

inmaterial

DISEÑO, ARTE Y SOCIEDAD

¡DEPENDENCIA!

INTERDEPENDENCIAS
A TRAVÉS

DE LA
INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA

Y EN

DISEÑO

ARTÍSTICA

vol.8 | N°15 | 2023

ISSN 2462-5892

DOI 10.46516/inmaterial.v8.171

Inmaterial 15

¡Dependencia! Interdependencias a través de la investigación artística y en diseño.

EDITORIAL

- 004 *¡DEPENDENCIA! Interdependencias a través de la investigación artística y en diseño*
Mariona Moncunill-Piñas

ARTICULOS

- 009 *Dispositivos que vinculan. LATE Lab: metodologías para la creación y experimentación colectiva en torno al cuerpo diverso*
Camila René Maggi
- 039 *MARGINÀLIA, Interdependent Design Processes and the Ethics of Care*
Anna Pujadas, Mar Saiz
- 062 *L'autonomia de l'estudi de disseny gràfic des d'una perspectiva relacional*
Pau de Riba

RESEÑA

- 089 *Designing for Interdependence: A Poetics of Relating*
Jaron Rowan

Inmaterial 15
¡Dependencia! Interde-
pendencias a través de la
investigación artística
y en diseño.

CATALOGACIÓN
Inmaterial
Volumen 8, número 15
2023

ISSN Edición Digital
2462-5892

Inmaterial está abierta a
todas las opiniones pero
no necesariamente se
identifica con las de sus
colaboradores.

Inmaterial is open to
the viewpoint of its
collaborators but doesn't
necessarily support them.

EQUIPO EDITORIAL

Coordinación editorial
Mariona Moncunill-Piñas

Documentalista
Sergi García

Diseño Gráfico
Adrià Paz
Jaume Pujagut

Diseño de portada y contraportada
Adrià Paz i Irene Lladó

COMITÉ EDITORIAL

Vanni Brusadin,
Universitat de Barcelona

M^a Àngels Fortea,
*BAU, Centre Universitari d'Arts
i Disseny de Barcelona*

Mariona Genis Vinyals,
*BAU, Centre Universitari d'Arts
i Disseny de Barcelona*

Luis Guerra,
University of the Arts Helsinki

Josep Maria Marimon Soler,
*BAU, Centre Universitari d'Arts
i Disseny de Barcelona*

Mara Martínez Morant,
Institut Català d'Antropologia

Jorge Luis Marzo,
*BAU, Centre Universitari d'Arts
i Disseny de Barcelona*

Ramon Rispoli,
*Università degli Studi di Napoli
Federico II*

Jaron Rowan,
*BAU, Centre Universitari d'Arts
i Disseny de Barcelona*

Mauricio Vico Sánchez,
Universidad de Chile

COMITÉ CIENTÍFICO

Pau Alsina,
Universitat Oberta de Catalunya

Joan Lluís Bestard Camps,
Universitat de Barcelona

Selina Blasco,
Universidad Complutense de Madrid

Maureen Connor,
Queens University

Manuel Delgado,
Universitat de Barcelona

Elena Dellapiana,
Politecnico di Torino

Joan Fontcuberta,
*Fotógrafo y comisario de arte,
trabajador independiente*

Enric Guaus,
Escola Superior de Música ESMUC

Yaiza Hernández,
Goldsmiths, University of London

Francisco Laranjo,
Universidade Lusófona

Cynthia Lizette Hurtado Espinosa,
Universidad de Guadalajara

Patricia Mayayo,
Universidad Autónoma de Madrid

Florent Orsoni,
École de Design Nantes Atlantique

Zenaida Osorio Porras,
*Facultad de Artes de la Universidad
Nacional de Colombia*

Mariana Salgado,
Inland Design, Ministry of the Interior

Claret Serrahima,
*Diseñador gráfico,
trabajador independiente*

www.inmaterialdesign.com
info@inmaterialdesign.com



Editorial.

¡DEPENDENCIA! Interdependencias a través de la investigación artística y en diseño

Mariona Moncunill-Piñas

<https://orcid.org/0000-0002-9844-9089>

BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona

mariona.moncunill@bau.cat

Como citar este artículo

Moncunill-Piñas, M., 2023. ¡DEPENDENCIA! Interdependencias a través de la investigación artística y en diseño. *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, 8 (15), pp. 4-8

DOI 10.46516/inmaterial.v8.169



El concepto de dependencia tiende a ser usado con un marcado tono negativo, como sinónimo de vulnerabilidad y falta de autonomía, ya sea en relación a la dependencia política y económica entre territorios, a la dependencia funcional y física entre personas debido a enfermedades o diversidades corporales y funcionales que no encajan con las estandarizaciones capacitistas, a la dependencia económica de unos individuos o colectivos respecto a otros, a la de unos seres vivos respecto a otros, a la dependencia global tecnológica, energética o de materias primas, a la dependencia a las drogas o incluso a la dependencia emocional.

El imaginario capitalista neoliberal nos hace aspirar a una ilusión de autonomía individual que va mucho más allá de la independencia material y que, vinculada a la meritocracia, intenta borrar cualquier rastro de las dependencias que sostienen la vida, un borrado que al mismo tiempo hace inimaginable cualquier proyecto de igualdad profunda (Rendueles, 2020). Es así como, por lo menos en occidente, nos encontramos deseando una independencia individual que “es en el mejor de los casos un episodio fugaz y no necesariamente afortunado de la vida de la mayor parte de los animales humanos” (Rendueles, 2014, p.182). Esta ficción sobre la posibilidad de autonomía del individuo se ha ido acentuando también por efecto de ciertas economías digitales ligadas a nuevas formas de mercantilización de los cuidados, las relaciones y la intimidad modificando nuestras sensibilidades y “erosionando lentamente las huellas de entendimiento empático” (Berardi, 2017, p. 24) que permiten relacionarnos con aquello que nos rodea y atraviesa.

En ese contexto ser dependiente es intrínsecamente negativo y es motivo de compasión, de repulsión o incluso de odio, una disociación de la realidad que nos causa un enorme malestar emocional (Oliver James, 2008) que, justamente, también es un malestar colectivo que se siente engañosamente individual.

La creencia en la posibilidad de autosuficiencia tiene como causa y efecto la invisibilización de sus condiciones de posibilidad. Es decir, nuestra suficiencia es siempre colectiva y cuando no lo parece es porque estamos naturalizando, dando por sentado, y por lo tanto seguramente descuidando y forzando, las relaciones que la hacen posible (Garcés, 2022)¹. Como consecuencia señalamos como dependientes únicamente a aquellas personas o

¹ Incluso el contexto académico en el que se inscribe este texto y que reclama el reconocimiento de dependencias a través del sistema de citaciones que hace visibles los préstamos intelectuales de otras autoras de comunidades académicas análogas, me empuja a invisibilizar todas las otras dependencias -intelectuales, materiales, emocionales, biológicas, tecnológicas- que permiten que esté yo ahora escribiendo este texto. Invisibilizan, incluso, a mis compañeras Lúa Coderch y Mafe Moscoso que me han compartido referencias y conocimientos sobre interdependencias desde el arte, las humanidades y la antropología, pero como ninguno de esos escritos está firmado por ellas mismas, no puedo reconocerles su influencia y sus cuidados con una cita, que, en la academia, vendría a ser el equivalente a la monetización de los favores recibidos.

grupos sociales cuyas dependencias se hacen explícitas por caer fuera de los estándares productivistas -como las de la infancia, la vejez, la enfermedad o la pobreza- acentuando la ilusión, otra vez meritocrática, de que la riqueza o la salud de los más privilegiados no se sostiene sobre infinidad de interacciones muchas de las cuales pasan por la mercantilización y el extractivismo. Esta es también la relación de subyugación de los ecosistemas, que solamente podemos cambiar interrogando “las relaciones de saber y poder propias del sistema-mundo moderno, capitalista, colonialista y patriarcal” (Ponce de León, Rosa y García, 2022, p. 14).

El trabajo de las comunidades textiles de los Andes bolivianos del que escribe Elvira Espejo Ayca (2020) nos da pistas sobre cómo afrontar estas disociaciones, ninguneos y extractivismos a través de la crianza mutua -de las artes, de los animales, de las plantas, de las cosas- en un sentipensar que requiere conectividades, que genera pensamiento compartido. Se trata de un cambio profundo en un cuidar-hacer-pensar-sentir plenamente consciente y garante de los “cuidados máximos” (p. 6) que necesitamos aplicar también desde la investigación artística y a través del diseño para ejercer nuestras interdependencias y cuidar nuestras condiciones de posibilidad en el mundo. Necesitamos ampliar las investigaciones que reconozcan y arrojen otras miradas sobre qué significa ser interdependiente, que exploren y cultiven con creatividad, mirada crítica e imaginación de futuro, nuestras dependencias.

Es por eso que el presente número de *Inmaterial* recoge tres propuestas de investigación en arte y en diseño que se acercan desde distintos puntos de vista a la vida interdependiente, reconociéndola, situándola en el centro, repensándola, analizándola, poniéndola en juego y en valor.

El artículo *LATE Lab: metodologías para la creación y experimentación colectiva en torno al cuerpo diverso*, Camila Renè Maggi elabora una detallada explicación procesual y metodológica de un laboratorio ciudadano de creación y experimentación colectiva entorno al cuerpo y los dispositivos extracorporales. Lejos de buscar respuestas a funciones productivas, reparadoras y capacitistas, LATE Lab propone el trabajo de investigación y creación de imaginarios de forma colectiva, encarnando preguntas sobre cómo los artefactos corporales pueden mediar y producir vínculos de forma sensible y situada.

Los métodos de investigación y creación en comunidad están también en el centro de *MARGINALIA, Interdependent Design Processes and the Ethics of Care* en el que Anna Pujadas y Mar Saiz relatan los procesos de trabajo a través de la cooperación, la empatía y la creación compartida en un taller de Trabajos de Final de Grado en Diseño de EINA (Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona). En esta propuesta orientada a los

procesos experimentales y exploratorios, la ética del cuidado promueve resultados interdependientes que se alejan del proyecto de diseño de autoría equívocamente cerrada y de resultados certeros.

Pau de Riba, en cambio, propone un marco analítico relacional desde el que entender el estudio de diseño gráfico. En *L'autonomia de l'estudi de disseny gràfic des d'una perspectiva relacional*, ofrece claves para analizar los procesos, el marco de trabajo, la disciplina y el rol del diseñador en el marco de un estudio de diseño a través de los conceptos de máquina de Bryant, de autopoiesis de Humberto Maturana y Francisco Varela, y de autonomía según Arturo Escobar entendiendo los proyectos de diseño como complejos conjuntos de interdependencias.

Finalmente cierra este número la reseña del libro *Designing for Interdependence: A Poetics of Relating* de Martín Ávila por parte de Jaron Rowan. En ella, Rowan nos ofrece una mirada crítica que celebra las aportaciones desde prácticas de diseño en cooperación con entidades-más-que humanas mientras abre preguntas hacia otras posibilidades de exploración conceptual del diseño ara la interdependencia.

Bibliografía

Berardi, F., 2017. *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.

Espejo Ayca, E., 2020. *Yanak Uywaña. La crianza mutua de las artes*. La paz: PCP-Programa Cultura Política.

Disponible en: <https://laplurinacional.com.bo/wp-content/uploads/2022/01/YANAK-UYWANA.-La-crianza-mutua-de-las-artes_ELIVIRA_ESPEJO_AYCA.pdf>.

[Consultado el 29/05/2023].

Garcés, M., 2022. *Un món comú*. Manresa: Tigre de paper.

James, O., 2008. *The selfish Capitalist: Origins of Affluenza*. London: Vermilion.

Ponce de León, A., Rosa, S. y García, J. A., 2022. Genealogías latinoamericanas de las Humanidades Ambientales: derivas, cruces y caminos, *Revista CS*, (36), pp. 11-20.

Disponible en: <<https://doi.org/10.18046/recs.i36.5452>>. [Consultado el 29/05/2023].

Renduelles, C., 2020. *Contra la igualdad de oportunidades. Un panfleto igualitarista*. Barcelona: Editorial Seix Barral.

Renduelles, C. 2014. Emancipación, cuidado y dependencia. *ISEGORÍA. Revista de Filosofía Moral y Política*. N° 50, enero-junio, 2014, pp. 167-187.

Disponible en: <<https://doi.org/10.3989/isegoria.2014.050.09>>.

[Consultado el 29/05/2023].

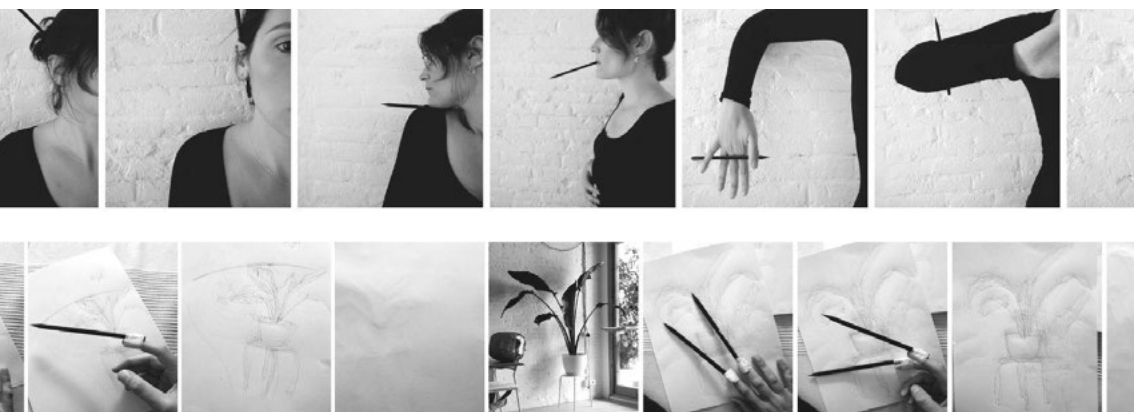
Dispositivos que vinculan. LATE Lab: metodologías para la creación y experimentación colectiva en torno al cuerpo diverso

Camila René Maggi

<https://orcid.org/0000-0001-9312-7972>

BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona (Barcelona)

camilarene.maggi@bau.cat



Recibido: 24-03-2023

Revisado: 24-04-2023

Publicado: 30-06-2023

Como citar este artículo

Maggi,C.R., 2023. Dispositivos que vinculan. *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, 8 (15), pp. 9-38

DOI 10.46516/inmaterial.v8.168



Resumen

Esta comunicación recoge mi experiencia práctica y aprendizajes en el proyecto LATE Lab, un laboratorio ciudadano de creación y experimentación colectiva en torno al cuerpo y los dispositivos extracorporales. LATE Lab es el principal proyecto del cual parte mi hipótesis de investigación, que intenta responder y habitar desde la práctica la pregunta en torno a cómo los artefactos corporales pueden ser un instrumento para mediar y producir nuevos vínculos. Se trata de un hacer que permite pensar el cuerpo desde/para encarnar otras formas de pensar, hacer, habitar o saber, que no surge como respuesta a la función productiva o reparadora de cuerpos, sino que responde a la generación de nuevos imaginarios.

Desvelando las claves metodológicas de LATE Lab, sitúo las herramientas, tácticas, protocolos, materiales y métodos que mi práctica despliega, y que permiten experimentar y crear de forma colectiva maneras de transformar los vínculos entre nosotros y en relación con el entorno. Es una práctica que permite encarnar de forma sensible esta pregunta para explorar otras maneras de ser y componerse con el mundo.

Palabras clave

cuerpo, diversidad funcional, experimentación, colectivo, vínculo

Linking devices

LATE Lab: methodologies for collective creation and experimentation around the diverse body

Abstract

This article captures my practical experience and learning in the LATE Lab project, a citizen laboratory for collective creation and experimentation regarding bodies and extracorporeal devices. The LATE Lab is the main project from which my research hypothesis arises, a hypothesis which tries to answer and inhabit from practice the question about how bodily artefacts can be an instrument for mediating and producing new links. A way of doing things that allows bodies to be thought from/to embody other ways of thinking, doing, inhabiting or knowing and that does not emerge as a response to the productive or reparative function of bodies, but rather responds to the generation of new imaginaries.

Revealing the methodological keys of the LATE Lab, I position the tools, tactics, protocols, materials and methods that my practice deploys and that allow for experimenting and collectively creating ways to transform the links between us and in relation to the environment. A practice that enables us to sensitively embody this question, to explore other ways of being and being part of the world.

Keywords

body, disability, experimentation, collective, link

Prácticas experimentales: producción de vínculos e imaginarios en torno al cuerpo diverso

Si nos detenemos a pensar y analizar de qué manera un cuerpo se relaciona con el entorno (otros seres humanos y no humanos, espacios, objetos, materias, etc.), descubriremos que existen tantas posibilidades como cuerpos habitan este mundo. Sin embargo, cuando lo que se observa y valora son aquellos cuerpos que se sitúan fuera de la norma, ya no se habla de posibilidad sino de imposibilidad. Es en el ámbito de la discapacidad donde las disciplinas científicas y técnicas despliegan todo su saber con el fin de inventar soluciones más o menos capacitantes que «reparan» estos *cuerpos diversos* para alcanzar una forma-función «normalizada». Las tecnologías, la ciencia y el diseño se han puesto al servicio de estos cuerpos para repararlos, arreglarlos o normalizarlos, con el fin de poder insertarlos al servicio de un sistema de producción (Arnau Ripollés, 2020). Se ha respondido a esta cuestión disponiendo una multitud de soluciones técnicas (como las prótesis) que facilitan al usuario herramientas para relacionarse con el entorno de una manera normalizada.

Desde la perspectiva de la diversidad funcional¹, y entendiendo que todos los cuerpos son capaces, es posible cuestionar la necesidad de implementar estas ayudas técnicas que aspiran a acercarse al individuo normativo. Se trata de cambiar la lógica solucionista para explorar, imaginar y construir esas otras capacidades o esas otras posibilidades de vínculo²,

¹ El entendimiento de este paradigma capacitista de los cuerpos ha sido debatido durante años por movimientos, asociaciones y colectivos en torno a la discapacidad, hasta llegar, prácticamente a fines de la primera década de los 2000, a proponerse el concepto de diversidad funcional, sobre todo en comunidades iberoamericanas (Foro de Vida Independiente de 2001 y Foro de Vida Independiente y Diversidad de 2009). Este concepto lleva consigo una mirada que pone el foco de la cuestión no en el cuerpo, sino en el entorno, y que despliega un planteamiento que lleva implícita la defensa de la autonomía personal y el entendimiento de los cuerpos sin patologías. La diversidad funcional apela a todos los cuerpos, que son entendidos como diversos en tanto que cada uno posee funcionalidades o capacidades diferentes. Como comenta Soledad Arnau Ripollés (2020): «A través de este cambio terminológico, podemos aprehender la realidad humana específica de la diversidad funcional desde una aproximación filosófica, ética y política, distinta. Sin duda alguna supone un cambio cualitativo radical en la comprensión humana de esta circunstancia, tanto a nivel individual como colectivo, y por extensión, en la convivencia entre unos/as y otros/as [...] implica una transformación epistemológica profunda».

² Entiendo la noción de vínculo como las formas de relación entre las personas y el mundo que las rodea. En particular, la construcción de vínculos como un proceso de enacción. Siguiendo lo que plantean autores como Francisco Varela (Varela, F., Rosch, E. y, Thompson, E., 1992), este proceso de construcción del vínculo se basaría en la experiencia y la acción, y constituye, a la vez, la base de un conocimiento fundado en la práctica y la relación directa con el mundo. Se trata de un posicionamiento alineado con lo que proponen las prácticas experimentales que aquí despliego y mi propia práctica; al entender el cuerpo como diverso, invitamos a explorar las múltiples posibilidades de enacción con el mundo, en lugar de limitarlo a las que ya conocemos. Como sostiene Arturo Escobar (2018), este enfoque permite concebir a las personas como entidades codependientes con el mundo, transformándose mutuamente a través de interacciones constantes. Aquí, los enfoques prácticos de la diversidad funcional que no conciben al individuo separado del entorno también se alinean con esta misma idea, y las posibilidades de exploración en torno a cómo generar otros vínculos desde el cuerpo se multiplican al plantearlas desde lugares que no son únicamente productivos.

tal vez, inauditas. En palabras del antropólogo Jhonatthan Maldonado Ramírez, que cita a Judith Butler:

[...] quiero invitar a movernos al terreno de la fantasía. Judith Butler enfatiza que la anulación de la fantasía asegura una sentencia de muerte a poblaciones precarizadas cuando se les convence que el mundo no puede ser de otra manera (carácter concluyente de la realidad), dado que se expropia la habilidad crítica de imaginarse un mundo que no tiene por qué ser como es (Maldonado Ramírez, 2020).

Es en los contextos de las prácticas artísticas o creativas, como la *performance* o la danza, donde estos cuerpos ensayan nuevas formas de ver y pensar apartadas de la norma. Artistas como Rebecca Horn presentaban propuestas que dialogaban con esto ya en los años setenta, cuestionando los límites del cuerpo a través de dispositivos corporales. En el ámbito de artistas con diversidad funcional, la oportunidad de desdibujar esos límites se multiplica. Como por ejemplo Lisa Bufano, quien diseña prótesis no antropomórficas para sus extremidades, y de esta forma transforma drásticamente su cuerpo y movimiento en sus *performances*.



1. Lisa Bufano actuando sobre sus características *orange Queen Anne table legs* en la All Worlds Fair, 2013. Fotografía: Julia Wolf (CC BY-SA 2.0).

Trabajar la noción de *cuerpo diverso* partiendo desde el paradigma no-capacitista de la diversidad funcional permite atender a las formas de operar y de ser de cuerpos que no necesitan ser reparados o normalizados³. En este sentido, desvelar aquellas prácticas creativas o experimentales que no surgen como respuesta a la función productiva o reparadora, sino que responden a la generación de nuevos imaginarios es clave para explorar otras formas de vincularnos. He podido aproximarme a estos planteamientos a través de la codirección y puesta en marcha del proyecto LATE Lab, que explico a continuación.

LATE Lab: situando un laboratorio ciudadano en torno al cuerpo y los dispositivos extracorporales

LATE Lab (Laboratorio Tecnología, Arte, Cuerpo y Dispositivos Extracorporales)⁴ es la principal experiencia que detona mi investigación y comienza a movilizar las preguntas en torno a mi práctica; sucede en el período 2018 a 2019 en Medialab Prado, Madrid. Allí pude desarrollar⁵ un laboratorio ciudadano⁶ que no buscaba responder a una necesidad o resolver una problemática, sino que habilitaba un espacio colectivo para la investigación, reflexión y experimentación en torno a la noción de *cuerpo diverso*. LATE Lab plantea cómo, desde prácticas vinculadas a las artes vivas, se extienden y generan debates y propuestas transformadoras sobre la discapacidad o la diversidad funcional⁷ y las tecnologías. Con LATE empecé a investigar cómo se puede cuestionar y replantear cómo opera un cuerpo diverso, explorar sus límites y construir nuevos vínculos desde una mirada personal y colectiva.

