superar las restricciones de la historicidad. La memoria es una entidad plástica que reconfigura los afectos a través de su constante reaparición dentro de los presentes. Una reaparición que ocurre entre nosotras. Una memoria que encarnamos, sin saberlo, local y socialmente.

Añadiendo ahora otra capa a esta introducción, si seguimos la audaz afirmación expresada hace 37 años por los biólogos chilenos Humberto Maturana (1928-2021) y Francisco Varela (1946-2001), según la cual “vivir es conocer” (Maturana y Varela, 1984: 116), entonces, podemos afirmar, cualquier forma de existencia es una forma de conocimiento activo. ¿Cómo conocemos? Esta es la principal pregunta que Maturana y Varela expusieron al mundo, como una forma de construir, tejer y comprender profundamente las condiciones del conocer dentro del/los mundo/s. Ambos estaban en contra de cualquier reduccionismo que suele caracterizar las formas de conocimiento del mundo que, secretamente, defienden una ordenación y proyección jerárquica de los hechos medibles. La constante investigación de la ciencia, y el asombro que de ella se deriva, se han transformado en resultados básicos de datos alcanzables. La búsqueda de la comprensión de los mundos se ha traducido en mera información legible y cálculo. De hecho, el conocimiento se ha malinterpretado como mera información. Y con ello se han perdido nociones como la experiencia, el encuentro y el intercambio. El mundo medido se ha convertido en algo predominante, que exige y produce imágenes específicas. El mundo se convirtió en una imagen fija de sí mismo. Pero el mundo ocurre de otra manera. El mundo ocurre, sin importar qué tipo de medidas se convoquen para restringir su acontecer. El/los mundo/s son plásticos. Se mueven.

Diseño

El diseño. Es una idea compleja. Designa una actividad. Designa una actividad que es “previa” a un ser efectivo. Si insistimos en la condición del concepto, el diseño se refiere a ese conjunto de acciones que pueden proyectar un mundo aún inexistente.

Se diseña una silla para tener una visión hacia lo que tenderá la silla “real-material”. Se diseña antes de construir para tener una visión previa de la cosa, el objeto o el acontecimiento real. Se diseña, se planifica, la continuidad de los movimientos antes de saber qué tipo de secuencias representarán mejor la danza. El diseño parece estar formado por una anterioridad que fundamenta los potenciales y las posibilidades antes de que se conviertan en otra cosa en los mundos. El diseño parece estar materialmente unido a la mente, al flujo del pensamiento.

Pero el diseño también se refiere a una disciplina, a un campo, a una forma de comprensión. El diseño gráfico, el diseño visual, el diseño de moda, el diseño industrial, el diseño urbano, el diseño del espacio y otros, todos ellos son participantes activos del orden actual del mundo. Y hay diseñadoras pedagógicas, diseñadores sociales, diseñadoras de la naturaleza, diseñadores de medicamentos. El diseño está en todas partes. El siguiente nivel es, por supuesto, el diseño de la vida. El diseño se acerca aquí a la idea de ingeniería, que se define como aquella rama de la ciencia y la tecnología que se ocupa de la construcción y el uso de motores, máquinas y estructuras. Sin embargo, a través de esta noción general de diseño, lo que nos queda es un enfoque “objetivado” del mismo. El diseño solo se produce como tal si tenemos la intención de “hacer” otra cosa. Tiene un propósito. Tiene un uso.

Pero el diseño, como práctica, es mucho más que una simple herramienta de uso. Es un campo complejo y entrelazado de prácticas y materiales dentro y desde el cual las diseñadoras modelan nuevos intercambios con diferentes entornos. De hecho, al explorar los márgenes de un campo de interrelaciones entre diferentes entidades y componentes, las diseñadoras contribuyen a la creación de conocimiento a ambos lados de este encuentro dialógico. Desde esta perspectiva, las diseñadoras no se limitan a resolver problemas según las leyes dadas. Tampoco producen únicamente como un esfuerzo teleológico. Creemos que las diseñadoras, en cambio, están creando mundo conscientemente. La creación se produce a través de este intercambio material entre entidades, entre discursos, entre seres.