³ Son muchas las prácticas que se suman a esta forma de entendimiento del cuerpo, dejándolo de concebir como algo separado del entorno, medicalizado o como una «problemática» individual; desde campos como el activismo, la cultura, el arte, el diseño, la ciencia ciudadana, la filosofía, etc. Como comento y profundizo junto a Francisco Díaz: «[...] surgen voces colectivas y personales que buscan desviar la mirada desde lo capacitante hacia el ser y el estar en el mundo, desde la productividad funcional hacia el vivir de múltiples maneras, desde las problemáticas personales hacia los diseños del entorno que permiten una vida plena para todos los cuerpos» (Díaz y Maggi, 2023).

Solo en España existen, por ejemplo, proyectos y colectivos como Autofabricantes (Madrid, 2015) o En Torno a la Silla (Barcelona, 2011) que desarrollan alternativas accesibles de productos de apoyo donde el diseño es el que se adapta a las personas (y no al revés). También, investigadoras como Julia Ayerbe o artistas como Costa Badía, que despliegan propuestas conceptuales y críticas que reivindican el lugar de estos cuerpos o, incluso, despliegues de calado en la ciudad como el Diversorium (Barcelona, 2018), impulsadas por los miembros de la Oficina de Vida Independiente (OVI), Antonio Centeno y María Oliver, que busca crear un espacio de fiesta interseccional para todos los cuerpos.

⁴ Ver <<https://autofabricantes.org/investigacion/late/>> y <<https://www.youtube.com/watch?v=QfX6FMXdxRx>>.

⁵ El laboratorio estaba coordinado por Francisco Díaz y el equipo de desarrollo estaba formado también por Laura Szwarc.

⁶ Para más información sobre la definición de *laboratorio ciudadano*, consultar: Ruiz Marcos (2021), Lafuente (2018) y Freire (2017).

⁷ Se trata de términos ampliamente propuestos y trabajados por el Foro de Vida Independiente (2001) y el Foro de Vida Independiente y Divertad (2009).

El proyecto, enmarcado dentro del programa «Laboratorio Cuerpo, Salud y Autonomía»⁸, fue la primera tentativa con la que aunamos preocupaciones y debates provenientes del ámbito de la salud y la diversidad funcional con las metodologías de creación y experimentación colectivas propias de los laboratorios ciudadanos ligadas a la cultura libre, con un objetivo puramente experimental.



2. Imagen del taller «El Cuerpo: Imaginarios Extendidos», desarrollado por Camila René Maggi, Rosa Berbel y Clara Gómez y organizado en el marco de Work in Process, Festival internacional de artes colaborativas (Hablar en Arte, 2018). Fotografía: Guillermo Gumiel (2018). Edición para LATE!: Camila René Maggi (2019).

LATE Lab se planteó en tres fases⁹, pero para mi investigación me centraré en desgranar metodológicamente lo sucedido durante la fase «Creación y Experimentación Colectiva (LATE!)».

⁸ Iniciativa liderada por Francisco Díaz, cofinanciada por la Fundación Daniel y Nina Carasso en el período 2017-2019 dentro de la línea «Componer saberes para responder a los desafíos contemporáneos» en su área «Arte Ciudadano». Ver <<https://www.medialab-matadero.es/programas/laboratorio-cuerpo-salud-y-autonomia>>.

⁹ Hubo una primera fase, llamada «Ecosistemas (LATE?)», donde buscamos aterrizar y compartir las preguntas y debates en las comunidades sensibles a los ámbitos planteados; una segunda fase llamada «Creación y Experimentación Colectiva (LATE!)», desde la que invitamos a la acción proponiendo la creación colectiva de piezas que dialogan con las temáticas del laboratorio y, por último, una tercera fase llamada «Análisis y Aprendizajes (LATE...)», que, de manera interna, buscaba atravesar las otras líneas generando mecanismos de escucha, evaluación y reflexión atentos y sensibles al proceso.

El programa de LATE! se lanzó a través de la publicación de una convocatoria abierta¹⁰ a colaboradores donde se buscaba la participación de artistas, diseñadores/as, bailarines/as, ingenieros/as, arquitectos/as, *performers*, artistas audiovisuales o cualquier persona en general con sensibilidad o saberes que se aproximasen a las cuestiones planteadas. Los talleres se desarrollaron en jornadas intensivas de entre cuatro y ocho horas de trabajo, inicialmente planificados de marzo a julio de 2019 (luego extendidos hasta noviembre de 2019). Estas sesiones se convocaban dos sábados al mes y tenían su sede en el Fab Lab de Medialab Prado. La participación del grupo motor osciló según el momento entre las doce y veinticuatro personas, y alcanzó una audiencia de unas cincuenta personas en los momentos puntuales de exposición y presentación pública. Este grupo motor estaba formado por personas de muy distinto perfil profesional (ingenieros electrónicos, informáticos, bailarines, arquitectos, artistas, diseñadores, sociólogos, asistentes personales, etc.), de distintas edades (entre veinte y cincuenta años) y de distintas nacionalidades. Se lograron prototipar tres dispositivos accionados en contexto mediante la puesta en escena de *performances*, que proponían distintas maneras de experimentar la creación de vínculos.

Cómo hacer que pasen cosas: una práctica in-between

LATE! me ayudó a desvelar mi práctica investigadora, muchas veces difícil de ubicar entre facilitar la técnica, mediar, incitar la imaginación, acompañar retos colectivos, generar prototipos materiales, etc. Comprendí que la esencia estaba en el desarrollo de herramientas, tácticas, protocolos, materiales y métodos que permitieron experimentar y crear de forma colectiva artefactos corporales capaces de extender y repensar la noción del cuerpo diverso y su relación con el entorno. Fue un largo proceso de trabajo en el que, a través de talleres colectivos, generamos una comunidad multidisciplinar que creó, fabricó y testeó diferentes formas de vincular el cuerpo.

¹⁰ Convocatoria consultable en <<https://www.medialab-matadero.es/convocatorias/late-creacion-y-experimentacion-colectiva>>.



3. Fotografía tomada durante el arranque de los talleres de LATE! Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).

Antes de arrancar el taller, dispongo el espacio. Me ocupo de que la luz, la climatización, el mobiliario y las infraestructuras sean confortables para las personas participantes. Ofrecemos algo de comida y bebida variada para acoger a los cuerpos interesados en formar parte de lo que organizamos. Pienso no solo en el alimento como combustible calórico, sino como una materia para el encuentro. Voy al súper y tengo en cuenta posibles intolerancias, variedades de gustos y preferencias éticas. En mi ruta hacia el comercio, aprovecho para pegar cerca de los accesos principales del edificio la señalética que he diseñado para indicar el camino al taller. De paso, me ocupo de avisar a la persona de recepción que empezarán a llegar participantes; advierto la posibilidad de que algunas personas vengan en sillas de ruedas o con alguna asistencia y me aseguro de que el itinerario sea accesible.

Los y las participantes van acudiendo de a poco; a medida que llegan, mis compañeros Francisco y Laura y yo les acogemos e invitamos a un café; mientras uno de nosotros se encarga del papeleo: de captación de imagen y responsabilidad. Es la hora de arrancar del taller, pero aún faltan personas por llegar. De forma consensuada con las personas que ya están allí, convenimos un tiempo máximo de espera para empezar «oficialmente» la sesión.

En este pequeño espacio de tiempo, aprovecho para repasar la escaleta prevista. Semanas antes la hemos discutido, diseñado y planificado. Aunque trabajamos de forma alineada y pactamos

cada decisión, Laura es la experta en danza y movimiento y se encarga de cuidar esta parte, Francisco coordina la parte técnica y logística y yo me ocupo de diseñar las pautas y disponer los materiales y herramientas que «hacen que pasen cosas»¹¹.

Con «hacer que pasen cosas» me refiero a detonar desde la imaginación, la creatividad y la experimentación maneras de componer de forma colectiva; un hacer que involucra cuerpo, espacio y materia. Mi práctica sucede en ese espacio complejo de negociación en el que cada acción y elemento concreto contribuye a posibilitar una nueva forma de vincularnos. Desde el café preparado hasta las planchas de cartón elegidas para prototipar, busco desplegar las condiciones adecuadas para accionar otras maneras de ser y estar en el mundo.

En ese tiempo no sabía que estaba disponiendo de métodos y, en concreto, que toda mi práctica respondía a una inquietud en torno a cómo podemos transformar o generar nuevos vínculos, encarnando otras formas de pensar, hacer, habitar o saber. Se trata de métodos que buscan hacernos sensibles sosteniendo tres enfoques particulares:

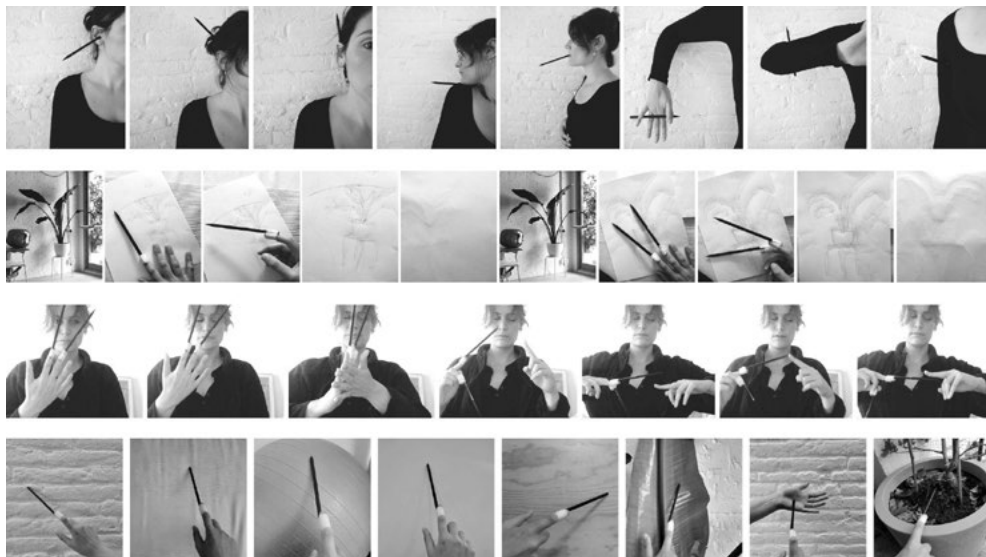
Un hacer colectivo basado en las lógicas *open source*, como manera y posicionamiento desde el cual habilitar el entendimiento, la concepción, el desarrollo y la transferencia de los procesos creativos que propongo.

Un despliegue basado en lo experiencial y desde el cuerpo, como manera de incidir en un aprendizaje y proceso tácito, donde se hace necesario «que el saber pase por el cuerpo», guiados por la iteración, el ensayo-error y sin ideas preconcebidas.

Un hacer desde la experimentación y la materia, como ingredientes que sitúan en el centro y detonan la exploración sensible a través de lo material; materias que median y desplazan los procesos, los cuerpos y nos vinculan.

Estos enfoques permiten que mi práctica explore límites y navegue entre múltiples disciplinas a través de la imaginación. Por medio de procesos colectivos y experienciales, despliego un complejo artefacto metodológico que permite transferir y compartir las preguntas en torno a cómo nos vinculamos, invitando a experimentar, encarnar y prototipar en común.

¹¹ Relato detallado de todas las tareas y acciones «invisibles» que mi práctica despliega durante una sesión de taller en LATE!



4. Registro del experimento práctico «Silly attempt with a pencil» como tentativa para entender las claves de mi práctica investigadora. Fotografía: Camila Renè Maggi (2022).

LATE!: algunas claves metodológicas

El reto de prototipar piezas artísticas en su totalidad y complejidad, haciendo colectivas todas las decisiones, desde de los conceptos corporales hasta los objetos, interfaces o movimientos que intervienen en la puesta en escena final, no era fácil. Esto marcó decisiones metodológicas que detonaron y guiaron una forma particular de llevar a cabo el laboratorio.

El despliegue metodológico basado en las lógicas *open source* con fines artísticos o experimentales permitió movilizar, desde la praxis, muchas cuestiones, como los debates de autoría o propiedad intelectual de una pieza, el entendimiento de los roles en los equipos multidisciplinares, la importancia del proceso sobre el resultado, la vocación experimental en un hacer colectivo, la generación de un relato colectivo desde lo investigativo o los procesos de toma de decisiones abiertos.

Entender todo el laboratorio como un proceso de investigación permitió experimentar otras formas colaborativas de hacer. A continuación, intento recoger las claves que permitieron el desarrollo del laboratorio, analizadas en el marco de mi investigación tras la experiencia práctica.

1. Invitar

El primer instrumento de invitación al proyecto es la propia convocatoria abierta a participar¹², en la fase «Creación y Experimentación Colectiva (LATE!)». Lo más importante era sentar las bases para la creación de un grupo de trabajo y establecer las pautas y protocolos con los que planteamos el desarrollo del laboratorio. En particular, destaco la importancia de explicar con generosidad la toma de decisiones de partida, orientada a provocar dinámicas de trabajo concretas, los métodos y tiempos con los que íbamos a contar.

En el inicio de todas las sesiones del taller, la invitación consistía en generar pautas a través de lenguajes insertos en las propias prácticas artísticas y creativas, como el diseño, el prototipado, la diagramática, el contacto con materiales y herramientas, etc., pero también la exploración desde el cuerpo en movimiento, el contacto o el ritmo, dejando claro que el diálogo, la palabra o el debate no eran los principales vectores de comunicación. Eran tácticas que permitían, además, una mayor apertura para aquellas personas neurodivergentes o con diversidad funcional interesadas en participar. Como se explica más adelante, una de las tácticas más utilizadas era la de arrancar cada sesión desde el cuerpo en movimiento y en silencio. Para ello se iban dando una serie de instrucciones que el grupo debía ejecutar a lo largo de un tiempo acotado (normalmente entre treinta y cuarenta y cinco minutos); esto invitaba a los cuerpos a sostener la atención, estar presentes y conectar desde este lugar encarnado.

La invitación, en resumen, constituye el acto de abrir, facilitar la entrada a un lugar nuevo, acompañar y acoger la incertidumbre desde la confianza a experimentar. Es el espacio para situar los elementos conceptuales, metodológicos e instrumentales que posicionan el laboratorio.

2. Grupo abierto

Otra de las particularidades del laboratorio era la condición de apertura permanente del grupo de trabajo. Nos parecía importante buscar maneras de sostener una dinámica abierta en la que cualquiera pudiera involucrarse de forma puntual, intermitente o continua según su motivación, necesidades o agenda. El objetivo era facilitar lo máximo posible la participación al taller y hacernos cargo de las dificultades de estilos de vida urbanos y, en muchos casos, precarios. Esto respondía, en primer lugar, a la dilatada agenda del laboratorio, que abarcaba una extensión de cinco meses (finalmente, prolongados a casi ocho meses), lo que hacía complicado un compromiso total. En este aspecto, LATE! se

¹² El laboratorio contaba con la ventaja de que ya había redes de personas atentas a la propuesta que habían asistido a alguna sesión de debate de la primera fase, «Ecosistemas (LATE?)». Es pertinente afirmar que la invitación sucede ya desde ese primer momento.



5. Diagrama para explicar las claves de funcionamiento de LATE! Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).

diferenciaba en su planteamiento temporal respecto a otras convocatorias de laboratorios ciudadanos o formatos colaborativos, como los hackatones¹³, normalmente más acotados en el tiempo e intensivos. La vocación del programa era explorar un tiempo más lento de desarrollo y establecer maneras de sostener un grupo fluctuante.

Formar un grupo abierto favoreció la construcción de vínculos y el sentido de «pertenencia» desde otros lugares; curiosamente, la condición de libre y abierto no impidió que, en cierta manera, se consolidara una comunidad en la que todos los participantes acogían por igual tanto a las personas que acudían a alguna sesión espontánea como las que aparecían de forma más recurrente en cualquier fase del desarrollo. Tal vez, esta apertura acogedora favoreció la invitación por el boca a boca, y así se extendió a las redes de amigos y conocidos.

¹³ Para más información sobre qué es un hackatón, ver: <<https://es.wikipedia.org/wiki/Hackathon>> y <<https://hackathonspain.com/guia-hackathon>>.



6. Imagen de una experimentación colectiva de cuerpo y movimiento. Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).

Es importante señalar que el funcionamiento de esta fórmula no responde tan solo a una voluntad generosa del grupo, sino, nuevamente, a un trabajo metódico de mediación y facilitación que se centró en generar y establecer, por un lado, las pautas adecuadas que permitían que la investigación avanzara y, por otro lado, desplegar los mecanismos de comunicación y generación de confianza que sostenían, a la vez que unían, el grupo abierto.

3. Escuchar activamente y estar presentes

Durante las sesiones de experimentación y trabajo colectivo, es fácil perderse entre materiales, ideas o testeos y «desconectar» o no sostener una atención plena en lo que estamos haciendo. Y así, muchas veces se pierde el foco; mediar y facilitar la escucha activa en el grupo tiene que ver con cultivar formas de atención que no siempre pasan solamente por los espacios de diálogo y debate, sino más bien por una apertura sensible desde el cuerpo. Por lo tanto, al arrancar cada sesión de trabajo en LATE!, se realizaba algún tipo de ejercicio o práctica para activarnos y conectarnos desde el cuerpo, el movimiento, los materiales y el espacio, desactivando deliberada y obligatoriamente la palabra. Esto conseguía disponer una sensibilidad que después permitía escucharnos no solo desde lo que se verbalizaba, sino también desde lo que esa materia o ese cuerpo en movimiento expresaban.

Facilitar y dinamizar estos espacios implicaba establecer algunas pautas de suma importancia para tener en cuenta todas las voces implicadas o tomar decisiones de forma conjunta. Por lo general, establecíamos unas preguntas sobre las que trabajar, que buscaban resituar lo sucedido o experimentado durante la jornada, marcábamos unos tiempos aco-



7. Proceso de evaluación en una sesión de escucha colectiva. Fotografía: Francisco Díaz (2019).

tados para su reflexión y favorecíamos la discusión en equipos pequeños o en formatos no solamente verbales antes de compartir y abrir las conclusiones a todo el grupo. Todo esto cuidaba y cultivaba la escucha activa colectiva, y así, a lo largo de las sesiones, se conseguía que se consolidara como una práctica fácil de ejecutar.

4. Renunciar

Otra de las tácticas desplegadas fue trabajar en la renuncia (al menos, en las fases iniciales). Durante aproximadamente el primer tercio del desarrollo del programa, en cada mitad de las sesiones, desarrollamos un intenso trabajo para compartir y situar tanto el despliegue conceptual como las pautas de trabajo del laboratorio, pero, sobre todo, buscamos empezar a experimentar a través de la práctica. Se pautaron aproximaciones tentativas (desde el cuerpo, el movimiento, la materia, la tecnología o el entorno) a modo de pequeños retos que tenían la vocación de ir desplegando desde el hacer los proyectos o artefactos finales que se prototiparían. Cada uno de estos retos acababa alumbrando potenciales caminos interesantes para ser desarrollados con profundidad en futuros prototipos. Sin embargo, se invitaba siempre a renunciar a muchos de ellos. Con «renunciar» me refiero a abandonar (provisionalmente) determinados hallazgos a favor de seguir experimentando y practicando. Esto permitía, nuevamente, centrar la atención en el proceso y no en el resultado,

y así se daba espacio para asimilar aquello que nos había atravesado de forma colectiva y que acabaría precipitándose y reapareciendo más adelante de una forma sólida como prototipo. También se recogía cada propuesta para, en sesiones posteriores, retomarla si se consideraba oportuno. Esto permitía también generar un mapa de evolución y potencialidades para cualquier persona que se incorporaba al laboratorio.



8. Ejemplo de experimentación abandonada que intentaba vincular cuerpo y materia. Fotografía: Camila René Maggi (2019).

5. Experimentar a través del cuerpo y la materia

El compromiso con experimentar de forma práctica los planteamientos del laboratorio situó en el centro un hacer colectivo desde la experimentación con el cuerpo y la materia. Esto habilitó la posibilidad de que todas las participantes pudieran aprender y probar, sin prejuicio o presión por el resultado, distintas maneras de vincularse con el entorno (ya sea con otras personas, con el espacio que les rodeaba o con otros dispositivos u objetos). En concreto, permitió cruces disciplinares y de campos de conocimiento muy fructíferos para los aprendizajes personales de cada participante. Personas que nunca habían utilizado su cuerpo en movimiento como herramienta de exploración, las tecnologías como instrumentos de interacción o los materiales y objetos como medios de transformación pudieron sentirse con la suficiente confianza como para dejarse atravesar por la propuesta y experimentar desde la intuición, haciéndose sensibles a esta otra forma de crear. «La experimentación es una práctica, una forma de conocer el mundo y relacionarse con él, pero también una forma de relacionarse con otros que abre potenciales espacios de confianza y colaboración» (Ruiz Marcos, 2018).

Las sesiones guiadas de experimentación a través del cuerpo y la materia sentaron las bases para, posteriormente, desarrollar los tres prototipos que se realizaron. Lo interesante de esta aproximación es que permitió explorar un compromiso radical con un hacer investigativo que no puede pensarse o planificarse de antemano, sino que se ejecuta casi a tiempo real. Así acontecieron saberes y hallazgos tácitos que atravesaron y transformaron ya desde el inicio nuestra forma de operar, de relacionarnos y de vincularnos.

9. Proceso de experimentación con el cuerpo en movimiento y la materia.
Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).



10. Otro proceso de experimentación con el cuerpo en movimiento y la materia.
Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).



Un factor importante a considerar es que los métodos, pautas o protocolos dispuestos están diseñados para no desvelar de forma evidente lo que pretenden detonar; son «trampas» que buscan activar la investigación desde el hacer sin marcar un rumbo concreto u objetivo. Por este mismo motivo, también es relevante tener en cuenta que casi siempre estas «trampas» eran superadas por cualquier previsión de resultado que hayamos podido pensar de antemano, lo que las convierte en algo muy estimulante. Dicho de otra forma, en el ámbito de la experimentación, donde entran en juego la creatividad, la imaginación, lo sensible y el ensayo-error, nunca podemos saber exactamente qué va a pasar hasta que lanzamos y accionamos los dispositivos metodológicos, de la misma forma que es muy improbable que obtengamos un mismo resultado dos veces seguidas.

Por ejemplo, una misma pauta de movimiento, como «Muévete lo más lento posible», será interpretada de forma distinta según la persona que reciba la instrucción. Lo mismo ocurre cuando se dispone de materiales, objetos y herramientas para una primera experimentación intuitiva. En particular, para estas fases de exploración, escogemos los materiales de prototipado tentativo con base en sus cualidades formales y estéticas y pensando en las posibilidades de ensamblaje o juego con los cuerpos y el espacio. A partir de aquí, se suman las capas de pautas trabajadas, aunando el trabajo conceptual, el corporal y el material, y así se obtienen unas primeras intuiciones investigativas de las cuales partir de cara a la fase del prototipado.