Nos diseñamos a nosotras mismas

Entonces, ¿cómo diseñar la revista académica de una universidad de diseño?
¿Cómo pensar una revista académica de una universidad de diseño, en Barcelona, hoy? Plantear esta pregunta ya implica un posicionamiento académico: una revista académica debe preguntarse y discutir constantemente su propósito y las relaciones que dicho propósito implica. Debe ser una plataforma donde publicar investigaciones, proyectos, e incluso los resultados de una práctica que cuestiona constante-

mente lo dado. En este sentido, una revista académica sobre diseño debería reflejar las preguntas que alimentan el campo del diseño en su diverso pluriverso.

Inmaterial, diseño, arte y sociedad, es la revista científica de BAU Centre Universitari de Disseny Barcelona. Como tal, pretende ser el receptáculo y la superficie para las investigaciones que cuestionan y exploran la actividad del diseño en todas sus formas posibles y potenciales. Pretende sustentar la laboriosa reflexión de un conjunto de disciplinas que piensan nuestros mundos actuales, así como los futuros y los pasados. Es una frontera que puede ser habitada, un refugio para exploraciones, reflexiones y proyecciones.

Además de este objetivo poroso, *Inmaterial* busca reflejar la madurez de la investigación basada en prácticas al nivel de la academia. Asumimos el reto de posibilitar contribuciones científicas y creativas a una discusión social, política y económica global.

Este número de *Inmaterial* introduce una serie de cambios, contruidos sobre el increíble trabajo acumulado durante los últimos años. En este sentido, queremos agradecer a la anterior dirección de la revista, especialmente a la profesora y antropóloga Dra. Mara Martínez Morant y Dr. Ramón Rispoli. También debemos agradecer al equipo que ha estado detrás de este proyecto desde sus inicios. Sin su apoyo y constante implicación, no estaríamos hoy aquí.

Inauguramos así una nueva etapa en la trayectoria de *Inmaterial*, y este número trata de dar cuenta de este cambio, como ya sugería claramente la convocatoria de contribuciones. Hemos basado esta primera convocatoria en una afirmación muy abierta del filósofo estadounidense Alva Noë: “Somos diseñadores por naturaleza”. Se trata de una afirmación muy sencilla, pero atrevida, en tiempos tan complejos como los nuestros, caracterizados por una conceptualización confusa en diferentes campos al mismo tiempo.

La afirmación de Noë se expresa en su libro *Strange Tools, Art and Human Nature* (2015). Sostiene que el arte, o en otras palabras, la investigación a través de medios artísticos se sitúa y se entrelaza en y con nuestras raíces biológicas, orgánicas. Por eso siempre estamos comprometidos en un proceso de retroalimentación creativa, en un encuentro y diálogo organizativo, en un constante hacer mundo con y a través del mundo. Vivir es conocer. Nos diseñamos a nosotros mismos en un intercambio constante con nuestros entornos. Nos afecta y afectamos. Somos seres participativos.

Tomando prestada la expresión de Noë, el arte es una *extraña herramienta* que convoca un cambio, un cambio operativo, un cambio organizativo que reconfigura los márgenes de inteligibilidad dados. Los marcos se ven afectados por la herramienta.

Vemos un ejemplo brillante de esta noción de herramienta extraña en el autoimpuesto exilio que asumió el escritor y teórico John Berger al iniciar su investigación sobre la vida de los campesinos (*Into Their Labours*, es el nombre de la trilogía escrita por John Berger, que comprende tres novelas: *Pig Earth*, 1979; *Once in Europa*, 1987; *Lilac and Flag*, 1990). Al desplazarse allí donde vivía el objeto de su investigación, al habitar los lugares de sus sujetos de estudio, al estar allí sin pretender formar parte de su mundo, ya que era consciente de la imposibilidad de convertirse en uno de ellos, Berger sabía que podía aprender más de esta manera que si se mantenía alejado de la experiencia de vida. Incluso consideraba esta experiencia como su propia universidad. La experiencia de estar allí, de convivir, le proporcionó las posibilidades desconocidas a las que el lugar le exponía. Explorar significa estar abierto a ser cambiado. Estar sujeto al cambio. El investigador será cambiado por las circunstancias que encuentre. Y las herramientas reorganizarán tanto al sujeto de la investigación como al propio investigador.