11. Disposición de la selección material para el prototipado experimental.
Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).

12. Proceso de experimentación con el cuerpo en movimiento y la materia.
Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).



Es importante señalar que disponer tanto de los artefactos metodológicos como de los materiales y herramientas acota el campo de posibilidades y condiciona el rumbo de la investigación. Todo lo propuesto tiene una intención, pero se trata principalmente de instrumentos que buscan abrir miradas y posibilidades, y cuya variedad de resultados es tan amplia que, precisamente, justifica la aplicación de estos instrumentos para conducir los avances del programa.

6. Prototipar y testear en contexto

Una vez avanzada la fase de experimentación, entendemos el prototipo como la primera versión de algo que puede ser testeado:

[...] un prototipo es tentativo, provisional e inacabado. [...] Puede ser imperfecto, errático o precipitado, pero un buen prototipo no miente, no es una impostura. Implica los cuerpos, conforma una propuesta realizada desde el más creíble de los lugares de enunciación: el cuerpo, conectado con el de otros y otras. [...] Un prototipo no es una propuesta abstracta que aguarda un mundo ideal donde arraigarse, sino una invitación a compartir el mundo común que produce (Lafuente y Cancela, 2017).

13. Proceso de fabricación de uno de los prototipos desarrollados.
Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).



Si la fase de experimentación es de apertura de posibilidades, la del prototipado implica concreción y compromiso con aquello que pensamos que genera un sentido. En el caso de LATE!, esta concreción pasa por diseñar espacios de mediación y facilitación en los que acompañamos la toma de decisiones de forma colectiva, la evaluación de potencialidades descubiertas y el margen de posibilidades técnicas (de ejecución, tiempo, presupuesto, etc.). Los prototipos surgidos en LATE! son una continuación de las exploraciones más intuitivas trabajadas desde el cuerpo y la materia, lo cual precipita y estira la esencia de los hallazgos hacia formalizaciones más afinadas.

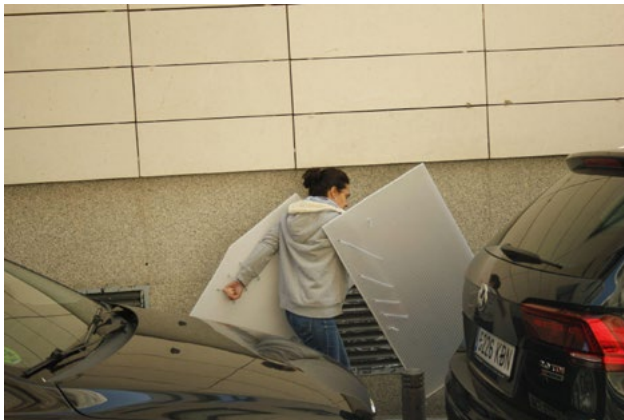


14. Prototipo «Dispositivo Disfuncional Alas», testeado en el contexto de Medialab Prado.
Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).

Es importante dar espacio para la iteración y el ensayo-error en la fase de desarrollo de los prototipos sin abandonar la condición de experimento. Esto incide en otra de las particularidades metodológicas trabajadas: provocar que los prototipos salieran del espacio del laboratorio y pudieran testearse en otros contextos cercanos para entender qué información y experiencia nos arrojaban en cada caso. Como vemos en las figuras 14, 15 y 16, un mismo prototipo («Dispositivo Disfuncional Alas») funciona y encuentra vínculos y maneras diferentes de desplegarse y experimentarse en un espacio muy concreto de Medialab

Prado (figura 14, testeo de *performance* en «La Cosa», escalera principal del edificio), en la calle (figura 15, testeo del dispositivo caminando por la acera de la calle Atocha, desarrollando acciones cotidianas como caminar, cruzar la calle o sentarse en un banco público) y en una presentación pública (figura 16, testeo espontáneo del dispositivo por una audiencia pública en el auditorio de Medialab Prado). Estos testeos manifiestan la importancia de la influencia del entorno en su funcionamiento y aplicación.

15. Prototipo «Dispositivo Disfuncional Alas», testado fuera de Medialab Prado. Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).



16. Prototipo «Dispositivo Disfuncional Alas», testado durante uno de los eventos públicos de exposición del laboratorio. Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).



Por lo tanto, prototipar no solo implica disponer de los medios infraestructurales, materiales y técnicos para precipitar unas intuiciones o acompañar, dinamizar y mediar la toma de decisiones, la organización interna del grupo y la distribución de los roles, sino también planificar, diseñar y disponer de herramientas y métodos que nos permitan seguir pensando «con» ellos en un proceso de constante negociación y aprendizaje.

7. Documentar y compartir

Sostener un compromiso con la documentación ha sido una de las claves fundamentales del laboratorio. Cada sesión, avance y decisión era registrado de diversas formas (diagramas, audios, actas, fotos, videos, etc.), lo que constituía una práctica fundamental tanto para poder asegurar la accesibilidad de cualquier persona en cualquier fase del laboratorio como para evaluar y reflexionar de forma colectiva sobre el propio proceso investigativo (figuras 17 y 18).



17. Compartiendo la documentación producida tras experimentar con los prototipos creados. Diagramas, cartas, dibujos y relatos de los participantes que relatan experiencias encarnadas de distintas formas desde sus cuerpos.

Fotografía: Camila René Maggi (2019).

Como afirman Lafuente, Gómez y Freire (2018), «Documentar no es registrar hechos sino mostrar procesos. [...] Documentar entonces no es un ejercicio retrospectivo sino prospectivo [...] no es un recurso memorialista sino de investigación»¹⁴.



18. Registro tomado por un participante durante uno de los eventos públicos de exposición del laboratorio (2019).

En LATE!, el registro se llevaba a cabo de forma distribuida (tanto los participantes como los promotores) y era a la vez proceso, resultado y evaluación, ya que ayudó a construir un relato común. La mayoría de las dinámicas o sesiones que diseñábamos ya incorporaban pautas o herramientas para el registro de lo que se hacía; por tanto, la producción de documentación atravesaba todas las fases del laboratorio. En cuanto a la gestión, se establecieron pautas para generar un archivo compartido (tanto analógico como digital) de libre acceso, que íbamos nutriendo, revisitando y compartiendo.

¹⁴ Suscribo a gran parte del enfoque que sostienen los autores respecto a la noción de documentación, que ayuda a posicionar la importancia de la práctica en esta parte del proceso del laboratorio: «La documentación no sólo hace visible el aprendizaje, sino que lo hace compartido: lo socializa, lo formaliza y lo abre. Y cuando los procesos que queremos hacer visibles son colectivos, documentar es un acto de escucha, porque implica darnos tiempo para, entre todos, elegir cuales son los aspectos que mejor representan el trabajo en común. Requiere una voluntad de querer entender a los otros, una capacidad para suspender los puntos de vista propios y dejarse afectar por los ajenos. [...] Documentar es una forma de coreografiar cuerpos, roles, espacios y gestos. Documentar equivale a elegir las trazas significativas de un devenir compartido y eso nos ayuda a reconocer la materialidad del proceso: hacerlo posible por visible» (Lafuente, Gómez y Freire, 2018).

8. Evaluar y celebrar

Una práctica cada vez más extendida y contrastada en cualquier actividad colectiva para reforzar vínculos es la celebración de hitos y el cierre de fases. En este laboratorio, eran momentos ya programados y explicitados tras cada fase o espontáneos cuando algún prototipo o elemento técnico complejo era resuelto. Para ello se disponía de espacios mediados (se proponía qué cosas se iban a evaluar, como se explica, por ejemplo, en la figura 19), pautados (se daban tiempos concretos y espacios y se organizaba normalmente en grupos pequeños para facilitar la conversación) y medios (como, por ejemplo, en la figura 19, donde la propuesta era anotar en un post-it cada uno de los comentarios que el grupo deseaba aportar). Se explicaba su valor y la necesidad de compromiso de los participantes para que lo incluyeran en su tiempo de dedicación, un ritual y agradecimiento necesario. Encontrarse en momentos distendidos, fuera del objetivo y el ambiente de taller permitía conocernos entre participantes, entender situaciones personales, líneas de vida, otras capacidades o aspiraciones. Cada sábado, tras el taller, teníamos un momento de cierre con unas bebidas fuera del laboratorio, y tras las presentaciones públicas, esta celebración se hacía más amplia. Quizás estos momentos fueron los que permitieron la creación de un grupo robusto de relaciones que después ha trascendido a LATE y continúan con relaciones y colaboraciones varios años después.

19. Resultado de una dinámica de evaluación colectiva, donde los participantes evaluaron por partes el proceso, el grupo de trabajo y los aprendizajes, e hicieron una devolución libre sobre el laboratorio. Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).



20. Fotografía de cierre del grupo tras uno de los eventos públicos de exposición del laboratorio. Fotografía: Camila Renè Maggi (2019).



Conclusiones: sobre las maneras de componerse con el mundo

Las prácticas que posibilitan la creación de nuevos imaginarios en torno a la noción de cuerpo diverso producen «dispositivos poéticos» (Sánchez, 2016) que amplían los límites de lo que (re)conocemos, y modifican nuestro espectro de lo sensible. Son capaces de afectarnos para pensarnos y devenir diferentes no solo porque amplían y cuestionan la idea de lo capacitante o distorsionan la idea de lo humano, sino también porque exploran nuevas maneras de vincularnos y operar en o con el entorno.

Somos seres corporales situados en relaciones de apoyo y sostenimiento. La prosperidad de nuestros cuerpos se amplía por las limitaciones y dependencias que experimentan, es así que necesitamos de entornos, tecnologías, objetos y otras especies para persistir. En este sentido, habría que vivir la discapacidad como una forma de vida con el potencial de tocarnos, alcanzarnos y ocurrirnos; recordando que las posibilidades de nuestro ser corporal son inciertas y diferencialmente vinculantes. (Maldonado Ramírez, 2020).

Las experiencias y los prototipos surgidos durante los talleres de experimentación del laboratorio LATE! buscaban provocar justamente esto. Más allá del despliegue técnico-metódico y los aprendizajes comunes, aquí se desplegaron maneras de hacer tangibles y encarnar nuevos vínculos en forma de dispositivos y acciones; materias y artefactos que fueron capaces de modificar la relación entre nosotros y con los espacios, los objetos, las materias, las tecnologías o dispositivos, etc., y que continúan activos varios años después.

Peso. ¿Qué es esto? Rigidez. Esfuerzo. ¿Cómo generar y sacar un motor que genere para mí y para las alas? Que lo sienta más fluido, menos costoso. La silla con ruedas. Descanso. Me deslizo y las alas se abren y cierran en consecuencia. Se arrastran así por el suelo. Pienso que las alas son un problema. Que no son alas. Sigo en conflicto con su peso. Pienso que si no son alas pueden servir para darme refugio y que mi modo de movimiento sea por las ruedas de la silla. La silla tiene posa-brazos y engancho uno de los amarres del ala izquierda ahí. Es el ala que más pesa. Ahora tengo una articulación más para mover el ala y me quita peso. Empiezo a estar contenta, creo que encontré una manera de convivir con las alas. Al rato vuelvo a animarme para explorar el espacio con ellas, moviéndome de pie. Busco una manera de arrastrarlas que no sea muy pesada. De nuevo el peso. Descubro que tengo una nueva dimensión de cercanía. Estar cerca ahora es un poco más repentino que antes; la elongación de las alas; ellas llegan antes que yo al punto que quería tocar. Entiendo que ahora son mi brazo también, pero me genera un pequeño desfase temporal en mi cabeza a la ahora de anticipar, predecir, conocer el tiempo que estimo para llegar con mi nuevo volumen de un punto a otro. Pasados treinta minutos, comienzo a entender desde qué parte del cuerpo puedo mover las alas sin que me supongan mucho esfuerzo. Tiene que ser desde los hombros. Ahora puedo jugar¹⁵.

Necesitamos prácticas y espacios que permitan imaginar y crear de forma colectiva nuevas maneras de explorar nuestro vínculo con el mundo, no solo desde lo meramente productivo o funcional, sino también desde lo lúdico, lo especulativo, lo placentero, lo sensible... Retomando a Maldonado Ramírez:

Necesitamos crear fantasías sobre la discapacidad o tal vez lisiar la fantasía con la intención de encontrar lazos más allá de identificaciones rígidas y esencialistas. Alentarnos a impulsar responsabilidades que, dicho con Donna Haraway, ensamblen relaciones entre problemas, cultiven los procesos de colaboración y pongan en escena habilidades, sensibilidades y preocupaciones donde pesen los enredos y las rupturas para desbordar la membresía vivencial de la discapacidad hacia el encuentro de parientes inesperados (Maldonado Ramírez, 2020).

La práctica de LATE! detona la investigación sobre cómo estos cuerpos *extendidos* con artefactos (físicos y metodológicos) pueden ser una herramienta para crear o transformar los vínculos con el entorno y, tal vez, habilitar desde la piel maneras de desvelar cómo los cuerpos están siendo y componiéndose con el mundo. Se trata de aprendizajes extraídos de esta investigación que busco seguir iterando y analizando en otros formatos y contextos e invito a otras personas a llevar y estirar en prácticas propias.

15 Relato *sensible* de Izarne, una de las participantes de LATE!, durante el testeo encarnado del prototipo «Dispositivo Disfuncional Alas», en una de las actividades propuestas para el testeo en contexto llevadas a cabo en el laboratorio.

Bibliografía

Arnau Ripollés, S., 2020. Una cuestión de cuerpos. Deconstruyendo identidades capacitistas. *Utopía*, 6.

Díaz, B., 2018. Lisa Bufano: prótesis, profanación y (auto)poiesis. En: P. León y K. Marín, eds. *Cuerpos que (se) miran. Nuevas representaciones de la discapacidad 2017-2018*. Cuenca: Dirección Cultural de Cuenca. pp.5-9.

Díaz, F. y Maggi, C., 2023. Abriendo imaginarios: Prácticas experimentales y colectivas en torno al cuerpo diverso. *A*Desk Magazine*, [online] Disponible en: <<https://a-desk.org/magazine/abriendo-imaginarios/>> [Consultado el 27 de abril de 2023].

Escobar, A., 2016. *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.

Escobar, A., 2018. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press.

Freire, J., 2017. La emergencia de los laboratorios ciudadanos. *Sitio oficial de Juan Freire*, [online] Disponible en: <<https://juanfreire.com/la-emergencia-de-los-laboratorios-ciudadanos/>> [Consultado el 15 de marzo de 2023].

Haraway, D. 2019. *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Bilbao: Consonni.

Kramer, C., 2015. *Más o menos humanos. + Humanos. El futuro de nuestra especie*. Barcelona: CCCB, Diputació de Barcelona.

Lafuente, A. y Cancela, M., 2017. Cómo hacer un prototipo. *Guías Didácticas: La Aventura de Aprender, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte*, [online] Disponible en: <<http://laaventuradeaprender.intef.es/guias/como-hacer-un-prototipo/>> [Consultado el 15 de marzo de 2023].

Lafuente, A. (2018). Laboratorios Ciudadanos y nueva institucionalidad. *Agenda Cultural Alma Máter*, 256. Disponible en: <<https://revistas.udea.edu.co/index.php/almamater/article/view/334573/20790423>> [Consultado el 15 de marzo de 2023].

Lafuente, A., Gómez, D. y Freire, J., 2018. El arte de documentar. Disponible en: <DOI: 10.5281/zenodo.1195211> [Consultado el 15 de marzo de 2023].

León, P. y Ortiz, M. D., 2017. *Cuerpo siamés*. Quito: Turbina.

Maldonado Ramírez, J., 2020. Pixarcrip: cuerpos múltiples, responsabilidades anticapacitistas y parentescos inesperados. *Utopía*, 6.

Ruiz Marcos, L., 2018. Experimentar en las instituciones culturales: el ejemplo de los laboratorios ciudadanos. *Laaab, Laboratorio de Aragón Gobierno Abierto*, [blog] 24 de julio.

Disponible en: <<https://www.laaab.es/2018/07/experimentar-en-las-instituciones-culturales-el-ejemplo-de-los-laboratorios-ciudadanos/>> [Consultado el 15 de marzo de 2023].

Ruiz Marcos, L., 2021. ¿Qué es un laboratorio ciudadano? *Medialab-Matadero, Módulo 1 del curso Laboratorios Ciudadanos Distribuidos. Innovación ciudadana en bibliotecas y otras instituciones culturales. Ministerio de Cultura y Deporte y Medialab Prado*, [online]

Disponible en: <https://www.medialab-matadero.es/sites/default/files/multimedia/documentos/2020-09/1.A.Lorena%20Ruiz_0.pdf y <https://www.medialab-matadero.es/videos/que-es-un-laboratorio-ciudadano-lorena-ruiz-0>> [Consultado el 15 de marzo de 2023].

Sánchez, J. A., 2016. Dispositivos poéticos: disidencia y cooperación. *Parataxis*, [blog] 17 de marzo.

Disponible en: <<https://blog.uclm.es/joseasanchez/dispositivos-poeticos-disidencia-y-cooperacion-2016/>> [Consultado el 15 de marzo de 2023].

Stengers, I., 2005. Introductory Notes on an Ecology of Practices. *Cultural Studies Review*, 11(1), pp.183-196. Disponible en: <<https://epress.lib.uts.edu.au/journals/index.php/csrrj/article/download/3459/3597>> [Consultado el 15 de marzo de 2023].

Varela, F., Rosch, E. y Thompson, E., 1992. *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge: MIT Press.

Varela, F., 1999. *Ethical Know-How: Action, Wisdom, and Cognition*. Stanford: Stanford University Press.

Camila René Maggi

Doctoranda en Estudios Culturales por la UVIC, becada en el programa de la RMIT University - Practice Based Research. En BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona, co-coordina la unidad de investigación Instituto de Materialidades Políticas y forma parte del cuerpo docente de los estudios de grado en diseño; también dirige TFMs e imparte la asignatura sobre Diseño y Fabricación Digital en el Máster Universitario en Investigación y Experimentación en Diseño. Es arquitecta egresada por la Universidad de Sevilla y miembro fundador de la Asociación Autofabricantes. Ha desarrollado laboratorios de investigación ciudadana como LATE Lab, proyectos como Art Skills (Matadero, Arte Diez) e impartido talleres en centros como Matadero (Madrid), Tabakalera (Donosti) o Espacio Caixa (Madrid). Su labor investigativa gira en torno al desarrollo de proyectos y comunidades que aúnan prácticas creativas entre el arte y el diseño, hibridan disciplinas y despliegan materias y tecnologías bajo las lógicas de la cultura libre. Su práctica se centra en la articulación de personas, espacios y saberes para la creación común de artefactos, experiencias y maneras que posibiliten otras formas de ser y estar en el mundo. Actualmente desarrolla una tesis doctoral basada en prácticas, donde investiga cómo generar metodologías, herramientas y artefactos que permitan repensar las posibilidades estéticas, críticas, (dis)funcionales, políticas y especulativas de los cuerpos diversos y mediar nuevas formas de producir vínculos.

Doctoranda en Estudis Culturals per la UVIC, becada al programa de la RMIT University - Practice Based Research. A BAU, Centre Universitari d'Arts i Disseny de Barcelona, coordina la unitat de recerca Institut de Materialitats Polítiques i forma part del cos docent dels estudis de grau en disseny; també dirigeix TFMs i imparteix l'assignatura sobre Disseny i Fabricació Digital al Màster Universitari en Investigació i Experimentació en Disseny. És arquitecta egresada per la Universitat de Sevilla i membre fundador de l'Asociación Autofabricantes. Ha desenvolupat laboratoris de recerca ciutadana com LATE Lab, projectes com Art Skills (Matadero, Arte Diez) i ha impartit tallers a centres com Matadero (Madrid), Tabakalera (Donosti) o Espai Caixa (Madrid). La seva tasca de recerca gira al voltant del desenvolupament de projectes i comunitats que uneixen pràctiques

creatives entre l'art i el disseny, hibriden disciplines i despleguen mat3ries i tecnologies sota les l3giques de la cultura lliure. La seva pr3ctica se centra en l'articulaci3n de persones, espais i sabers per a la creaci3n comuna d'artefactes, experi3ncies i maneres que possibilitin altres maneres de ser i estar al m3n. Actualment desenvolupa una tesi doctoral basada en pr3ctiques, on investiga com generar metodologies, eines i artefactes que permetin repensar les possibilitats est3tiques, cr3tiques, (dis)funcionals, pol3tiques i especulatives dels cossos diversos i mediar noves maneres de produir vincles.

PhD student in Cultural Studies from UVIC, with a scholarship from RMIT University - Practice Based Research program. At BAU, College of Arts & Design of Barcelona, she co-coordinates the research unit Instituto de Materialidades Pol3ticas (Institute of Political Materialities) and is part of the teaching staff of undergraduate design studies; She also directs TFMs and teaches Design and Digital Manufacturing in the Master's Degree in Research and Experimentation in Design. She is an architect graduated from the University of Seville and a founding member of the Asociaci3n Autofabricantes. He has developed citizen research laboratories such as LATE Lab, projects such as Art Skills (Matadero, Arte Diez) and has given workshops in centers such as Matadero (Madrid), Tabakalera (Donosti) or Espacio Caixa (Madrid). Her research revolves around the development of projects and communities that combine creative practices between art and design, hybridize disciplines and deploy materials and technologies under the logic of free culture. Her practice focuses on the articulation of people, spaces and knowledge for the common creation of artifacts, experiences and ways that enable other manners of being in the world. She is currently developing a doctoral thesis based on practices, where she researches how to generate methodologies, tools and artifacts that allow us to rethink the aesthetic, critical, (dis)functional, political and speculative possibilities of diverse bodies and mediate new ways of producing links.