Conocer no es un proceso regulado y fijo, al contrario, es una plasticidad errante de intercambios, correlaciones y ecos.

El diseño, como conjunto de prácticas de exploración, puede contemplarse ciertamente como una herramienta extraña. En este caso, la herramienta no solo pretende servir o resolver, sino también cuestionar al mismo tiempo al practicante y al campo. Una herramienta extraña es una herramienta que funciona de forma misteriosa. Evoluciona con y a través del entorno que la anida. Sorteas las circunstancias y reconfigura los términos relacionales fijos, añadiendo quizás capas de complejidad que trastocan las certezas existentes.

Sin embargo, la investigación en diseño y arte sigue siendo un campo académico controvertido. El paradigma institucional de la investigación lineal, arborescente y catalogadora parece seguir condicionando los modos y formas de aparecer incluso en el caso de prácticas que conforman territorios fragmentados, constituidos colectivamente, en diálogo y solidaridad.

Nuestro nuevo número de *Inmaterial, diseño, arte y sociedad*, propone un territorio abierto a las formas y prácticas contemporáneas realizadas en el contexto de las instituciones académicas, dando espacio para abordar los aspectos metodológicos,

formales y técnicos que implica la investigación en diseño y arte. Entendemos este formato formal y pragmático como una línea de fuga.

Vemos este número como un escenario abierto, que incluye una multiplicidad de territorios de exploración basados en prácticas, en experiencias, en vivencias.

Este número reúne una serie de artículos que exploran diferentes aspectos del pensamiento y la práctica del diseño en el presente. Esta es nuestra tentativa. Estas contribuciones nos invitan a una lectura lenta, una lectura que debe llevarnos “más allá del cálculo al pensamiento” (Boulous, 2017: 16). Esperamos que nuestras intenciones se sustenten en esta nueva línea de pensamiento, y les invitamos a “esperar a que se asiente el polvo de la lectura” (Woolf: 1925, 266).

Este nuevo número de *Inmaterial* comienza con la contribución de dos artistas investigadoras, Sina Hensel, y Anja Neufeind, ambas del Departamento de Artes Visuales de la RWTH Aachen University, titulada “Colour agencies a practice-based research project in search of a contemporary understanding of colour”. Concebido en 2020 como un proyecto de investigación y “puesto en práctica como formato de enseñanza”, el artículo plantea una serie de cuestiones relativas a los métodos de coloración, su agencia en diferentes prácticas de diseño y su condición entrelazada con los seres humanos y no humanos, los materiales y los entornos. Dado que el artículo presenta algunos de los resultados de un proyecto de investigación basado en la práctica, financiado por el programa de estudios 4.0 del Ministerio de Cultura y Ciencia de Renania del Norte-Westfalia en cooperación con Stifterverband NRW, nos permite captar la complejidad crítica de una práctica de diseño y arte que, como exponen las autoras, difumina los espacios entre la investigación y la enseñanza.

“Understanding Design as a messy socio-technical Actor-Network”, por el Dr. Yamil Hasbun, investigador y docente de la Escuela de Artes y Comunicación Visual de la Universidad Nacional de Costa Rica, contempla el campo del diseño contemporáneo en toda su complejidad. Destaca la necesidad de un nuevo enfoque ontológico de su agencia, teniendo en cuenta los cambios radicales y acelerados que nuestros mundos están experimentando y vislumbrando. Este artículo desafía tanto las definiciones históricas del diseño como sus perspectivas teleológicas modernistas, ofreciendo en cambio un enfoque que replantea el diseño de forma crítica, en relación con otras agencias más allá del espectro humano fijo.

El siguiente artículo, “Laboratorios audiovisuales abiertos como espacios de formación, investigación, producción audiovisual y artística de la ciudadanía en la lógica

del procomún. Estudio de caso Tabakalera de Donostia (España)”, de Cristina Fernández Espinosa, profesora de los Estudios Superiores de Diseño Gráfico de la EASDI Corella; Escuela de Arte y Superior de Diseño de Corella, centro público perteneciente al Gobierno de Navarra, explora la importancia de los laboratorios audiovisuales abiertos como “mediadores”, entendidos como agentes socioculturales activamente implicados en la construcción de sociedades participativas y comprometidas. Tomando como fuente principal el caso de Tabakalera en Donostia, el artículo examina en torno al concepto de diseño de *espacio maker*. Un *espacio maker* es un territorio híbrido, un laboratorio donde se contribuye a difuminar las distinciones entre productores y espectadores. La autora presenta su planteamiento teórico, apoyándose también en datos analíticos producido por la propia investigación, que aporta valor a la conceptualización de los laboratorios abiertos.