MARGINÀLIA, Interdependent Design Processes and the Ethics of Care

Anna Pujadas

<https://orcid.org/0000-0002-9324-6725>

Eina, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, affiliated to Universitat Autònoma de Barcelona (Barcelona)

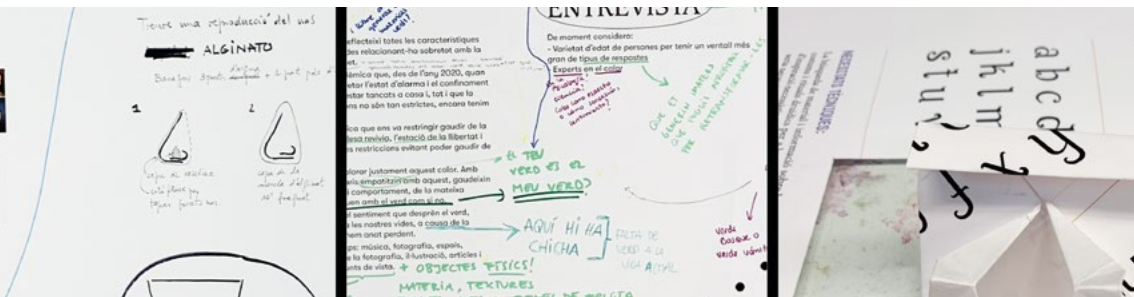
apujadas@eina.cat

Mar Saiz

<https://orcid.org/0000-0002-5438-4965>

Eina, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, affiliated to Universitat Autònoma de Barcelona (Barcelona)

msaiz@eina.cat



Recibido: 15-03-2023

Revisado: 25-04-2023

Publicado: 30-06-2023

Como citar este artículo

Pujadas,A.,Saiz,M., 2023. MARGINÀLIA, Interdependent Design Processes and the Ethics of Care. *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, 8 (15), pp.39-61

DOI 10.46516/inmaterial.v8.164



Abstract

In this article we present MARGINALIA, an academic design experience carried out within the context of the final Bachelor of Design project in the Visual Creation specialism. MARGINALIA is a collaborative workshop that aims to be a tool for developing the first drafts of the final Bachelor of Design project. It is a process-oriented, exploratory and experimental design approach. The designers intrude (interfere, involve, intermediate) in the projects of others, developing and extending said projects to areas that the author could barely imagine. By applying the ethics of care to the design project we explore new ways to reinvent the design project and move it from a personal outcome to an interdependent result. We argue that design practices have the capacity to foster cooperation, empathy and shared creation through the vision of ethics of care. We embrace the point of view of the design of care, and we transform the design project into a relational infrastructure and a network of interdependencies. With MARGINALIA we develop a way of projecting by forgetting the traditional design project, which favours abstract principles, formal rules, impersonal duties and deliberative justice, and we promote a new paradigm where the design project is relational based on dependence and vulnerability.

Keywords

care, design, interdependence, project, relational

Resumen

En este artículo presentamos MARGINALIA, una experiencia académica de diseño realizada en el contexto del Trabajo Final de Grado de Diseño en la especialidad de Creación Visual. MARGINALIA es un taller colaborativo que pretende ser una herramienta para la elaboración de los primeros borradores del TFG en Diseño. Es un enfoque de diseño experimental, exploratorio y orientado a procesos. Los diseñadores se entrometen (interfieren, involucran, intermedian) en los proyectos de otros, desarrollando y extendiendo dichos proyectos a áreas que el autor apenas podía imaginar. Al aplicar la ética del cuidado al proyecto de diseño, exploramos nuevas formas de reinventar el proyecto de diseño y pasarlo de un resultado personal a un resultado interdependiente. Argumentamos que las prácticas de diseño tienen la capacidad de fomentar la cooperación, la empatía y la creación compartida a través de la visión de la ética del cuidado. Adoptamos el punto de vista del diseño del cuidado y transformamos el proyecto de diseño en una infraestructura relacional y una red de interdependencias. Con MARGINALIA desarrollamos una forma de proyectar olvidando el proyecto de diseño tradicional, que privilegia los principios abstractos, las reglas formales, los deberes impersonales y la justicia deliberativa, y promovemos un nuevo paradigma donde el proyecto de diseño es relacional basado en la dependencia y la vulnerabilidad.

Palabras clave

cuidados, diseño, interdependencia, proyecto, relacional

Introduction

In this article we present MARGINALIA, an academic design experience carried out within the context of the final Bachelor of Design project in the Visual Creation specialism. We are an artist (Mar Saiz) and a graphic designer (Anna Pujadas), and we carry out MARGINALIA in the workshops of EINA University Centre of Design and Art attached to the UAB. MARGINALIA are collaborative series of workshops that aim to be a tool for amplifying the first drafts of the final Bachelor of Design project. We have completed two editions: the first during the 2021-2022 academic year, and the second during the 2022-2023 academic year. MARGINALIA is a process-oriented, exploratory and experimental design approach. The students intrude (interfere, involve, intermediate) in the projects of others, developing and extending said projects to areas that the author could barely imagine. The outcomes are interdependent projects instead of independent ones.

The framework for MARGINALIA workshops is the ethics of care. We follow the recent article by one of us entitled *Designing from the Perspective of Care, or How to Repair the World* (Pujadas, 2022). This article considers what it would be like and what it would mean for contemporary design to take, as part of our definition of good design, the values of caring (attentiveness, responsibility, nurture, compassion, meeting others' needs) traditionally associated with women and traditionally excluded from design considerations seriously (Pujadas, 2022, p.22). By selecting Joan Tronto's criteria, the qualities that designing from care should manifest are brought together and the postulates of the philosophy of care applied to design are outlined. The first postulate is that care is relational and accepts that human beings, other beings and the environment are interdependent (Tronto, 2012, p.32). The approach to the ethics of care states that kindness, empathy and compassion are feelings that arise from specific situations in life that are integrated into relational infrastructures and local networks of interdependencies. Consequently, any design project should bring these values together.

MARGINALIA workshops are a methodology where we design by applying the values of care and the ethics of care. MARGINALIA participants nurture their classmates' projects, pay attention to the works of others and try to meet their needs always with compassion and empathy to achieve a network of interdependencies.

In MARGINALIA workshops, students and the teachers work together without hierarchy or distinctions. As teachers, we are neither the leaders of the course nor the directors of the students' final project, nor are we their advisers or their assessors. We are creators who design with students during a temporary break. The goal is to interfere in the designs of classmates to develop said designs. MARGINALIA seeks to push the student outside the

established rules and encourage them to play conceptually. The workshops last between 3 and 4 weeks, with 12 to 18 students and 2 teachers. The workshops are held with students of the final Bachelor of Design project in the Visual Creation specialism, once they have drafted their preliminary design. During MARGINALIA workshops, the teachers act as facilitator designers and drive the student to be able to insert their designs into one of their classmates' designs creating a continuous, combined and merged collaborative and collective design. In MARGINALIA the student has a reflective experience that forces them to abandon a linear path. MARGINALIA workshops are about questioning, disturbing, disrupting an individual design project to amplify it, intensify it and strengthen it through cooperative work.

Where do the elements we develop with students come from? They come from a seeding and harvesting process: The students tell us about their preliminary projects and their work processes and from there we collect, capture and assemble. And, as teachers, we give shelter to this harvest in the sense that we take care of it, cultivate it and grow things from it. That which grows can be a technique or it can be a performance, or it can be a material, or it can be any design element. We ourselves don't know what will happen and how it will evolve when we begin a MARGINALIA.

At MARGINALIA 2023 the cyanotype was one of the elements we collected. Someone asked for brief training on the cyanotype technique and we captured that fact and then the cyanotype became a medium, an environment within which to cultivate and develop anything. It served the student in the sense that using the cyanotype gave them new opportunities (it also closed others). In return, students also collect and shelter. They take what the teachers have deployed, they also collect what their colleagues are working on and what they have gathered, they develop what they want, cultivate what interests them. There are many possibilities when being a gleaner. Everything is an opportunity. The students are free to capture something or not.

All these elements are part of the possibilities. MARGINALIA can offer you a technique and from there you can use it to think about a dimension or about a space. And then it can become a relational element. For example, in MARGINALIA 2022, a student wanted to do a final project questioning the canons of beauty by highlighting the pride in large noses. One of the teachers in MARGINALIA offered her a margin note that was a technique: mould a nose with alginate and then make a plaster model. With the help of the teacher and the workshop manager, the student learned this sculptural process. Then for weeks she went around asking different people in the university community who had big noses if they would let her take a mould of their nose. These collected noses did not end up actually being part of her final project. But the technique became a relational tool. Because

the student would invite people to make the mould and would talk to them and the proximity and intimacy of the procedure broke the ice and encouraged the person to express themselves and open up freely. With this technique, the student managed to summon a network of relationships, which did serve her for his final project. The student decided what to collect and how to apply it.



Image 1. Photo credit: the authors. February 2022. The picture shows a student voluntarily getting a mould of her nose, the process for that sculptural technique and the final reproduction of the nose.

Design Project and the Ethics of Care

MARGINALIA's workshops are organised in 3 simultaneous processes: Process 1. Printing the student's preliminary final project design on paper with very wide white margins and writing down any comments; Process 2. Opening an online whiteboard where students post their preliminary designs and where the group develops the different proposals; Process 3. In the workshops, making and producing design prototypes based on classmates' final design projects to modify the designs of others or to develop their own design taking others' design projects as a starting point.

Carol Gilligan, the pioneer of ethics of care research, says that we live in a world that is increasingly aware of the reality of interdependence and the price of isolation. We know that autonomy is illusory, and that people's lives are interconnected, and that we are caught in an inescapable web of reciprocity. When something affects one person directly, it indirectly affects everyone (Gilligan, 2013, p.44). In as much as care is relational and accepts that human beings, other beings and the environment are interdependent, the ethics of care directly criticises the assumption of the moral Self as independent and autonomous. Instead, it understands the Self as existing through a series of networks of relationships with others. From the point of view of ethics of care, human vulnerability is generic. It is considered that all people are beneficiaries of care (either children, elderly or "competent" adults). In this way, research on care implicitly blames the model of full autonomy, for considering it partial and, above all, precarious and provisional (Molinier & Legarreta, 2016, p.5). Therefore, the main point in the ethics of care is that people need each other in order to live a good life and that they can only exist as allegedly independent individuals through caring relationships with others (Scuzzarello, 2007, p.5).

In this respect, MARGINALIA sullies the rigid and individualistic notion of authorship. It is not even co-authorship because the notion of authorship gets lost. With MARGINALIA everything is so hybridised that individualities cannot be identified and if somebody tries to trace the path to the origin of ideas and processes, they end up lost in a labyrinth of affiliations. There's still Self, but not independent and autonomous, rather us existing through a series of networks of relation to others.

For example, during MARGINALIA 2022 there was a student who wanted to create a transgender fashion collection for his final project. Another student did Marginalia for him (a side note, a comment on his project). She was a graphic designer carrying out a project making craft paper. Her proposal was to invent a new transgender fabric using the same technique that she was using to make craft paper. The special feature of this fabric was that it was made from a mixture of fibres from men's jeans and fibres from

women's jeans. The idea was very interesting because the transgender property wasn't in the categories of the clothes or in the clothing patterns but in the material itself. It was the destruction of the categories themselves and the extinction of the discrimination thorough the body figure. In the new fabric the two genders were merged and were no longer distinguishable. This was a completely new path that the fashion designer perhaps would have never come up with.

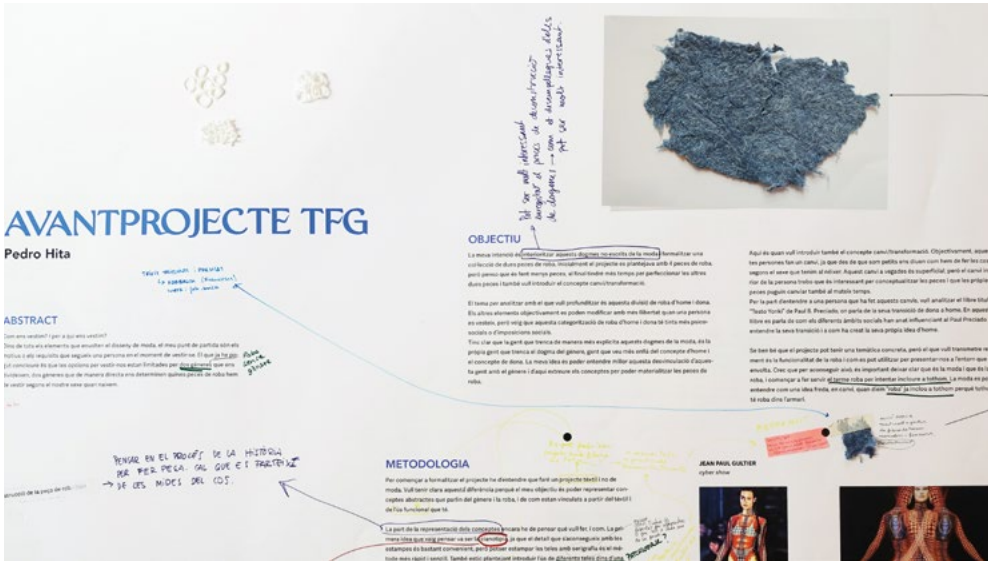


Image 2. Photo credit: the authors. February 2022. The picture shows a preliminary design by a student. In the top right of the picture we see a piece of fabric. This is marginalia from another classmate. In the top left of the same image, we can see some rings made with a glue gun laying on the paper. This is another marginalia from another classmate who was working on jewellery. The gifted idea was a net of little rings, like a mesh fabric.

MARGINALIA's goal is to intertwine the projects with each other. And this can basically be done in two ways: the designer can develop another's project based on their own project; or the designer can develop their own project based on another's project. In both cases you can't stay with the thought, you have to go into action, you have to develop materially, so that the grafting, the implant of the designs is not a thesis, a barely glimpsed idea, but has the consistency and the weight of materiality. It is then that the possibility of project interdependence becomes unavoidable, the projects have been hybridised. When the series of workshops end, students pursue their design processes alone until their final presentation. But what they pursue is their previous design embedded with the interventions of the other participants and the teachers.

Gilligan's relational understanding of the Self entails that people develop a sense of who they are because there are others who recognise and confirm their individual characteristics. Individuals do not remain fixed and unchanged throughout their interaction with others, but rather they derive their identity from the dynamic processes that are human relationships. Tronto characterises this perspective of the Self that emphasises a sense of cooperation, interdependence, and collective responsibility as “the extended Self” (Tronto, 1987, p.7). Metaphorically we could say that MARGINALIA develop in and evolve as an extended Self.

Process 1. MARGINALIA, the extended Self

The first step of MARGINALIA is to print the student's preliminary design on paper with very wide white margins. And with this white begins the process. In these blank spaces, everybody writes down observations, references, adds drawings, sticks on paper, materials, places objects, an endless number of possibilities. We can also provide actions, events, work processes, techniques. A large amount of talent and creativity is generously added to others' designs.

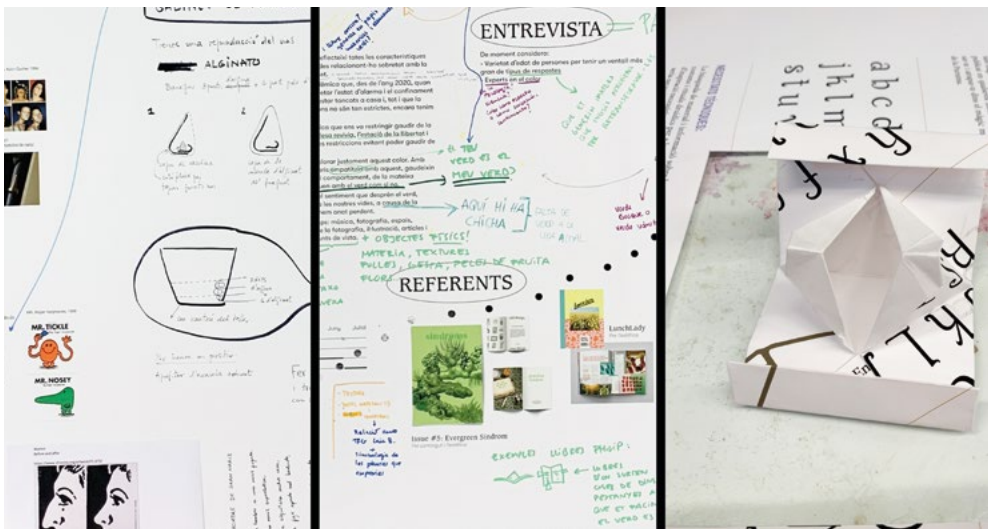


Image 3. Photo credit: the authors. February 2022 and February 23. The picture shows the basic ideas for 3 preliminary designs with marginalia from classmates and teachers.

Generally speaking, Marginalia is the gloss (text placed at the edges of the page as an explanation or commentary on the main and central text), but it is also the small annotation or diagram recorded in the page borders (Costa, 2010). Since the genesis of the term is associated with the medieval manuscript, what is on the periphery of the page can also refer to images. *Marges à drôleries* were introduced in Gothic manuscripts in the first half of the 13th century. The iconographic repertoire of the margins, full of earthly and seditious images, is essentially based on the contrast and the distance that the secular world takes with respect to the Church. Above all, the place where the marginalia are inscribed suggests an openness that allows transgression or even subversion of the meaning of the central text. That's the core idea of the MARGINALIA workshops.

Why is it written in the margins? Margins can be annotated to comment, to decorate, to provide additional information about the text, about the medium itself, about validation or recording of textual content. Next to the text, the margin appears as a place to complete, question, even challenge this text. The boundary between main information and marginal information is difficult to identify.

The practices of annotations are inseparable from the supports, the gestures made, the goals sought, without forgetting the material, economic and historical contexts. The margin is always a space of relevance. Side notes and embellishments stand out better than text. Its positioning makes it possible to attract the attention of the reader, but also to guarantee its substance. In fact, it is also floating information.

In literature, marginalia might be either exegesis or eisegesis. In our case, MARGINALIA workshops take the eisegesis variant. The word "exegesis" comes from the Greek and it means to interpret, extract the meaning of a given text. Exegesis is usually contrasted with eisegesis, which means inserting personal interpretations into a given text. Eisegesis is the process of interpreting a text in such a way that the reader introduces their ideas subjectively. In general, exegesis presupposes an attempt to see the text objectively, while eisegesis involves a more subjective view. Eisegesis is able to generate several interpretations on the same topic, as well as reaching conclusions or ideas about topics that are not present in the reading as such.

Process 2. MARGINALIA, a world wide web.

In parallel to the design processes performed within the university's workshops, a virtual MARGINALIA is developed. An online whiteboard is opened where students post their preliminary designs. The group develops the different proposals, in the sense of expanding them, adding elements related to or inspired by them such as comments, thoughts, external links, formalisations, methodologies and/or establishing connections or links between the projects. The virtual MARGINALIA has become a living design space continuously growing and expanding.

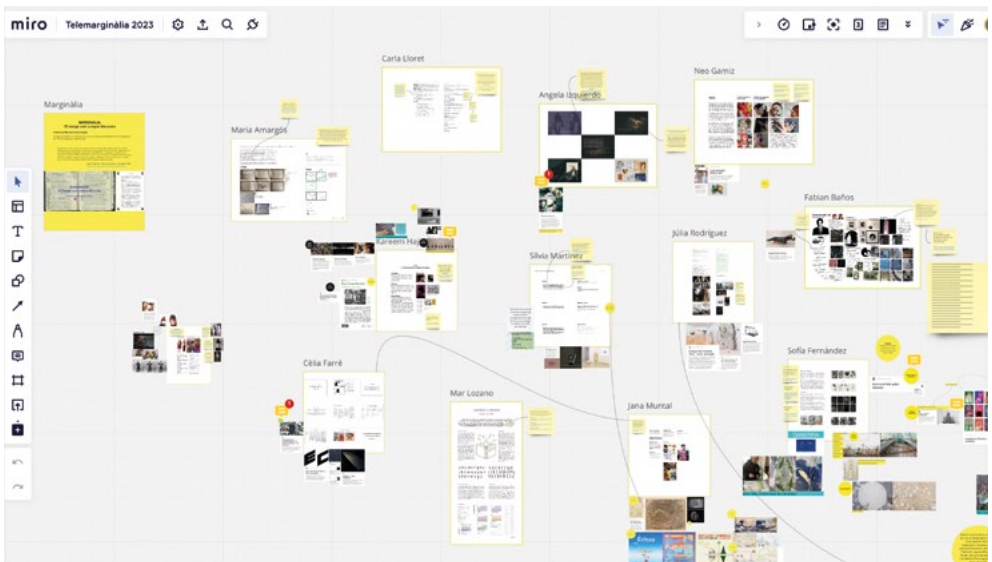


Image 4. Photo credit: the authors. February 2023. Image of the MARGINALIA 2023 online whiteboard.

What happens in the virtual MARGINALIA influences what happens in the material MARGINALIA and vice versa. These two dimensions meet, interconnect and become interdependent. A proposal made in the workshop might be digitally integrated into the virtual MARGINALIA and from there it might be linked to web references setting new parameters from which the proposal might be resumed through material research in the workshop.

MARGINALIA are like different windows that open around your project. The MARGINALIA relate to everything that is on the edges of your project and that you have not considered, understood, observed, recognised. This white space protects you from doubt, from confusion, from intrusion, but it is a false sense of security. When the other design-

ners use MARGINALIA to incorporate elements into this white space, when they start to establish relationships and to narrate themselves through your project, then this almost feels like desecration.

This is what we tell the students, we tell them that we are going to desecrate our projects because they are still preliminary and have not yet been defined. They have to be aware that autonomy is illusory and that everything is interconnected. Interdependence should be the condition of the design project and hence its methodology. With MARGINALIA they can build a criss-cross pattern for their design project embracing divergent visions, assuming emotions and interdependent relationships. With MARGINALIA they are able to escape from the hegemonic system of their own apparent coherence and rationality and break away from their imaginary autonomy to reflect the fragmentation.

Process 3. MARGINALIA, listening to 'different' voices

MARGINALIA workshops are an opportunity: the opportunity to reveal something that the preliminary designs potentially contain and that the workshop and its members simply bring to light. For the participating designer it's like seeing yourself through the eyes of others or being aware of what you could be, but you didn't know. Obviously, being part of MARGINALIA you have to be ready for public exposure you have to offer yourself up to be drawn, cut, pasted, erased, rectified, recomposed, fragmented. MARGINALIA can only be carried out with the brave assumption of one's own vulnerability. The ethics of care claims that the recognition of our own vulnerability and the fact that we are connected and linked to other people changes the way we think about the actions required to sustain our lives and to build a common world, as well as the social responsibility that this inevitably involves (Molinier & Legarreta, 2016, p.6). Therefore, when applied to the project, it also changes the way we think about design processes. MARGINALIA installs a dependency between design projects and reveals students' vulnerability to develop a web of relationships from where design projects evolve.

Vulnerability represents an exposure to the other, a willingness to enter a relationship with the other. This crucial attitude is the sign of the feminine ethics of care that Carol Gilligan discussed in her seminal book, *In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development* (1982). In this book, Jake (an eleven-year-old boy whom Gilligan interviews) relies on the conventions of logic to solve his dilemmas. Whereas Amy (an eleven-year-old girl interviewed by Gilligan) sees the people involved in a dilemma as members of a network of interdependent relationships. That's why Amy thinks about a dilemma not as a mathematical problem but as an account of human relationships. Gilligan's findings have been heavily

criticised for essentialising gender differences. However, her work has been crucial as it has embarked on an alternative, feminist perspective to moral problems that questioned moral values and practices which were presented as a given (Scuzzarello, 2007, p.5).