El artículo “Anar al cine amb Donna Haraway. En busca d’un cinema situat”, de Pau Pericas, realizador audiovisual y profesor asociado de la Universidad de Barcelona y de BAU, Centre Universitari de Disseny, propone una reflexión sobre una serie de conceptos articulados por la filósofa ciborg feminista Donna Haraway y su aplicabilidad en el contexto de su ensayo de cine documental. El artículo, surgido como efecto colateral de la práctica doctoral del profesor Pericas, ofrece un análisis crítico de las condiciones de la propia creación fílmica, en particular comprometiéndola con la noción de conocimiento situado desarrollada por Haraway.

“Learning Machines, prototipado experimental en torno a diseño, materia, y saberes tácitos”, de Ana Guerrero Ferro, diseñadora transdisciplinar independiente, considera la performatividad del conocimiento constituido a través del prototipado experimental. Este artículo destaca un conocimiento tácito, que habita y explora un umbral incierto de agencias mediadas por la materia.

Por último, el artículo “El estudio de diseño en la promoción de la ciudadanía: un proyecto educativo desarrollado en Aotearoa”, escrito por el Dr. Marcos Mortensen Steagall (Auckland University of Technology) y la Dra. Tatiana Tavares (Auckland University of Technology) examina el “potencial del diseño social” para los enfoques teóricos dentro de las actividades académicas. Los autores destacan la importancia de la investigación del diseño en la educación y las metodologías de las actividades prácticas. Resulta especialmente importante el hecho de que la investigación se haya desarrollado con estudiantes de Aotearoa (Nueva Zelanda) y que el diseño permita la creación de un espacio social abierto a enfoques imaginativos y reflexivos.

Este número también inaugura una sección dedicada a Proyectos, entendidos como investigación basada en la práctica del diseño y el arte. El primer proyecto con el que inauguramos este espacio se titula “Nieblas, fronteras, trayectos y palimpsestos. Bitácora sobre un proceso de investigación artística desde el Oasis de Niebla de Alto Patache” del artista investigador y doctorando en el Programa de Doctorado en Diseño y Comunicación de BAU, Francisco Navarrete Sitja. Su artículo opera como una superficie híbrida sobre la que se despliega un cuerpo de investigación. Como sugiere el título, se nos invita a visitar este “diario de un proceso de investigación artística” situado en el Oasis de Niebla de Alto Patache. El Oasis de Niebla se encuentra en el norte de Chile, a 70 km al sur de la ciudad de Iquique, en la Región de Tarapacá. Se encuentra a lo largo de la Cordillera de la Costa del Norte Grande, en el desierto de Atacama, conocido por su notable aridez. La influencia de la niebla costera permite el desarrollo de una vegetación especialmente adaptada, que proporciona un hábitat adecuado para las especies animales. El proyecto que aquí se publica refleja nuestro compromiso de ampliar el espectro de lo que puede significar la investigación académica dentro de las fronteras expansivas del diseño, el arte y las comunicaciones en las sociedades contemporáneas.

Lista de referencias

Berger, J., 1987. *Once in Europa*. London: Bloomsbury.

Berger, J., 1990. *Lilac and Flag. An Old Wives' Tale of a City*.
New York: Vintage International, Vintage Books.

Berger, J., 1992. *Pig Earth*. New York: Vintage Books.

Boulous, M., 2018. *Slow Philosophy. Reading against the institution*. London: Bloomsbury.

Marx, K., 1981. *Obras escogidas en tres tomos*. Moscú: Editorial Progreso.

Maturana, H., Varela, F., 2003. *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano*. Buenos Aires: Lumen.

Noë, A., 2015. *Strange Tools, Art and Human Nature*. New York: Hill and Wang.

Woolf, V., 1925. *The Common Reader*. London: Harcourt.