With this book Gilligan challenged a model of moral development put forward by Lawrence Kohlberg that seemed to suggest that girls progress more slowly than boys in reaching moral maturity. As girls relied on relationships, they seemed to reveal a continuing dependence and vulnerability. Women's belief in communication as the method through which to resolve moral dilemmas appeared naïve and cognitively immature (Gilligan, 1982, p.4). Gilligan argued that Kohlberg's model was only valid for measuring the development of one aspect of moral orientation, which focuses on the ethics of justice and rights (reason, mind and emotion). She maintained that there was another, feminine way, the ethics of care (vulnerability, body and relationships), a way of interpreting moral judgments, a way that was more responsible and concerned with actual relationships between persons (Scuzzarello, 2007, p.5 & González 2018, p.15).

This "different" voice of women has been silenced in philosophical theories about morality. Even if it shows a divergent vision when facing ethical conflicts. The "different" voice unites reason with emotion, and the Self with relationships. In its narrative, people's lives are connected and interdependent (Gilligan, 2013, p.42). Gilligan concludes that women's morality does not develop more slowly, but rather that their interpretation of morality is different. According to Gilligan, a more comprehensive understanding of ethics should encompass the feminine ethics of care and the masculine ethics of justice.

How can we develop a design process based on the values of caring? The MARGINALIA series of workshops are one option. During MARGINALIA 2023 there was a student who wanted to develop a design project about the self-awareness of black people focusing on the moment when a black person becomes aware of being black, and thus integrates this identity into their Self. His idea was to collect data interviewing anonymous black people by post. He got a MARGINALIA from one of the teachers: portraying him with the drawing while being interviewed. The unusual thing here was that the teacher was using bleach to draw on black card. So, while the teacher was drawing the portrait of the black student, she was bleaching him. Thus, a peculiar tension emerged between the absent space left by the original black paper and the new white space, which did not replace but overtook its predecessor with a kind of co-dependency. Note that what the teacher was offering to the student as marginalia was an interview method. Because when you portray somebody, you are putting that person in the centre. It is an ephemeral but effective moment because it makes the person feel appreciated and loved by the portraitist and therefore willing to tell them things. Drawing as a medium mediates and the interviewed person is less stressed or anxious. In

the very act of portraying, a relationship is established between the person who portrays and the person who is portrayed. A special intimacy is created that only occurs while the portrait is being done. An intimacy that lends itself to having private conversations. That's why the gifted method of interviewing was so valuable for the student.



Image 5. Photo credit: the authors. February 2023. The picture shows the very real moment when the teacher adds a side note to the design project of a black student. The teacher draws his portrait with bleach during the interview. While she is drawing the portrait of the black student she is bleaching him. Is like a contradiction or an oxymoron.

With MARGINALIA we help to promote, build and evolve the ethics of care in design. Like Amy, we unite reason with vulnerability, and the Self with relationships during the design project, developing a narrative where the designs become connected and interdependent.

Step 3. MARGINALIA, an intertwining practice

MARGINALIA is never a face-to-face action, or a single two-way path. Instead, it's an intertwining practice. MARGINALIA have the power to interweave as much many design projects as possible in a community of creative processes where the hybridisation grows in all directions.

For example, at the beginning of MARGINALIA 2023, we opened with a short workshop on cyanotype because there was a student who wanted to do a final project on photographs of flowers and we wanted to give them the idea of printing the flower (getting its print,

physical replica) with a photosensitive substance instead of photographing it. In fact, the cyanotype is a photo but without a camera. The technique itself, the cyanotype, was the marginal contribution to the final design project. Then another student was working on a photographic final project focusing on the idea of tattooing her skin with light and capturing it in images. She was using ancient knit fabrics on her skin as latticed patterns. We used the knit fabrics and worked with the holes to create a typography and we profited from the cyanotype infrastructure to print some texts on fabric. The texts were from a third student; one that wanted to record fragments of anonymous conversations during train trips and develop something from them. This means two marginalia in one. In addition: other students wanted to work on animations and remember that there was another student working on conversations, but with black people. That made 7 marginalia that combined giving us the idea of making a large marginalia of marginalia; a collaborative work. So, we made a large marginalia created over the course of a performative meal. Why a meal? Because it's the same de-stressing medium as portraying by drawing. In the words of the chef Charlie Trotter: offering a meal is about caring for and loving the people you are sharing it with (Buccafusco 2007, p.1152).



Image 6. Photo credit: the authors. February 2023. Capturing the meal on photosensitized fabric using the cyanotype technique.

The location was significant: we went to an old villa near the university with a big garden inside the city, full of flowers and fruit trees. As it was spring, the trees were in full bloom. We organised a meal under a flowering tree. We lay tablecloths on the floor (a cloth with photosensitive substance), some food and drinks, and the performance began: light conversations and some bouquets made right there with plants from the garden. During the meal some of us were drawing the scenes on methacrylate. After the meal, the cloth had registered the movements, the objects, the events lived. The tablecloths were like a continuous photography of the actions, witness to the experiences lived on it. Afterwards, then already in the workshop, we took the drawings, and we screen printed them on the tablecloths. We also screen-printed fragments of the conversations gathered during the meal. The ink we used to print these silkscreens came from a brick that broke off from the garden wall. Finally, on the bottom of the tablecloths we sewed the cyanotypes of flowers we had previously made for the first marginalia.



Image 7. Photo credit: the authors. February 2023. Collage of 3 different moments for the large marginalia. On the left powdering the brick, in the centre some screen-printed conversations, and on the right some cyanotype on fabric.

The whole piece resulted in a large tapestry. This tapestry was a marginalia of marginalia that we titled *Le déjeuner sous les fleurs*.



Image 8. Photo credit: the authors. February 2023. The large marginalia tapestry *Le déjeuner sous les fleurs*.

As has been pointed out, MARGINALIA is all about listening to the “different” voices unifying emotions, body and relationships amplifying our design projects (and ourselves) through relational communication and dependency.

Conclusions

As we can see, marginalia is a powerful tool once you think about it as a method for new opportunities and new prospects. The margin is not simply white space intended to protect and highlight the surrounding text. It is the white space where the text could overflow and where the reader’s eye finds space. A welcoming and dynamic space where things are not yet written and where thought can develop. The margin is not considered as a periphery subordinate to the centre, but as an original space, endowed with its own qualities. It is necessary to look at the margin as a methodological entry to rethink the forms of production and appropriation of written materials. In doing so, it is also about shaking up our disciplinary constructions. It’s about us standing at the edges to look at the centre and bringing hidden realities back to the light (Chapron 2020, p.3-4).

With MARGINALIA the solution to the dilemmas lies in activating the network through communication, ensuring the designer’s own inclusions are present by strengthening connections rather than removing them. Traditionally in design processes we expect to reach

agreements impersonally through systems of logic and law and preserving our autonomy like the ethics of justice. We call that mindset “problem solving”. Instead, applying the ethics of care we expect to reach agreements personally through relational communication and dependency unmasking our vulnerability. Hence the design of care heals instead of delivering justice.

MARGINALIA workshops explore new paths to reinvent the design project and move it from a personal outcome to an interdependent result. MARGINALIA show that design practices have the capacity to foster cooperation, empathy and shared creation through the vision of ethics of care. Embracing the point of view of design of care is possible to transform the design project into a relational infrastructure and a network of interdependencies. With MARGINALIA we introduce a way of projecting by forgetting the traditional design project which privileges abstract principles, formal rules, impersonal duties and deliberative justice (Pujadas, 2022, p.31), and we promote a new paradigm where the design project is relational.

References

Aflatoony, L., Wakkary, R. and Neustaedter, C., 2018. Becoming a design thinker: assessing the learning process of students in a secondary level design thinking course. *The International Journal of Art & Design Education*, 37(3), pp.438-453. Available at: <<https://doi.org/10.1111/jade.12139>>. [Accessed 15 May 2023].

Almeida, C., 2017. Les marginalia: appropriation du texte et pratique de lecture. *Estudios Románicos*, vol. 26, pp.23-34. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Colégio Pedro II.

Baldick, C., 2018. *The Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford University Press. Available at: <DOI: 10.1093/acref/9780199208272.001.0001>. [Accessed 15 May 2023].

Buccafusco, Ch., 2007. On the legal consequences of sauces: should Thomas Keller's recipes be per se copyrightable? *Arts & Entertainment*, 24, pp.1121-1156.

Chapron, E., 2020. Introduction. Depuis les marges. In: C. Capot, ed., *Marges et Marginalia, du Moyen Age à aujourd'hui*. Paris: ENC-EPHE, École Nationale des Chartes. Available at: <https://www.chartes.psl.eu/sites/default/files/atoms/files/volume_marges_2020_0.pdf>. [Accessed 15 May 2023].

Costa Carvalho, R., 2010. A Marginalia como imagem transgressiva: ligações entre a página medieval e o graffiti contemporâneo. *Medievalista*, 8. Available at: <<https://doi.org/10.4000/medievalista.489>>. [Accessed 15 May 2023].

Domènech, M. and Schillmeier, M., 2010. *New technologies and emerging spaces of care*. New York: Routledge.

Gilligan, C., 1982. *In A Different Voice: Psychological Theory and Women's Development*. Cambridge: Harvard University Press.

Gilligan, C., 2013. El daño moral y la ética del cuidado. In: *La ética del cuidado*. Barcelona: Cuadernos de la Fundació Víctor Grífols i Lucas, 30, pp.10-39. Available at: <<http://www.secpal.com/%5CDocumentos%5CBlog%5CCuaderno30.pdf>>. [Accessed 15 May 2023].

González López, P., 2018. *Ética del cuidado y educación*. Memòria del Treball de fi de Màster. Mallorca: Universitat de les Illes Balears.

Flaquer, L., 2013. Los trabajos de cuidado: de una obligación tradicional a un derecho social. In: *La ética del cuidado*. Barcelona: Cuadernos de la Fundació Víctor Grífols i Lucas, 30, pp.10-39. Available at: <<http://www.secpal.com/%5CDocumentos%5CBlog%5CCuaderno30.pdf>>. [Accessed 15 May 2023].

Molinier, P. and Legarreta, M., 2016. Subjetividad y materialidad del cuidado: ética, trabajo y proyecto político. *Papeles del CEIC*, num. 1, pp.1-14. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, Vizcaya, España.

Available at: <<https://doi.org/10.1387/pceic.16084>>. [Accessed 15 May 2023].

Pujadas, A., 2022. Designing From the Perspective of Care, or How to Repair the World. *Temes de Disseny*, 38, pp.20-45.

Available at: <<https://doi.org/10.46467/TdD38.2022.8-19>>. [Accessed 15 May 2023].

Sarah S., 2007. *Multiculturalism and caring ethics*. PhD Thesis. Lund: Lund University.

Tronto, J.C., 1987. Más allá de la diferencia de género. Hacia una teoría del cuidado. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, vol. 12, University of Chicago.

Tronto, J.C., 1993. *Moral Boundaries: A Political Argument for an Ethic of Care*. New York: Routledge.

Tronto, J.C., 2012. *Le risque ou le care?* Paris: Presses Universitaires de France. Care studies.

Anna Pujadas, PhD

Anna Pujadas is a teacher at Eina, University Center for Design and Art of Barcelona, affiliated to the Autonomous University of Barcelona and a researcher linked to the Faculty of Communication Sciences of the Autonomous University of Barcelona. She is also a graphic designer specialized in digital creation. She has a degree in Graphic Design and Digital Creation (2023), a degree in Art History (1990), a degree in Philosophy (1992) and a PhD in Art History (1998) from the Autonomous University of Barcelona (UAB). She also has an official master's degree in eLearning from UOC (2020). She has an extensive career in teaching design. She is an associate professor at the Agency for Quality of the University System of Catalonia (AQU, 2017) and a full professor at the National Agency for Quality Assessment and Accreditation (ANECA, 2017). She is currently doing research-creation in post-digital design: how the digital revolution has changed design processes (maker culture, fablabs, DIY, a new interest in craft, self-printing, post-production, etc.).

Anna Pujadas és Professora a Eina, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, adscrit a la Universitat Autònoma de Barcelona i investigadora vinculada de la Facultat de Ciències de la Comunicació de la Universitat Autònoma de Barcelona. És també dissenyadora gràfica especialitzada en creació digital. Té un grau en Disseny gràfic i creació digitals (2023), un grau en Història de l'Art (1990), un grau en Filosofia (1992) i un doctorat en Història de l'Art (1998) per la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). També té un màster oficial en eLearning per la UOC (2020). Té una àmplia carrera en l'àmbit de la docència en disseny. És professora agregada de l'Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya (AQU, 2017) i professora titular de l'Agència Nacional d'Avaluació de la Qualitat i l'Accreditació (ANECA, 2017). Actualment fa recerca-creació en disseny postdigital: com la revolució digital ha canviat els processos de disseny (la cultura maker, els fablabs, el DIY, un nou interès per l'artesania, l'autoimpressió, la postproducció, etc).

Anna Pujadas es Profesora en Eina, Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona, adscrito a la Universidad Autónoma de Barcelona e investigadora vinculada a la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Es también diseñadora gráfica especializada en creación digital. Tiene un grado en Diseño gráfico y creación digitales (2023), un grado en Historia del Arte (1990), un grado en Filosofía (1992) y un doctorado en Historia del Arte por la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB, 1998). También tiene un máster oficial en eLearning por la UOC (2020). Tiene una amplia carrera en el ámbito de la docencia en diseño. Es profesora agregada de la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Cataluña (AQU, 2017) y profesora titular de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y la Acreditación (ANECA, 2017). Actualmente hace investigación-creación en diseño postdigital: cómo la revolución digital ha cambiado los procesos de diseño (la cultura maker, los fablabs, el DIY, un nuevo interés por la artesanía, la autoimpresión, la postproducción, etc).

Mar Saiz

Mar Saiz Ardanaz is a plastic artist and teacher at the Design Degree of Eina, Barcelona University Center for Design and Art, attached to the Autonomous University of Barcelona, where she teaches the subjects of Drawing Strategies and Final Project in Visual Creation . She also teaches at the artistic production module of the Official Master in Research in Art and Design (MURAD). Her areas of research are the processes of creation and production in art and design, materiality and territory. She is currently finishing a doctoral thesis based on her own artistic production.

Mar Saiz Ardanaz és artista plàstica i docent al Grau de Disseny d'Eina, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, adscrit a la Universitat Autònoma de Barcelona, on imparteix les assignatures d'Estratègies de Dibuix i Treball Final de Grau en Creació Visual. També és al mòdul de producció artística del Màster Oficial en Investigació en Art i Disseny (MURAD) d'Eina. Els seus àmbits de recerca són els processos de creació i producció en art i disseny, materialitat i territori. Actualment finalitza una tesi doctoral fonamentada en la producció artística pròpia.

Mar Saiz Ardanaz es artista plástica y docente en el Grado de Diseño de Eina, Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona, adscrito a la Universidad Autónoma de Barcelona, donde

imparte las asignaturas de Estrategias de Dibujo y Trabajo Final de Grado en Creación Visual. También enseña en el módulo de producción artística del Máster Oficial en Investigación en Arte y Diseño (MURAD) de Eina. Sus ámbitos de investigación son los procesos de creación y producción en arte y diseño, materialidad y territorio. Actualmente finaliza una tesis doctoral fundamentada en la propia producción artística.

L'autonomia de l'estudi de disseny gràfic des d'una perspectiva relacional

Pau de Riba

<https://orcid.org/0000-0002-0612-9863>

BAU, Centre Universitari d'Arts i Disseny de Barcelona (Barcelona)

pau.deriba@bau.cat

Recibido: 15-03-2023

Revisado: 24-04-2023

Publicado: 30-06-2023

Como citar este artículo

de Riba,P., 2023. L'autonomia de l'estudi de disseny gràfic des d'una perspectiva relacional.

Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad, 8 (15), pp.62-88

DOI 10.46516/inmaterial.v8.165



Resum

Aquest article analitza la manera d'operar de l'estudi de disseny gràfic a diversos nivells: els processos, el marc de treball i la manera d'entendre la disciplina i el rol del dissenyador.

L'article observa la pràctica de l'estudi de disseny gràfic a través de la perspectiva relacional. A la primera part analitza la forma d'operar de l'estudi fixant-se en les relacions internes i externes del projecte a través del concepte màquina Bryant (2014), que permet analitzar la forma d'operar de l'estudi posant en un mateix pla els components humans, tecnològics i metodològics. Observant les interdependències de l'estudi es pot visualitzar el projecte com un entramat de relacions complexes on el disseny dialoga amb el context econòmic social i cultural. Entendre el projecte com a procés de relacions altera alguns conceptes de la cultura d'estudi: distribueix l'autoria, canvia la funció pel rol, estén les temporalitats, uneix el projecte amb el context i canvia la relació entre idees i forma.

A la segona part s'analitza la capacitat del dissenyador per regular les relacions amb el context a través dels conceptes d'autopoesi (Maturana i Varela, 1972) i autonomia (Escobar, 2017). Aplicant els principis d'autonomia relacional d'Escobar a l'estudi de disseny gràfic, es poden observar algunes mancances que impedeixen considerar-lo un model de treball autònom.

Paraules clau

disseny gràfic, estudi de disseny, interdependència, autonomia, autoria

Abstract

This article analyses the way a graphic design studio operates at various levels: its processes, the framework within which it operates and its way of understanding the discipline and role of the designer.

The article observes the practice of a graphic design studio through a relational perspective. The first part analyses the way the studio operates, focusing on the internal and external relations of the project through Bryant's (2014) machine concept, which is used to analyse the way the studio operates putting the human, technological and methodological components on the same level. By observing the interdependencies of the studio, the project can be visualised as a network of complex relationships where design dialogues with the social and cultural economic context. Understanding the project as a relationship process alters some concepts of the studio culture: it distributes authorship, changes the function by role, extends temporalities, fuses the project with the context, and changes the relationship between ideas and form.

The second part analyses the designer's ability to regulate relations with context through the concepts of autopoiesis (Maturana & Varela, 1972) and autonomy (Escobar, 2017). By applying Escobar's principles of relational autonomy to the graphic design studio, deficiencies can be observed that prevent it from being considered an autonomous work model.

Key words

graphic design, design studio, interdependency, autonomy, authorship

Resumen

Este artículo analiza la forma de operar del estudio de diseño gráfico a diversos niveles: sus procesos, el marco de trabajo y su manera de entender la disciplina y el rol del diseñador.

El artículo observa la práctica del estudio de diseño gráfico a través de la perspectiva relacional. En la primera parte analiza la forma de operar del estudio fijándose en las relaciones internas y externas del proyecto a través del concepto máquina de Bryant (2014), que permite analizar la forma de operar del estudio poniendo en un mismo plano los componentes humanos, tecnológicos y metodológicos. Observando las interdependencias del estudio se puede visualizar el proyecto como un entramado de relaciones complejas donde el diseño dialoga con el contexto económico social y cultural. Entender el proyecto como un proceso de relaciones altera algunos conceptos de la cultura de estudio: distribuye la autoría, cambia la función por el rol, extiende las temporalidades, une el proyecto con el contexto, y cambia la relación entre ideas y forma.

En la segunda parte se analiza la capacidad del diseñador para regular las relaciones con el contexto a través de los conceptos de autopoiesis (Maturana y Varela, 1972) y autonomía (Escobar, 2017). Aplicando los principios de autonomía relacional de Escobar al estudio de diseño gráfico se pueden observar algunas carencias que impiden considerarlo un modelo de trabajo autónomo.

Palabras clave

diseño gráfico, estudio de diseño, interdependencia, autonomía, autoría

Darrerament, alguns dels debats recurrents en publicacions i mitjans de comunicació especialitzats en disseny gràfic han girat al voltant de l'autonomia i l'autoria del dissenyador, conceptes que han estat qüestionats pel pensament contemporani (Latour, 1991; Bryant, 2014). En aquesta línia, aquest article té per objectiu valorar el grau d'autonomia de l'estudi de disseny gràfic des d'una perspectiva relacional.

Els principis del disseny modern han estat qüestionats perquè han esdevingut un estil sense ideologia original (Keedy, 1995; Aicher, 2001), per la pretensió de fer passar per universals uns valors occidentals del segle XX (Wang, 2016; Abdulla, 2021) i per la falta de relació amb el context (Van Toorn, 1998).

Diversos autors contemporanis han vist com el disseny esdevé progressivament una disciplina relacional. Vaughan (2019, p. 8) destaca la relació entre dissenyador i context: «From this perspective it can be argued that design as a practice of care would be a relational practice —that is, founded on the relationship between a designer and the contexts, within a range of proximities, of their practice.»

Pelta creu que la perspectiva relacional és al darrere de les noves pràctiques del disseny:

La aparición de estas perspectivas y prácticas [co-diseño, el diseño de experiencia de usuario, el diseño de servicios, el diseño social] es un indicio de que, posiblemente, [el diseño] se esté convirtiendo en una profesión relacional. (Pelta, 2022)

Segons Pelta (2022), la visió relacional del disseny també és rellevant perquè reconeix les seves interdependències i implica un posicionament ètic. Segons Blauvelt (2008), el pensament relacional suposa l'inici d'una nova etapa del disseny: «we are in the third major phase of modern design history: an era of relationally-based, contextually-specific design».

L'article té tres referències principals: Maturana i Varela, Bryant i Escobar. Els conceptes d'*autopoiesi* i *màquina* dels biòlegs Maturana i Varela permeten vincular les relacions internes d'un organisme i les relacions externes amb el context. A diferència de Maturana i Varela, el concepte de *màquina* de Bryant no s'orienta a la biologia, ja que fa el concepte més versàtil i aplicable a diversos àmbits. Bryant escriu quaranta anys més tard i forma part del corrent de pensament contemporani Object Oriented Ontology, que posa els actors humans i no humans en un mateix pla. Aquest punt de vista és útil perquè no privilegia el dissenyador en l'anàlisi dels projectes i posa en relleu la influència de factors aliens al dissenyador. A l'últim, Escobar es basa en Maturana i Varela per proposar una definició relacional d'*autonomia*. Escobar és antropòleg i entén el disseny com una activitat estretament lligada al seu context social i cultural. Escobar recull les idees de Maturana i Varela i les porta al

disseny. Aporta una mirada sobre la disciplina clarament diferenciada de la del disseny modern, una mirada no europea, relacional que no defuig de les implicacions polítiques.

L'anàlisi es basa en Escobar (2017), que defineix l'autonomia com la capacitat de relacionar-se amb el context en termes propis. La primera part analitza les relacions presents en el desenvolupament de projectes fets per estudis de disseny gràfic a partir del concepte de màquina descrit per Maturana i Varela (1972) i Bryant (2014). L'anàlisi es fixa específicament en el rol del dissenyador, en les seves relacions amb altres actors i la seva participació en els diversos aspectes del projecte. La segona part presenta el concepte d'*autonomia* definit per Escobar (2017) i el d'*autopoiesi*, creat per Maturana i Varela (1972). Finalment, l'article valora el grau d'autonomia de l'estudi de disseny gràfic aplicant els principis d'autonomia enunciat per Escobar (2017).

El model estudi de disseny

La disciplina del disseny gràfic s'ha identificat amb la modalitat professional més habitual (Julier, 2014, p. 30)¹: l'estudi de disseny. El mercat laboral del disseny gràfic pot incloure altres modalitats habituals, com agències de publicitat, agències de *packaging*, els autònoms o departaments interns de disseny en empreses i administracions (FAD 2009, p. 25; Viladàs, 2008, p. 77). Ampliant-ne el focus, es poden trobar professionals del disseny gràfic en multitud d'àmbits més especialitzats, com en el disseny de tipografies, els mitjans de comunicació, l'organització d'esdeveniments, la docència i la investigació, l'edició de llibres o el disseny d'eines i programari, per anomenar-ne només els més comuns.

Però l'estudi de disseny gaudeix d'una hegemonia simbòlica que el situa com la pràctica essencial de la professió i li atorga una legitimitat professional, visibilitat i prestigi que no tenen la resta de pràctiques (Fitzgerald, 2015; Shaugnessy i Brook, 2009²). «For profession-based writers, professional practice and “graphic design,” are synonymous. Client-ba-

1 «The distribution of employment in the design industries is heavily weighted toward freelance work». Julier creu que una part dels autònoms són en realitat empleats d'estudis (al Regne Unit és freqüent anomenar-los consultancies): «Freelancers are self-employed. However, in design they frequently work in teams with other freelancers and increasingly as sub-contractees to design consultancies».

2 La introducció del llibre *Studio culture* (Shaugnessy i Brook, 2009): «It's a rare graphic designer who hasn't contemplated setting up his or her own studio. It's part of a designer's DNA to want to own and run a studio. Many do, while others spend a lifetime wondering if they should.» La tendència a equiparar la pràctica del disseny gràfic amb estudis i agències es pot veure a les bases dels premis Laus (2023), on es fan diverses referències a estudis i agències, i no es mencionen en cap moment els departaments interns de disseny o comunicació d'empreses o institucions: <<https://www.adg-fad.org/es/laus/premios>>.

sed commercial work is asserted as the graphic designer's sole legitimate expression» (Fitzgerald, 2015). El servei comercial constitueix una definició *de facto* del disseny gràfic.

L'objecte d'estudi d'aquest article és la manera de practicar el disseny gràfic pròpia dels estudis de disseny gràfic (d'ara endavant *model estudi*). El concepte *model estudi* es basa en el que Julier (2014, p. 6-9)³ anomena *design culture*:

Design culture as an object of study therefore includes both the material and immaterial aspects of everyday life. On one level it is articulated through images, words, forms and spaces. But at another it engages discourses, actions, beliefs, structures and relationships.

Seguint el concepte *design culture* de Julier, el model estudi inclou tres dimensions: la material, l'organitzativa i la cultural. La dimensió material aplega les eines de treball i l'espai. La dimensió organitzativa fa referència als processos de treball interns i a les relacions amb altres organitzacions (Shaughnessy i Brook, 2009; Sinclair, 2020⁴). La dimensió cultural correspon als criteris i valors que regeixen l'activitat professional, així com la seva manera d'entendre el disseny gràfic i el rol del dissenyador.

1. L'estudi i el projecte des d'una perspectiva relacional

El concepte *màquina* fou emprat pels biòlegs xilens Maturana i Varela (1972) i ampliat més tard pel filòsof nord-americà Bryant (2014), membre del corrent filosòfic Object Oriented Ontology. La màquina identifica un conjunt d'elements relacionats que actuen com un sistema i permeten analitzar la manera com opera (Maturana i Varela, 1972, capítol 2)⁵. El concepte no es refereix només a màquines materials, és un concepte molt versàtil aplicable també en processos intangibles, com els passos d'una recepta de cuina. Les màquines poden ser fixes (un electrodomèstic) o dinàmiques (un ésser viu). El concepte de *màquina* no distingeix entre objectes i subjectes, no es fixa en els objectes i les seves propietats sinó en

³ A design culture as process (p. 6): «A close term that throws light on this is the Italian usage of la cultura di progetto (in English, 'project culture'). The word progetto implies something broader than simply the form-giving within design, but extends to the totality of carrying out design: for example, from conceiving and negotiating artefacts with clients, to studio organization, to the output of the design and to its realization.» Julier (2014, p. 54, p. 68) també fa referència a la centralitat de l'estudi en l'educació (studio education).

⁴ Adrian Shaughnessy i Tony Brook han editat dos llibres titulats *Studio culture* (2009, 2020) dedicats al funcionament creatiu i empresarial de l'estudi de disseny gràfic. El segon volum va ser finançat per 800 persones a Kickstarter i va sortir a la venda per 52 €.

⁵ «La organización de una máquina, auto o alopoiética, sólo enuncia relaciones entre componentes y leyes que rigen sus interacciones y transformaciones».

els sistemes, processos i relacions: «A machine is something that operates» (Bryant, 2014, p. 38). En altres paraules, la màquina no es fixa en com són les coses sinó en com actuen.

L'estudi i el client

Si ens fixem en les relacions, la simbiosi entre l'estudi i el client ens porta a entendre-les com dues entitats interdependents. Si el model estudi és una pràctica de disseny gràfic en forma de servei comercial, no pot existir sense el client. El model estudi és un sistema de relacions internes —entre els membres de l'estudi— però també les relacions externes entre els membres de l'estudi i els membres del client o proveïdors. Observar el model estudi com una màquina posa el focus en les relacions entre els membres que el componen, i no tant si una persona està contractada per una o altra organització. El *model estudi* es pot definir com una determinada forma de relació entre els membres implicats en el projecte, i per extensió la seva manera de practicar i entendre el disseny.

Amb aquesta idea podem entendre el model estudi com una màquina que rep entrades (per exemple, la informació rebuda pel client, la recerca o idees prèvies del dissenyador), segueix uns determinats processos de treball (mitjançant persones, objectes i programari) i genera sortides (per exemple, les idees aportades, els objectes dissenyats, els coneixements adquirits i les relacions professionals creades durant el projecte). La màquina estudi és una determinada configuració de relacions, que estableix rols i jerarquies (fundador de l'estudi, dissenyador sènior, junior, estudiant de pràctiques), assigna funcions (interlocució amb el client, gestió de projecte, direcció creativa, elaboració de les peces, creació d'arxius de producció) i un procés amb unes etapes estandarditzades (recepció del brifing, presentació inicial, aprovació del disseny de les peces, entrega dels arxius, facturació).

Atès que una màquina és una forma d'operar, qualsevol tema que passi per la màquina estudi serà processat per les relacions del *model estudi* i adquirirà aspecte de *projecte d'estudi*. Cada modalitat professional té una manera pròpia de relacionar-se amb el context, i l'estudi s'hi relaciona d'una manera diferent de la manera com interactua amb l'entorn una agència, un artista o un periodista. Tenen entrades diferents, processen la realitat de manera diferent, es mouen en contextos i mercats diferents, interactuen amb actors diferents i generen sortides diferents.

El projecte

El concepte de màquina de Bryant posa en un mateix pla sistema actors humans i eines (Bryant, 2014, p.15), com el dissenyador i el programari. El concepte modern d'autoria presenta el projecte com la creació original d'una única persona o equip (Papanek, 1971; Wright, 2013), posa el dissenyador al centre i el programari com una eina al seu servei. Però el corrent filosòfic Object Oriented Ontology, al qual pertany Bryant, considera que les eines també determinen les nostres accions. Les eines i tècniques de reproducció han generat estils gràfics i han marcat el curs de la disciplina. Bryant afirma que el dissenyador utilitza el programari i el programari «utilitza» el dissenyador. El dissenyador i el programari tenen una relació bidireccional.

El mateix podem dir dels altres components del sistema estudi, ja que Bryant veu el projecte com una negociació entre molts actors de diversos tipus: humans (client, dissenyador, etc.), eines (ordinadors, càmeres, etc.), arxius (tipografies, plantilles, etc.), estàndards (mides de paper DIN, llenguatge HTTP 5, etc.), temporals (la data d'entrega, el temps de producció, etc.), legislatius (dret laboral, propietat intel·lectual, drets d'autor, etc.), culturals (referents, cultura visual) o econòmics.

Un dels autors que aplica aquesta visió relacional de Bryant al sector del disseny és Guy Julier. En el seu llibre *The design culture* (2014, p. XIII), Julier defineix la cultura de disseny com la complexa xarxa de relacions que conforma el sistema disseny:

A concept of design culture embraces the networks and interactions that configure the production and consumption of the artificial world, both material and immaterial. It lies at the interface between object and individual user, but also extends into more complex systems of exchange. It describes the normative actions, values, resources and languages available to designers, design managers and policy-makers as well as the wider publics that engage with design.

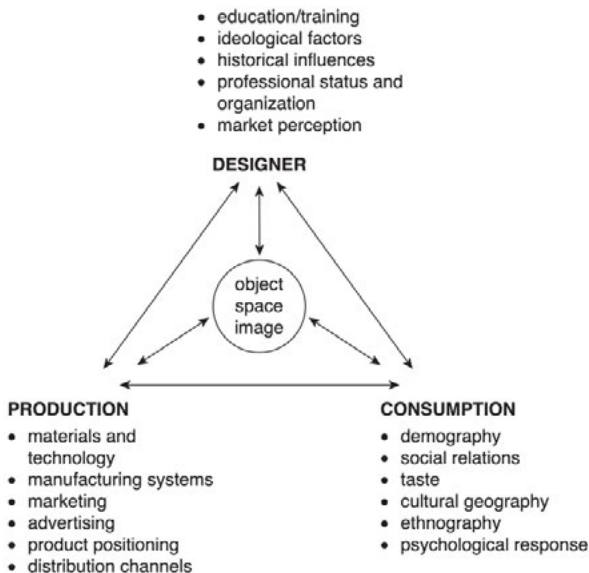


Figura 1. *Domains of design culture.* (Julier, 2014, p.15)

Julier posa èmfasi en els corrents socials, polítics i econòmics en què treballa el dissenyador i ressegueix la influència del context en el projecte de disseny. Julier els organitza en tres grans blocs: disseny, producció i consum. A part dels estudis, el bloc del disseny inclou altres actors que no tenen una relació directa amb el projecte però tenen influència en les dinàmiques del sector, la cultura i les regles de joc, com són les escoles, les associacions professionals, els mitjans de comunicació especialitzats o els fabricants de programari i serveis tecnològics.

Tal com indiquen les fletxes bidireccionals del gràfic de Julier (figura 1), tots els actors de la xarxa influeixen els altres, de manera que no hi ha una única causa dels fets ni un sol actor que controli el procés (Costa, 2012)⁶.

Al contrari de la visió professional que intenta planificar i controlar el desenvolupament d'un projecte per complir l'objectiu, les relacions que descriuen aquests autors no formen part d'un procés mecànic previsible, ja que cada actor participa d'una manera diferent en el projecte, en les diverses fases. No són relacions previstes, i per tant els actors poden no

⁶ «Per al disseny ja no n'hi ha prou de fer un seguiment de l'usuari o públic objectiu, sinó que tots els agents i circumstàncies participants prenen protagonisme: proveïdors, competidors, observadors, clients, empreses vinculades, usuaris eventuals, canals de comunicació, logística, distribució, tecnologia, manteniment, cicle de vida, etc. La interacció entre tots aquests elements constitueix un sistema, una constel·lació».

compartir objectius. Un disseny que el model estudi ha pensat per optimitzar la venda pot ser modificat per un usuari per donar-li un altre sentit. Tenint en compte que alguns actors no són humans, la seva intervenció en el projecte no té cap intenció ni respon a cap objectiu.

2. Revisió de conceptes fonamentals del disseny des de la perspectiva relacional

La visió relacional del disseny exposada en els punts anteriors contrasta amb alguns dels valors heretats del disseny modern que regeixen el model estudi. Els deu principis de Dieter Rams⁷ i la publicació de Massimo Vignelli *The Vignelli canon* (2009) sintetitzen els valors del disseny modern: un disseny universal, funcional, neutral, atemporal. En termes relacionals, es pot dir que el disseny modern intenta distanciar-se del context: la voluntat de ser universal evita vincular-se a una cultura local (Vanderlans, 2004; Fuller, 2021); la funcionalitat neutral separa la gràfica de les idees que expressa el text (Warde, 1932; Brook, 2010; Hustwit, 2007⁸), i que l'aspiració a un disseny atemporal vol estar per sobre dels estils del seu moment històric (Vignelli, 2009, p. 28). El debat entre Crowel i Van Toorn (1972) és un testimoni de les dues posicions: Crowel defensa un disseny tècnic, mentre que Van Toorn entén el disseny com una activitat lligada al context. Els punts següents apunten breument alguns dels canvis conceptuals que suposa observar la pràctica del model estudi sota el prisma del pensament relacional en comparació amb els conceptes vistos des del disseny modern.

Autoria única vs. distribuïda

Fixar-se en les relacions fa visibles tots els factors que intervenen en el procés de treball i fa evident que el dissenyador no treballa sol ni parteix des de zero: «the notion of distributed creation emphasizes creativity as a socio-material and collective process, in which no single actor holds all the cards» (Fariás i Wilkie, 2015). Els suports digitals han augmentat la bidireccionalitat i han deixat obsolet el model de comunicació emissor - receptor lineal. La capacitat de personalitzar un objecte ha anat creixent i ha convertit l'usuari en codissenyador, en accions com establir el fons de pantalla, escollir el tema visual d'una plantilla. A mesura que el programari popular s'ha anat sofisticant, les diferències entre edició professional i amateur es van escurçant. Ja sigui per preparar una presentació en un entorn laboral

⁷ <https://www.vitsoe.com/gb/about/good-design>.

⁸ Entrevista a Wim Crowel al film *Helvetica*.

o per editar contingut per a les xarxes socials, l'usuari adopta progressivament funcions de dissenyador. L'aparició d'eines i serveis que faciliten i automatitzen l'edició i la publicació de continguts ha convertit els mateixos dissenyadors gràfics en usuaris de plantilles dissenyades per altres dissenyador gràfics. És a dir, el concepte de plantilla porta incorporada l'autoria múltiple. Per acabar, la irrupció de la intel·ligència artificial en els processos creatius fa encara més difícil mantenir el concepte d'autoria individual.

Funció vs. rol

El pensament relacional té implicacions en la manera de concebre la funció de les peces dissenyades. Les màquines de Bryant no «tenen» un sentit intrínsec, sinó que «adquireixen» un sentit quan es connecten a altres. Per Bryant, les coses no tenen una identitat fixa o essencial, sinó que varia en funció de com es relacionen amb l'entorn, segons el rol que tenen en un context concret. En la mateixa línia, Goodman (1978, p. 67) va fer servir l'exemple d'una pedra per respondre a la pregunta «què és l'art?». Una mateixa pedra actua com a mineral en un museu de geologia, com a obra d'art en un museu o com a obstacle al carrer. Seguint l'exemple del cartell: per a l'anunciant, actua com a eina de venda; per al dissenyador, actua com a projecte; per al públic, actua com a publicitat, i per al crític, actua com a manifestació de cultura visual. Segons Goodman i Bryant, podem dir que un paper imprès és un cartell quan actua com a tal; un cartell no és cartell fins que algú el veu. Mentre no està penjat al carrer pot ser un esbós, un paper imprès o una peça d'arxiu, però no un cartell.

Aquesta manera de mirar els objectes dissenyats implica que no és el dissenyador ni el client qui determina el que és una cosa sinó l'ús que se'n fa. Un cartell que ha estat manipulat per un ciutadà continua actuant com a cartell. Si no definim les coses per la intenció o per l'estatus de qui les va fer, sinó per com actuen, el cartell manipulat té el mateix estatus de cartell que l'original. Sota el pensament relacional, manipular o alterar una peça es pot considerar maneres de dissenyar.

La mirada relacional també desdibuixa la distinció entre dissenyador i públic o usuari. En la cultura que diferencia l'expert de l'usuari, qualsevol intervenció de l'usuari (com un canvi d'ús, o la manipulació) en una peça té una connotació negativa: «use is invariably misuse» (Wright, 2013, p. 66). Però segons la mirada relacional, un dissenyador no és qui té un títol acadèmic, sinó qui actua com a tal. Un ciutadà que manipula un cartell per alterar-ne el significat, actua com a dissenyador.

Temporalitat

En el punt anterior es pot veure com, segons Bryant, els projectes es defineixen pel rol que tenen i no per la intenció dels creadors. El mateix raonament es pot aplicar a la temporalitat dels projectes: quan comença i quan acaba un projecte? Si un mateix objecte és un projecte diferent perquè actua de manera diferent en cada context, com podem determinar-ne els límits temporals? Si no hi ha un únic actor que controli tot el procés, el projecte no té un únic final. Potser per al client el projecte acaba quan es ven, o quan l'usuari deixa d'usar el producte. Rofes (2015) veu amb preocupació com la definició de projecte està restringida per les dinàmiques del servei comercial: «Sovint de forma tàcita, però cada cop amb menys encongiment, el projecte es defineix com allò que té lloc entre l'encàrrec i la facturació.» Per al dissenyador de la tipografia emprada, el projecte es produeix mesos o anys abans; per a l'impressor o programador, el projecte comença i acaba més tard. Una llauna de cervesa transita per diversos contextos: fàbrica, supermercat, nevera. En quin moment deixa de ser considerada projecte segons la mirada del dissenyador? Com anomenem la llauna quan és a les escombraries? Una llauna que fa anys que està en un bosc és projecte? És residu? És paisatge? Encara que la persona que l'ha llençat al bosc no la vegi com a paisatgisme, forma part del paisatge. La màquina de Bryant està formada de relacions; les intencions no són rellevants. Si tenim en compte com operen els components d'un projecte i no l'objectiu que dona lloc a la seva creació, la llauna al bosc és paisatge.

Segons el punt de vista de Bryant, un projecte no té un final perquè no és objecte, és un procés amb límits difusos en què cada actor intervé en moments diferents. Si es limita la durada del projecte a la durada del contracte comercial, les relacions i actors que intervenen abans o després esdevenen invisibles, i amb ells aspectes com el seu impacte social i ambiental. El projecte i la transformació que produeix no desapareixen quan l'estudi cobra la factura. La mirada de servei comercial obvia allò que no és rendible per a l'estudi; potser per aquest motiu la vida postvenda de les coses dissenyades queda fora de les converses del model estudi.

Objectes i procés

Continuant amb el punt anterior, una de les conseqüències d'observar les relacions dels projectes és que adquireixen més importància els processos que els objectes. El disseny tradicionalment s'ha fixat en la part tangible del projecte, en els objectes produïts (Bush, 2019). Bertolotti-Bailey (2006) creu que donar importància als aspectes immaterials contribueix a deixar enrere la fixació per l'autoria individual: «[the] shift, already underway, is precisely that of dematerialization, away from a “product-centered attitude.” This would yield the end

of the product-as-work-of-art, heroic gesture, genius mentality and fetishism of the artifact». Lorusso (2021) també vincula el protagonisme dels objectes amb els autors.

La centralitat de l'objecte es pot veure també en la comunicació i promoció dels estudis. De fet, els formats són la manera més habitual de classificar els projectes. Igualment, en els prems les categories estan basades en els formats dels objectes: editorial, publicitat, *packaging*, suports digitals. Una de les causes podria ser el model de negoci de l'estudi de disseny gràfic. La unitat de venda de l'estudi són els formats produïts (llibre, bàner, web, cartell...) a un preu tancat (BCD, 2005)⁹. A diferència d'altres serveis, el model estudi no cobra per les hores dedicades o per les comissions en les vendes. Les tarifes mensuals per un servei tampoc són la forma de venda més habitual. El pressupost i la factura del model estudi són llistes de formats, cadascun amb un preu. La venda de serveis segons formats posa el focus de l'estudi en els objectes més que en les relacions, i més en el final del projecte que en el procés.

Canviar el focus sobre com els objectes es relacionen amb el context resta importància a l'objecte en si mateix, i l'aparença deixa de tenir el protagonisme central que té actualment en els projectes del model estudi. En disseny de producte i en arquitectura, la interacció física ha mantingut les disciplines més atentes al component intangible de la interacció. En disseny gràfic, les formes d'interactuar amb una peça han estat menys explícites o directes; en la majoria de suports, l'ús (en el sentit operatiu-funcional) i el contacte físic són secundaris, i el pes recau en la interpretació de text i la imatge, una forma d'interacció diferent de la interacció física. Bertolotti-Bailey (2006) creu que la desmaterialització del disseny dona més importància als serveis, o en el disseny de sistemes (Hall, 2020). Altres models de treball propers a l'estudi ofereixen serveis que no estan lligats a la producció d'objectes, com els serveis d'estratègia de comunicació oferts per les agències de publicitat, l'assessorament en la usabilitat de productes interactius, els serveis de les agències de mitjans, les consultories de comunicació i relacions públiques, o el disseny de serveis i experiències.

Relació entre idees i forma

La mirada relacional de Bryant també afecta la distinció entre idees i forma. Segons el seu punt de vista, no hi ha una idea (abstracta) que el disseny ha de comunicar; la idea existeix quan agafa forma en un context. La informació del client que arriba a l'estudi en el moment de l'encàrrec no són idees abstractes, són documents amb format i frases orals amb to (amb forma); són senyals que el dissenyador interpreta per produir projectes. Tal com va expres-

⁹ El contracte a preu tancat és el més freqüent amb un 79,8 %; el 8,7 % és segons preu/hora i la resta són drets d'autor o tarifes mensuals. *Estudi de l'oferta de serveis de disseny gràfic i de comunicació a Catalunya*.

sar McLuhan en el seu *The medium is the message* (1964), la manera com es manifesten les idees no és neutral, el mitjà arrossega connotacions i significats socials. Dissenyar, per tant, no és «passar a net» unes idees preexistents; l'estil gràfic forma part de les idees (Keedy, 2004; Rock, 2013).

Aquesta visió contradia frontalment la cultura del disseny modern, tal com expressa Crouwel (1972, p. 22): «I must never stand between the message and its recipient.» La comunicació neutral es basa en la idea que el contenidor pot traslladar el contingut intacte, sense que la forma intervingui en el text escrit. El vocabulari modern del model estudi reflecteix aquest model mental: la marca té uns valors que cal comunicar, la revista té uns continguts que cal maquetar, la campanya té un missatge que cal transmetre. La idea que el disseny és neutral té sentit des del punt de vista comercial perquè reforça la idea que el client controla el missatge, i el dissenyador és un actor neutral. La divisió entre contingut i forma té una correspondència laboral, per la manera com s'organitzen les organitzacions implicades en el desenvolupament d'un projecte. El client proveeix les idees i els continguts, el dissenyador els dona forma i un proveïdor els produeix. Rebre les idees i els textos del client forma part de la definició del *model estudi*. La divisió es reproduceix també a l'agència de publicitat, que separa el director creatiu o redactor (*copy*) del director d'art o dissenyador.

3. Interdependències en el model estudi

En aquesta segona part s'aplicaran els conceptes autopoesi i autonomia per analitzar la capacitat del dissenyador per regular les relacions amb l'entorn i els altres actors del projecte.

Autopoesi

Autopoesi (autopoesis) és un terme creat per Varela i Maturana el 1972 per descriure la capacitat d'un organisme viu d'autoproduir-se i mantenir les parts que el constitueixen. L'autopoesi entén l'organisme com un conjunt de components que es relacionen d'una determinada manera. És un concepte que es fixa en els processos i les relacions internes i externes d'un sistema. Això l'ha fet aplicable a diverses disciplines, com a la teoria de sistemes, ciències del coneixement, la gestió, o la informació (Pauca-Caceres, Harnden i Reichel, 2011).

Si es trasllada el concepte d'autopoesi de la biologia al disseny gràfic, això ens permet distingir les diverses pràctiques en funció de les relacions entre els components. La relació entre la direcció creativa i el dissenyador base no és la mateixa en una agència gran que en un estudi petit. La relació d'un dissenyador amb el programari de disseny no és la mateixa en un estudi orientat a comunicació que en un orientat a la il·lustració. Hi ha dissenyadors

amb una relació molt estreta amb els materials i les tècniques de reproducció; altres tenen relacions més fortes amb els missatges i les idees; altres amb la venda i la distribució.

Segons Varela i Maturana, el que identifica una entitat són les relacions entre els seus components, per tant aquestes relacions han de ser fixes. Si una agència de publicitat deixa de tenir relació amb l'estratègia i la redacció creativa, i estableix una relació forta amb un material (fusta, acer), ja no podem dir que és una agència, és un altre tipus d'organització. La relació amb l'estratègia i la redacció creativa no són conseqüències de ser una agència, és més aviat a l'inrevés: són les relacions amb l'estratègia i la redacció creativa el que defineix una organització com a agència. *Agència, estudi, il·lustrador, col·lectiu, artista, escola...*, cada denominació indica un determinat esquema de relacions entre els seus components i amb el seu entorn. Seguint l'exemple, quan un creatiu té relació amb les galeries d'art, actua com a artista. Quan el mateix creatiu té relació amb una empresa, actua com a dissenyador, i quan té relació amb un centre educatiu, actua com a docent. Cada denominació significa un rol en un entorn.

Autonomia relacional

Per analitzar quina és la relació del model estudi amb el seu entorn, recorro a la definició d'*autonomia* de l'antropòleg colombià Arturo Escobar (2017, p. 300)¹⁰. Escobar defineix l'autonomia com la capacitat de relacionar-se amb el context en termes propis, una definició relacional d'autonomia que es fonamenta en l'autopoesi (2017, p. 316) de Varela i Maturana. Basant-se en l'autopoesi, que es fixa en la relació entre un organisme i el seu entorn, Escobar usa tres conceptes per diferenciar l'origen de les normes que regulen una comunitat: *ontonomia*, *heteronomia* i *autonomia*. Escobar estudia com operen les comunitats indígenes llatinoamericanes i com es relacionen amb el seu entorn, però a *Designs for the pluriverse* (2018) desplaça la mirada relacional i política de les comunitats indígenes a la comunitat del disseny. Aplicar la seva anàlisi a la pràctica de l'estudi del disseny gràfic permet entendre les relacions que constitueixen un projecte o un equip de disseny, ja siguin humans (dissenyador, client, proveïdor) o no humans (infraestructures, espais, materials o programari). Cito les definicions i les aplico al context del disseny:

Ontonomía, cuando las normas son establecidas a través de prácticas culturales tradicionales; son endógenas y específicas al lugar y se modifican históricamente a través de procesos colectivos integrados

¹⁰ Escobar coneix aquests conceptes en una conferència del mexicà Gustavo Esteva el 2015 (https://en.wikipedia.org/wiki/Gustavo_Esteva), que al seu torn els havia adaptat el 1993 de Robert Vachon (<http://iimarchives.org/history/robert-vachons-biography/>), un sacerdot canadenc format en teologia i filosofia que es va dedicar al diàleg intercultural.

Aquest és el context del disseny tradicional, disseny sense un autor conegut, que ha anat replicant-se i evolucionant amb el temps. Per exemple, el format llibre, la forma de la lletra a o la icona de «m'agrada». És el que Manzini (2015, p. 37) anomena *diffuse design*, per contrast amb el disseny professional, fet per experts.

Heteronomía, cuando las normas son establecidas por otros (a través del conocimiento experto y las instituciones); se las considera universales, impersonales y estandarizadas y se modifican a través de la deliberación racional y la negociación política.

Aquesta situació té molts punts en comú amb el model estudi, en què la definició del projecte (objectius, continguts, públic) i el marc de treball (pressupost, calendari, equip) corresponen al client, i la relació jeràrquica atorga poca força al dissenyador per negociar l'encàrrec (la negociació política de la definició), que es concreta en el brífing, document que marca l'inici del projecte en els projectes d'estudi.

Autonomía: se refiere a la creación de las condiciones que permiten el cambio de las normas desde dentro o la capacidad de cambiar las tradiciones tradicionalmente. Podría implicar la defensa de algunas prácticas, la transformación de otras y la verdadera invención de nuevas prácticas.

Escobar escriu aquestes definicions pensant en comunitats camperoles de Llatinoamèrica que tenen una certa capacitat de satisfer les seves necessitats. Com es pot aplicar al disseny gràfic? Quins projectes es fan en una situació d'autonomia en una disciplina que es defineix com un servei? El disseny gràfic respon a necessitats del client, s'adapta al públic que li indiquen, tria fotografies d'altres professionals, compon textos rebuts del client amb tipografies dissenyades per altres dissenyadors, edita amb les eines que li ofereix el programari, subcontracta la producció i publica els projectes a les plataformes de difusió disponibles en aquell moment.

Com es pot parlar d'autonomia si el disseny gràfic no té pràcticament res propi i depèn de l'entorn? Resoldre la dependència buscant el control total porta el disseny a l'aïllament i la irrellevància (Blauvelt, 2003; Wright, 2013). El disseny gràfic és una disciplina que actua en infinitat de contextos diferents, però com es pot fer compatible l'autonomia del disseny amb la capacitat de crear lligams amb l'entorn? Escobar (2017, p. 299) fa una distinció que resol aquesta aparent contradicció, citant Clarke i Hansen (2009)¹¹: com més fixes són les relacions internes d'un sistema (la seva manera d'operar), més oberts estan a l'entorn. És a dir, com més clar té el disseny qui és i com treballa, més pot obrir-se a l'entorn. Una pràctica de disseny gràfic autònoma i autopoètica és aquella capaç de mantenir les formes de pensar i actuar del disseny (mètodes, criteris, actituds cultura) i decidir la forma de relacionar-se amb el context (altres actors i disciplines).

Segons aquests autors, per tant, l'autonomia no és l'absència de relació amb l'entorn ni el control total, sinó la capacitat de relacionar-se amb l'entorn en els seus propis termes, mantenint el sistema de relacions intern de l'organització (Escobar, 2017, p. 296). Però el disseny gràfic té unes relacions internes fixes? Té una manera de fer pròpia que es mantingui constant independentment del context? Quina és la relació de l'estudi amb el context? Per respondre la pregunta, reviso els cinc principis d'autonomia d'Escobar (2017, p. 318). Aquests principis concreten el concepte general d'autonomia en modes d'actuar i entendre la pròpia pràctica. Igual que en els conceptes anteriors, cito els principis d'autonomia i els aplico a la pràctica del model estudi:

Principi d'autonomia 1: *Toda comunidad practica el diseño de sí misma: sus organizaciones, sus relaciones sociales, sus prácticas cotidianas, sus formas de conocimiento, su relación con el medio ambiente, etcé*

La primera vegada que es va usar el terme *graphic design* va ser el 1922 (Meggs, 2016)¹², i diversos dissenyadors afirmen que la professió actual té molt poc a veure amb els inicis (Rock, 2016¹³; Keedy, 2017¹⁴) i no ha consolidat cap definició clara (Blauvelt, 2003). El disseny gràfic és una professió jove que no té el desplegament institucional d'altres disciplines del disseny i no gaudeix d'un reconeixement social consolidat (BCD, 2015 p. 8, 2019 p. 90¹⁵; González-Mardones, 2016; IED, 2018¹⁶). González-Mardones (2016) analitza la disciplina a Espanya des del punt de vista educatiu, professional, legal i estructural, i conclou que té dèficits institucionals:

Se confirma la hipótesis, sí el ámbito disciplinar del diseño está desordenado, es impreciso y confuso. Se confirma también que existe una dispersión, incoherencia y una falta de consenso que provoca la invisibilidad del mismo ante la sociedad y las administraciones, tanto a nivel profesional, como económico como educativo.
 (González-Mardones, 2016, p. 297)

11 Clarke, Bruce, and Mark Hansen, eds., 2009. *Emergence and embodiment. New essays on second-order systems theory*. Durham: Duke University Press.

12 Terme encunyat per W.A. Dwiggins.

13 Michael Rock afirma que el disseny gràfic va acabar amb el llançament de l'iPhone el 2008: «I see graphic design as something that began in the 1920s and died in 2008, it doesn't exist anymore. And the reason it doesn't exist is because it's completely infiltrated everything.» Entrevista a *Scratching the Surface*: <<https://scratchingthesurface.fm/post/153246938400/04-michael-rock>>.

14 Entrevista a *Scratching the Surface*: <<https://scratchingthesurface.fm/post/164240817245/40-mr-keedy>>.

Principi d'autonomia 2: *Cada actividad de diseño debe comenzar con la premisa de que toda personas o colectivo es practicante de su propio saber.*

Escobar defensa el coneixement de les comunitats indígenes versus el coneixement dels experts externs. Es pot aplicar aquest principi a les tensions de convivència entre els sabers del disseny i els d'altres disciplines implicades en projectes de disseny gràfic, com el màrqueting, la publicitat o la gestió empresarial. En organitzacions liderades per perfils empresarials o de màrqueting sovint el disseny no dialoga amb els altres coneixements ni actua en termes propis, sinó que dona servei a altres actors i treballa sota un marc de treball aliè que no es correspon amb les maneres de fer pròpies del disseny.

Principi d'autonomia 3: *Lo que la comunidad diseña es, en primera instancia, un sistema de investigación o aprendizaje sobre sí misma.*

El principi d'Escobar es pot aplicar al disseny gràfic entès com a sistemes, models o plataformes dedicats a l'aprenentatge i la reflexió sobre la disciplina. La comunitat professional té plataformes i canals de comunicació que podrien complir parcialment aquesta funció (premis, festivals, mitjans), però segons diversos autors, estan més orientats a la promoció que a la generació de coneixement. Pibernat (1994) lamenta l'absència de crítica de disseny:

En los lugares y medios donde debieran elaborarse y discutirse instrumentos de conocimiento se formulan opiniones, donde deberán formularse opiniones se promocionan profesionales o productos donde debiera orientarse al público, simplemente la crítica de diseño no tiene lugar.

El crític britànic Rick Poynor té un article titulat «Design conferences: isn't it time we demanded more?» (2008). Laranjo critica la superficialitat mediàtica del disseny gràfic (2018) i assenyalava la manca d'un espai reflexiu allunyat de la promoció (2017): «to create a space of reflection for graphic design that allows the opportunity of a critical examination of its practice». La condició de servei comercial del model estudi dificulta assolir aquest principi a les dues escales. Internament el projecte no pot tenir com a objectiu principal l'aprenentatge perquè es deu als objectius del client. L'aprenentatge sorgeix d'aprofitar els

15 Barcelona Centre de Disseny, 2019, *Ecosistema del diseño español*.

16 Memòria dels debats Meet a Designer organitzats per l'Institut Europeu de Design. Entre les conclusions hi ha: «Faltan organismos que fomenten la conciencia de sector. Es importante darnos a conocer y dar una idea completa de nuestro sector. No conseguimos que empresas, entidades y ciudadanos perciban la importancia del diseño más allá de la parte estética. (...) Es necesario crear un abanico de actividades que fomenten la cultura de diseño, como por ejemplo crear un colegio, realizar expos de diseño, etc. (...) Se nos ve aún como un arte y no como una disciplina con fundamentos racionales.»

espais entre els objectius i l'encàrrec. Externament, les conferències i la presència mediàtica estan condicionades per la necessitat de millorar la reputació professional entre dissenyadors i preservar la seva imatge als clients potencials. Els objectius comercials generen un conflicte d'interessos que limita la transparència en processos de treball. L'estudi no pot compartir obertament els errors i l'autocrítica sense posar en perill la seva reputació. La recerca acadèmica en disseny es troba encara en una fase incipient segons Vaughan (2017). L'educació en disseny és un sector molt consolidat, especialment a Catalunya (Barcelona Centre de Disseny, 2019), però la falta d'espais orientats al coneixement i la reflexió sobre el disseny gràfic posterior a la formació inicial no permet afirmar que la professió compleixi amb el tercer principi d'Escobar.

Principi d'autonomia 4: *Cada proceso de diseño implica un enunciado de problemas y posibilidades que permite al diseñador y al grupo generar acuerdos sobre objetivos y decidir entre alternativas de acción.*

En la manera d'entendre la professió del model estudi, el disseny no pot tenir objectius ni interessos propis; el disseny està al servei dels objectius de qui el contracta. La fase inicial dels projectes en què s'estableixen la dimensió, el pressupost, els objectius, el calendari i l'equip, queden fora de l'àmbit del disseny gràfic. En un estudi del FAD (2009)¹⁷, els professionals constataren que «l'empresa catalana es troba majoritàriament en el segon estadi del disseny: el disseny com *styling*». La iniciativa per identificar un problema i proposar un projecte no forma part dels serveis del model estudi. Aquest punt és important perquè, com diu Escobar (2017, p. 319), «todo enunciado de un problema siempre implica un enunciado de solución. Los problemas siempre se construyen de manera particular; nunca son declaraciones neutrales sobre la realidad». Tal com apunta Escobar, decidir els objectius del projecte és una tasca amb implicacions polítiques. Escobar cita una frase de Papanek que destaca la importància d'aquest principi: «Para Papanek, “la habilidad más importante de un diseñador es su capacidad para reconocer, aislar, definir, y resolver problemas”» (1984: 151). I «Hoy todo el mundo está de acuerdo en que el diseño va mucha más allá de la resolución de problemas, y que la investigación de los problemas tiene que ser participativa» (2017, p. 318). Per tots aquests motius, podem concloure que aquest principi no es dona al model estudi. Escobar hi afegeix un cinquè principi: la comunitat genera un model per definir objectius, però aquest no és aplicable sense tenir prèviament la capacitat per enunciar el problema.

¹⁷ Realitats i oportunitats. El disseny i l'empresa a Catalunya.

4. Conclusions

Analitzar la pràctica del model estudi sota el concepte de màquina ha posat de manifest que la complexitat de les relacions va més enllà de la comunicació entre dissenyador i client. Les relacions inclouen aspectes materials (com el programari) i immaterials (com el marc legal). La perspectiva relacional ha mostrat que les relacions conformen un mapa complex i dinàmic on no hi ha un sol actor que controli el procés.

Més endavant s'ha pogut constatar com la perspectiva relacional altera notablement conceptes que han estat fonamentals en el disseny, com són l'autoria, la funció, la materialitat i la relació entre idees i forma. El contrast entre la cultura del disseny modern i el relacional que es percep en la revisió d'aquests conceptes confirma que la perspectiva relacional pot suposar un canvi de paradigma radical, en línia amb el que pronostiquen alguns dels autors citats (Blauvelt, 2008; Vaughan, 2019).

A la segona part hem pogut veure com el concepte d'autopoesi ofereix un model que pot resoldre l'equilibri entre la consolidació del disseny com a activitat diferenciada i la relació amb el context. Seguint els conceptes d'Escobar per diferenciar l'origen de les normes que regulen una comunitat, es pot veure com bona part de les normes que regeixen el model estudi són externes al disseny, les seves relacions estan arbitrades pel client, té poca capacitat per relacionar-se directament amb el context i determinar la seva manera de vincular-se amb l'entorn. Per aquests motius es pot considerar que la pràctica del model estudi es correspon més amb el concepte *heteronomia* que no amb el d'*autonomia* tal com els defineix Escobar.

Per acabar, aplicant els principis d'Escobar al model estudi, es poden identificar algunes mancances institucionals i metodològiques del model estudi que fan difícil considerar-la una pràctica autònoma. L'autopoesi en què es basa l'autonomia d'Escobar estableix que, per relacionar-se amb l'entorn, cal tenir una estructura interna fixa. Però Cross (1982) i Blauvelt (2003) afirmen que el disseny no té encara aquesta coherència interna que li permetria establir relacions sense renunciar a les pròpies maneres de fer:

Design must have its own inner coherence, in the ways that science and the humanities do, if it is to be established in comparable intellectual and educational terms. But the world of design has been badly served by its intellectual leaders, who have failed to develop their subject in its own terms. (Cross, 1982)

Graphic design today feels like a vast formless body able to absorb any blows delivered to it, lacking coherency and increasingly dispersed. [...] Autonomy also gives coherency to graphic design in order to resist the dispersal it currently suffers by defining the conditions and terms under which it seeks to operate. (Blauvelt, 2003. p. 38-43)

Tots dos autors consideren l'autonomia relacional com una condició necessària per a la consolidació i el desenvolupament de la disciplina, tant en l'àmbit professional com en l'acadèmic.

Bibliografia

Abdulla, D., 2021. Does design care? *Futuress*, 10 Setembre, [en línia] Disponible a: <<https://futuress.org/stories/does-design-care/>> [Últim accés: 1 de maig de 2023].

Aicher, O., 2001. *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.

Anne Bush: *Odds and Ends*, 2019. Honolulu. [vídeo en línia] Disponible a: <<https://www.youtube.com/watch?v=osxtZAw8xpU>> [Últim accés: 6 de maig de 2021].

Barcelona Centre de Disseny, 2005. *Estudi de l'oferta de serveis de disseny gràfic i de comunicació a Catalunya*.

Barcelona Centre de Disseny, 2015. *Mapeig del sector disseny a Catalunya*.

Barcelona Centre de Disseny, 2019. *Ecosistema del diseño español*.

Bertolotti-Bailey, S., 2006. *Towards a critical faculty*. Nova York: Parsons School of Design.

Blauvelt, A., 2003. Towards critical autonomy, or can graphic design save itself? *Emigre*, 64.

Blauvelt, A., 2008. Towards relational design. *Design Observer*, 3 de novembre, [en línia] Disponible a: <<https://designobserver.com/feature/towards-relational-design/7557/>> [Últim accés: 1 de maig de 2023].

Brook, J., 2010. *Transparency*, [blog]. Disponible a: <<https://jamesbrookdesign.blogspot.com/2010/06/>>.

Bryant, L. R., 2014. *Onto-Cartography. An ontology of machines and media*. Edimburg: Edinburgh University Press.

Burdick, A., 1992. Neomania. *Emigre*, 24.

Bush, A., 1995. Criticism and the politics of absence. *Emigre*, 36.

Costa, T., 2012. Art i disseny. Processos sense objecte. *Situaciones. Revista de Historia y Crítica de las Artes*, pp.22-28, [en línia] Disponible a: <<http://situaciones.info/revista/art-i-disseny-processos-sense-objecte/>>.

Cross, N., 1982. Designerly ways of knowing. *Design Studies*, 3(4), pp.221-227, [en línia] Disponible a: <[https://doi.org/10.1016/0142-694X\(82\)90040-0](https://doi.org/10.1016/0142-694X(82)90040-0)>.

- Escobar, A., 2017. *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Escobar, A., 2018. *Designs for the pluriverse*. Durham: Duke University Press.
- Fariás, I. i Wilkie, A., 2016. *Studio Studies. Operations, topologies and displacements*. Londres: Routledge.
- Fitzgerald, K., 2015. Fuck all. *Modes of criticism*, 1.
- Fuller, J., 2021. Graphic designers have always loved minimalism. But at what cost? *AIGA Eye on Design*, 1 d'abril, [en línia] Disponible a: <<https://eyeondesign.aiga.org/graphic-designers-have-always-loved-minimalism-but-at-what-cost/>> [Últim accés: 17 d'abril de 2021].
- Fuller, J. (Locutor), 2016. Michael Rock. *Scratching the surface*.
Disponible a: <<https://scratchingthesurface.fm/post/153246938400/04-michael-rock>>.
- Fuller, J. (Locutor), 2017a. Anne Burdick. *Scratching the surface*.
Disponible a: <<https://scratchingthesurface.fm/post/168244909810/55-anne-burdick>>.
- Fuller, J. (Locutor), 2017b. Mr. Keedy. *Scratching the surface*.
Disponible a: <<https://scratchingthesurface.fm/post/164240817245/40-mr-keedy>>.
- González-Mardones, S., 2016. *El diseño gráfico y sus profesionales. Retos y definiciones*.
Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Goodman, N., 1978. *Ways of worldmaking*. 11th ed. Indianápolis: Hackett.
- Guersenzvaig, A. (Ed.), 2009. *Realitats i oportunitats: el disseny i l'empresa a Catalunya*.
Foment de les Arts i del Disseny.
- Hall, E., Garrett, J. i Merholz, P., 2020. *The business model is the new grid, and other mindbombs*, Octubre. Disponible a: <<https://findingourway.design/2020/10/27/20-the-business-model-is-the-new-grid-and-other-mindbombs-ft-erika-hall/>>.
- Helvetica*, 2007. Disponible a: <<https://www.hustwit.com/helvetica>>.
- Istituto Europeo di Design, 2018. *Meet a designer*.
- Julier, G., 2014. *The culture of design*. 3rd ed. Thousand Oaks: SAGE Publications. Disponible a: <<http://designculture.info>>.
- Keedy, J., 1995. Zombie Modernism. *Emigre*, 34.

Keedy, J., 2004. Style is not a four letter word. *Emigre*, 67.

Laranjo, F. M., 2017. *Design as criticism: methods for a critical graphic design practice*. Londres: University of the Arts London.

Laranjo, F. M., ed., 2018. It's nice that intro. A: *Modes of Criticism* 3. Design and Democracy. Disponible a: <<https://modesofcriticism.org/its-nice-that-intro/>> [Últim accés: 1 de maig de 2023].

Latour, B., 1991. Technology is society made durable. A: J. Law, ed. *A Sociology of Monsters: essays on power, technology and domination*. Londres: Routledge, pp.103-130.

Lorusso, S., 2021. Design and Power - Part 1. *Other Worlds*, 4 d'octubre. Disponible a: <<https://buttondown.email/otherworlds/archive/ow-4-design-and-power-part-1-by-silvio-lorusso/>> [Últim accés: 1 de maig de 2023].

Manzini, E., 2015. *Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation*. Cambridge: MIT Press.

Maturana, H. i Varela, F., 1972. *De máquinas y seres vivos*. Santiago de Xile: Editorial Universitaria.

McLuhan, M., 1964. *Understanding media: the extension of man*. Londres: Routledge & Kegan Paul.

Meggs, P. B. i Purvis, A. W., 2016. *Meggs' history of graphic design*. 6th ed. Hoboken, Nova Jersey: John Wiley & Sons, Incorporated.

Papanek, V., 1971. *Design for the real world*. Nova York: Bantam Books.

Paucar-Caceres, A., Harnden, R. i Reichel, A., 2011. Autopoiesis, systems thinking and systemic practice: the contribution of Francisco Varela. *Systems Research and Behavioral Science*, 28, pp.571–574, [en línia] Disponible a: <<https://doi.org/10.1002/sres.1127>>.

Pelta, R., 2022. Una profesión relacional. *Experimenta*, 30 d'agost, [en línia] Disponible a: <<https://www.experimenta.es/por-el-pan-y-por-las-rosas/la-columna-de-raquel-pelta-una-profesion-relacional>> [Últim accés: 1 de maig de 2023].

Pibernat, O., 1994. Existe la crítica del diseño? *La Vanguardia*, 8 de novembre. p.38.

Poynor, R., 2008. Design conferences: isn't it time we demanded more? *Creative Review*, [en línia] Disponible a: <<https://www.creativereview.co.uk/design-conferences-isnt-it-time-we-demanded-more-asks-rick-poynor/>> [Últim accés: 12 de juny de 2017].

Rams, 2018. [film] Disponible a: <<https://www.hustwit.com/rams>>.

Rock, M., 2013. *Fuck content. A: Multiple signatures: on designers, authors, readers and users.* Nova York: Rizzoli.

Rofes, O., 2015. Dissenyar el projecte. A: *Quadern de les idees, les arts i les lletres*, pp.33-34. Disponible a: <<http://quadern.fundacioars.org/dissenyar-el-projecte/>> [Últim accés: 28 d'agost de 2017].

Shaughnessy, A. i Brook, T., 2009. *Studio culture: the secret life of a graphic design studio.* Londres: Laurence King Publishing. Disponible a: <<https://uniteditions.com/products/studio-culture-now>>.

Sinclair, M. ed., 2020. *Studio culture now: advice and guidance for designers in a changing world.* Londres: Unit Editions.

Van Toorn, J., 2010. A passion for the real. *Design Issues*, 26(4), pp.45-56.

Van Toorn, J. i Crouwel, W., 1972. *The debate.* Nova York: The Monacelli Press.

VanderLans, R., Casacuberta, D. i Llop, R., 2004. Rudy VanderLans, editor of Emigre. *Typotheque*, novembre, [en línia] Disponible a: <https://www.typotheque.com/articles/rudy_vanderlans_editor_of_emigre>.

Vaughan, L., ed., 2017. *Practice-based design research.* Londres: Bloomsbury.

Vaughan, L., ed., 2019. *Designing cultures of care.* Londres: Bloomsbury.

Vignelli, M., 2009. *The Vignelli canon.* Baden: Lars Müller Publishers.

Viladàs, X., 2008. Diseño rentable. *Diez temas a debate.* Barcelona: Index Book.

Wang, J., 2016. Now you see It. *Dangerous Objects*, 9 de desembre, [en línia] Disponible a: <<https://medium.com/@earth.terminal/now-you-see-it-110b77fd13db>> [Últim accés: 17 d'abril de 2021].

Warde, B., 1932. *The crystal goblet, or printing should be invisible.* Tesi doctoral. University of Saskatchewan.

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

Pau de Riba

Doctorant a Bau amb una recerca sobre pràctiques emergents fora del model estudi-client. Interessat en la cultura i les polítiques de disseny. Després de dues dècades treballant en disseny gràfic, estratègia i innovació, el 2015 cursa un màster de recerca en disseny (Eina-UAB) i s'incorpora a BAU com a Coordinador de l'itinerari de Disseny Gràfic i Comunicació Visual. Ha impartit classes des del 2007 a assignatures de projectes, projecte final de grau, innovació i gestió del disseny. Anteriorment ha treballat com a dissenyador en projectes d'identitat corporativa i estratègia (Classe, Summa) i com a consultor en innovació de producte. Com a freelance ha treballat per a entitats del tercer sector, el sector cultural i universitats.

PhD student at Bau, researching emerging practices outside the study-client model, he is interested in the culture and politics of design. After two decades working in graphic design, strategy and innovation, in 2015 he took a master's degree in design research (Eina-UAB) and joined BAU as Coordinator of the Graphic Design and Visual Communication itinerary. He has taught since 2007 in subjects of projects, final degree project, innovation and design management. He had previously worked as a designer in corporate identity and strategy projects (Clase, Summa) and as a consultant in product innovation. As a freelancer, he has worked for third-sector entities, the cultural sector and universities.

Doctorando en Bau investigando prácticas emergentes fuera del modelo estudio-cliente. Interesado en la cultura y las políticas del diseño. Después de dos décadas trabajando en diseño gráfico, estrategia e innovación, el 2015 cursa un máster de investigación en diseño (Eina-UAB) y se incorpora a BAU como Coordinador del itinerario de Diseño Gráfico y Comunicación Visual. Ha impartido clases des del 2007 en asignaturas de proyectos, proyecto final de grado, innovación y gestión del diseño. Anteriormente ha trabajado como diseñador en proyectos de identidad corporativa y estrategia (Clase, Summa) y como consultor en innovación de producto. Como freelance ha trabajado para entidades del tercer sector, el sector cultural y universidades.

Reseña

Designing for Interdependence: A Poetics of Relating

Jaron Rowan

<https://orcid.org/0000-0001-5263-7984>

BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona / UVIC-
UCC (Barcelona)

jaron.rowan@bau.cat



Como citar este artículo

Rowan, J., 2023. Reseña del libro *Designing for Interdependence: A Poetics of Relating*. *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, 8 (15), pp.89-99

DOI 10.46516/inmaterial.v8.170



En la investigación contemporánea en diseño, se ha establecido una división clara entre aquellas entidades y ámbitos que centran sus esfuerzos en investigar para el diseño y quienes investigan a través del diseño. Esta división, que en su momento estableció de forma orientativa Christopher Frayling (1994), ha terminado por delimitar ámbitos de investigación y trabajo muy diferenciados. La primera esfera está habitada por quienes trabajan para mejorar productos existentes, para desarrollar nuevos materiales o técnicas o buscan solucionar problemas con artefactos de diseño que aún no han sido creados (Rodgers, 2018). Se trata de prácticas investigativas que nacen con la voluntad de contribuir a crear artefactos, servicios o experiencias capaces de ir solventando las contingencias del mundo con productos de carácter mercantil. En una línea bien diferenciada, se encuentran las prácticas de investigación que se valen del diseño como método para inaugurar debates o establecer preguntas (Camps Banqué y Rowan, 2019). Son prácticas de investigación en diseño que tienen un perfil más especulativo o, incluso, filosófico y que tienen la voluntad de articular preguntas y debates del presente con artefactos curiosos que no buscan cerrar las preguntas, sino sostenerlas materialmente. El libro *Designing for Interdependence: A Poetics of Relating*, del investigador y diseñador Martín Ávila, entra de forma clara en esta última comunidad de prácticas.

La preocupación principal que vertebra este libro nos invita a reflexionar sobre qué implicaría diseñar teniendo en cuenta las necesidades y posibilidades de entes o realidades más-que-humanas y gira en torno a estos temas. Es decir, cómo sería el diseño si desplazara las necesidades humanas del centro de sus preocupaciones para así dar espacios de escucha y agencia a entidades no-humanas. Por ejemplo, cómo sería diseñar con animales o plantas. En definitiva, nos incita a reflexionar y prototipar formas de diseño no antropocéntricas en las que afloren nociones de mutualismo, interdependencia y vínculo con entidades no-humanas. En ese sentido, es una invitación para pensar en torno a las posibles ecologías del diseño y sus articulaciones con un mundo marcado por la heterogeneidad y la complejidad. Para ello, combina tradiciones de pensamiento del diseño que ya se han formulado preguntas similares, como los trabajos de Marisol de la Cadena y Mario Blaser (2018) o los de Arturo Escobar (2018), con visiones provenientes de la ecología filosófica, como las desarrolladas por Gregory Bateson (2000), Félix Guattari (1990), Donna Haraway (2007) o Isabelle Stengers (2005). Para dar respuesta a estas preguntas, el autor presenta un conjunto de proyectos de diseño y prototipos creados por él y su equipo a la vez que analiza propuestas de diseño creadas por otras figuras destacadas del diseño más especulativo o crítico, como Neri Oxman, Marlène Huissoud o Clive van Heerden y Jack Mama.

En ese sentido, el libro combina reflexiones de carácter teórico o filosófico con análisis de prototipos y proyectos de diseño que ayudan a materializar estas reflexiones y dotarlas de una realidad concreta y simbólica. En ningún caso se presentan respuestas cerradas o

conclusiones, sino más bien «artefactos que como ecologías, tienen que ser entendidos desde su dinamismo, como procesos, como verbos y no como sustantivos» (Ávila, 2022, p.146). Así se va perfilando el propósito del autor, que él mismo define como enfrentarse a los «retos poéticos de diseñar para la cohabitación interespecies» (Ávila, 2022, p.149). Lleva a cabo esta idea a través de proyectos de carácter especulativo, capaces de dotar de voz y agencia a seres a los que normalmente damos la espalda o evitamos, como los escorpiones, las cucarachas o las abejas, que en este libro tienen un papel destacado como casos de estudio y codiseñadores de proyectos.

Martín Ávila analiza qué implicaciones tiene para el diseño tener en cuenta una perspectiva «biocentrista», es decir, un marco de interpretación de la realidad que «busca descentrar al humano y eliminar la noción de centro, y si tenemos que hablar en términos de centralidad, como indica la misma palabra, encontraríamos la vida en el centro de la cuestión» (Ávila, 2022, p.5). De esa manera, busca evidenciar las agencias de las entidades no-humanas y articular prácticas y políticas del diseño capaces de operar desde una mirada no-antropocéntrica, y así evitar muchas de las consecuencias indeseadas del antropocentrismo y los colapsos sociales y medioambientales que este ha causado. Desplazando al humano del centro o articulando la vida en torno a muchos centros diferentes, podemos evidenciar las necesidades y agencias de todos aquellos elementos que el humanismo más recalitrante y la racionalidad técnica moderna han silenciado convenientemente. Entonces, el autor va elaborando una visión interdependiente de la vida, en la que las interacciones, cooperaciones, mutualismos y rivalidades entre humanos, no-humanos, entornos y medios se articulan de forma compleja y no lineal. Este ejercicio de descentramiento del humano permite «ahondar en la responsabilidad ética y política hacia otras formas de vida» (Ávila, 2022, p.9). Así se va definiendo una perspectiva que el autor denomina «ecocentrista», en la que se produce un desplazamiento epistémico crucial, en la que deja de ver a las entidades o fenómenos con las que nos relacionamos como a seres aislados para ver la realidad como un continuo de constituciones mutualistas.

La perspectiva geocéntrica conlleva un cambio de perspectiva que afecta al rol tradicional del diseñador o diseñadora, que, en este contexto, pasa de ser una figura dedicada a la creación y el control de mensajes o productos a ser quien se deja afectar por «la poética de las relaciones, perdiendo el control y reconociendo las necesidades y capacidades más-que-humanas» (Ávila, 2022, p.14). Por lo tanto, desde esta perspectiva, quien se dedica al diseño se ve en la obligación de aprender a habitar un mundo más «profundo» y complejo, abriendo espacios y formas de hospitalidad para otros seres y entendiendo las relaciones de interdependencia y corresponsabilidad para con entidades que tradicionalmente han sido silenciadas o excluidas dentro del ámbito del diseño. Plantas, bacterias o animales se empiezan a constituir como codiseñadores. Recogiendo ideas del biólogo

Andreas Weber, el autor se refiere a la necesidad de desarrollar perspectivas eróticas de la vida (Weber, 2017), entendiendo cómo los diferentes seres se atraen y combinan; cómo las necesidades de diferentes seres se mutualizan; cómo la vida pasa de entenderse como un fenómeno determinado por la lógica y la causalidad para inaugurar nuevas perspectivas marcadas por la poética de las relaciones y los vínculos embrollados. En ese sentido, el autor consigue acercar ideas muy estimulantes provenientes del ámbito de la biología o la filosofía contemporánea al ámbito del diseño.

Aun así, es importante señalar que uno de los grandes problemas conceptuales del libro reside en la falta de complejización del término «interdependencia». Esta noción que popularizaron en el ámbito de la biología Francisco Varela et al. (2011) tiene largas raíces y ha sido abordado de diferentes formas, principalmente desde la filosofía budista (que Varela nunca ocultó). En ese contexto, la interdependencia no tiene tanto que ver con la articulación de formas de vida a través de sus necesidades y posibilidades, sino que tiene un estatus ontológico y solo puede entenderse como correlato del concepto de vacuidad. Esta vacuidad es la negación de la existencia inherente de las cosas (Gyatso, 2016), es decir, la creencia de que la realidad que percibimos no se construye sobre el ser, sino sobre la ausencia. Como explica el maestro budista *mahayana* Gueshe Kelsang Gyatso, «la vacuidad es un fenómeno negativo no-afirmante que niega la existencia inherente y no afirma ningún otro fenómeno positivo. Es una mera ausencia de existencia inherente» (Gyatso, 2014, p.578). Es desde esta negación que todas las cosas y los seres gozan de una naturaleza interdependiente, puesto que son expresiones de la vacuidad. En su análisis del *Shobogenzo*, el filósofo budista zen Shohaku Okumura sigue con esta idea y explica que al practicar la meditación (*zazen*) y realizar la vacuidad, la división sujeto-objeto desaparece. Según el autor, «el Zazen nos revela que la realidad surge de la relación total de interdependencia» (Okumura, 2010, p.90). Asumiendo la vacuidad, es fácil entender que «el yo es una parte de todos los seres. Cada uno de nosotros vive junto a todos los demás seres en una red de creación interdependiente, no hay ser que exista de forma separada del resto de la red» (Okumura, 2010, p.71). Es decir, no existe ningún ser con realidad inherente, puesto que todos son expresiones de la interdependencia causada por el origen de las cosas, que es la vacuidad. En ese sentido, la interdependencia adquiere un estatuto ontológico y no meramente descriptivo o moral.

Ávila argumenta que diseñar desde la perspectiva de la interdependencia «nos permite explorar cómo formamos parte de los mundos de los demás, y cómo ellos devienen parte de nuestro mundo, teniendo en cuenta que estos mundos no son ontológicamente idénticos» (Ávila, 2022, p.53). En ese sentido, estos mundos que se conectan parecen ser más bien ecosistemas que interactúan que entidades cuya existencia inherente se niega para permitir que aflore una ontología de lo único (Ivanhoe et al., 2018). Así, a diferencia

de la noción de interdependencia budista, en este libro nos encontramos con visiones más operativas o con un trasfondo moral de este término. En definitiva, se defiende la necesidad de aceptar que todas las formas de la vida biológica que habitan en la Tierra están conectadas entre sí y que por ello los humanos tenemos que asumir la responsabilidad de cuidar el medioambiente o hacernos cargo de la importancia de las formas de vida más-que-humanas. Frente a esta concepción de interdependencia conviene recordar una de las alertas que pone por escrito la bióloga y filósofa Kriti Sharma, quien nos advierte de que para entender la noción de interdependencia tenemos que hacer un desplazamiento epistémico en el que pasemos de concebir la realidad como un todo constituido por entidades que interactúan entre sí para percibirla cómo un sistema de “elementos constituidos mutuamente, es decir, ver que las cosas existen solamente en relación dependiente con otras cosas” (Sharma, 2015: 2). Por ello, en el contexto del libro de Ávila, la interdependencia parece una opción sobre la que se puede decidir trabajar y no la base material y una realidad ontológica sobre la que opera la vida. Puesto en bruto, para el budismo, no existe la opción de hacer diseño no-interdependiente, puesto que la interdependencia es una cualidad que emerge de la visión correcta de la realidad. No tiene atributos positivos o negativos. Sería importante distinguir las implicaciones que tiene describir la realidad partiendo de un principio de interdependencia de las de hacerlo partiendo de visiones ecosóficas (Guattari, 1990), desde las ontologías relacionales (Haraway, 2007), las ontologías planas (Bryant, 2011) o las orientadas al objeto (Harman, 2010; Morton, 2013). Todas estas perspectivas se refieren a diferentes formas de enredo y vínculo entre los distintos seres y entidades que conforman el mundo, pero tienen connotaciones y premisas ontológicas disímiles.

Asumir acríticamente la noción de interdependencia nos puede llevar a obviar la dimensión política que pueden tener los vínculos. Nos puede llevar a olvidar que sobre las relaciones, vínculos y enredos se consolidan las relaciones de poder y estructuras que definen y determinan la vida social. El filósofo Jay L. Garfield, experto en filosofía budista, no duda en subrayar:

[...] el hecho que nuestra identidad surja de la interdependencia no siempre trabaja a nuestro favor. Mientras que podemos celebrar las formas en las que nuestros seres queridos y las estructuras sociales sostienen nuestro crecimiento y aspiraciones, es igualmente verdad que las estructuras sociales opresivas y los sujetos abusivos también escriben el guión que esculpe nuestras personalidades de forma profundamente negativa (Garfield, 2022, p.43).

Es decir, solo podemos celebrar acriticamente la interdependencia como forma de salir de la idea de los sujetos autónomos e independientes que definió la modernidad europea si no ahondamos en cómo la interdependencia entre vidas humanas puede ser el lugar en el que se cristalicen las estructuras que perpetúan formas de discriminación o desigualdad social. En ese sentido, si bien es verdad que el trabajo de Ávila está marcadamente inspirado en las tres ecologías de Félix Guattari –quien distingue la ecología de lo personal, de lo social y de lo medioambiental–, apenas presta atención y trabaja en la segunda esfera ecológica, la sociopolítica. Con ello, Ávila pone todo el énfasis en entender y lanzar propuestas que nos ayudan a entender cómo la ecología personal y la medioambiental se codeeterminan. Entonces, podemos concluir que, más que la interdependencia, lo que articula filosóficamente este libro es una ontología relacional. Asumiendo ideas de autoras como Donna Haraway, nos insta a desarrollar nuevas formas de parentesco con lo más-que-humano, pero se niega a perder del todo la figura de humano, animal, planta o mineral, a los que nos abocaría a trabajar desde la idea de una interdependencia ontológica, perspectiva que negaría la realidad inherente de cada uno de estos elementos.

A su vez, es necesario remarcar uno de los grandes vacíos conceptuales o políticos del libro: si bien es verdad que se nombran los efectos más perversos del capitalismo, no se presta mucha atención a cómo este sistema de producción construye naturalezas específicas y modos de vida muy determinados. En este sentido, diálogos con autores como Jason Moore (2020), por poner un ejemplo, ayudarían a desplazar el asunto principal del libro, cómo diseñar con entes más-que-humanos, que dejaría de ser una pregunta epistémica para pasar a ser un desafío de corte material y político. La «ecología de saberes» que preconiza Isabelle Stengers (2005) y que sirve de sustento discursivo para el proyecto de Martín Ávila requiere, a su vez, ahondar en los mercados, regulaciones y normativas que perpetúan ciertas prácticas discursivas y políticas. Y si bien hay consciencia de esta realidad, el espacio que se le dedica es relativamente pequeño. La aparición de cucarachas o escorpiones en el contexto urbano no es un hecho fortuito, sino fruto de modelos de expansión urbana, desinversiones crónicas y formas de vida marcadas por el precio del suelo y modelos de propiedad muy determinados. En este sentido, la ecología de lo socioeconómico termina siendo casi el trasfondo de la acción y no uno de los elementos que ayudan a entender mejor cómo se producen ciertos contextos de aceptación o negación de los vínculos entre diferentes especies.

Por último, me gustaría señalar que, a pesar de que hay consciencia de las diferentes temporalidades que se cruzan al integrar perspectivas más-que-humanas en el diseño, se extraña una reflexión más profunda en torno a qué y cómo se podría llevar este debate al diseño contemporáneo. Se habla de la necesidad de practicar un diseño «profundo» (Ávila, 2022, p.18) que tenga en cuenta las diferentes capas que codeterminan la realidad,

pero no se ahonda en cómo sería diseñar teniendo en cuenta formas de tiempo más profundas (Zielinski, 2006) o las cualidades y temporalidades de los materiales y otras formas de vida. En este sentido, las ideas desarrolladas por Tim Cowlshaw (2022) en torno a la temporalidad de la basura digital suplen bien este vacío conceptual del libro. Cowlshaw demuestra bien que los residuos nos permiten entender los efectos y articulaciones de los proyectos de diseño más allá de la vida útil o más identificable del artefacto estudiado. Con ello, da cuenta de cómo las tramas y consecuencias de muchos de los proyectos analizados se pueden extender de forma inusitada en el tiempo articulando nuevos vínculos y posibilidades. Es posible que solo la especulación nos permita, de momento, hacernos cargo de muchas de estas consecuencias y posibilidades.

Por otra parte, es importante remarcar que uno de los aciertos de este libro es la voluntad y capacidad que tiene de hacer teoría desde prácticas de diseño concretas. No deja que las ideas queden volando en una esfera abstracta, sino que se materializan en dispositivos investigativos sumamente interesantes. Ávila define estos artefactos como «proyectos ensayísticos en el sentido en que son intentos de pensar a través de materiales y procesos, testeando ideas y deviniendo expresiones materiales del pensar» (Ávila, 2022, p.43). En ese sentido, se explora el diseño como un dispositivo epistémico capaz de «inscribir y prescribir conocimientos que no son tan solo simbólicos sino también icónicos e indexales, que pueden ser interpretados por seres más-que-humanos» (Ávila, 2022, p.43). Los proyectos con los que investiga el autor logran mostrar la complejidad de realidades que emergen al abrir perspectivas de diseño claramente posthumanistas. Las contradicciones que se inauguran son muchas, y los prototipos desarrollados logran testear el mundo aceptando que se cruzan intereses y necesidades muy diferentes; que las formas de producción de sentido humanas dejan inscripciones que pueden ser interpretadas de formas insospechadas por seres más-que-humanos; que los nudos y vínculos sobre los que se sostiene la vida pueden ser frágiles y que es necesario afirmar otras formas de diseñar y hacer mundo.

Así, los dispositivos presentados desdibujan categorías heredadas de la modernidad, como lo natural y lo cultural; lo humano y lo no-humano o lo natural y lo artificial. Los proyectos funcionan como propuestas de lo que Marta Camps Banqué (2020) ha definido como «saberes en acción», es decir, formas de conocimiento práctico e incorporado, cruzadas por haceres y saberes heterogéneos. Por ello no extraña que Ávila defienda que «el diseño puede sostener prácticas exploratorias capaces de articular los aspectos ecológicos y políticos de la agencia que hemos delegado en los artefactos» (Ávila, 2022, p.54) y, a través de casos concretos, se dedique a demostrar esta hipótesis. Son preguntas materiales que son capaces de sostener el problema (Haraway, 2016) y demostrar las diferentes capas que lo constituyen. Sin embargo, uno de los retos que presenta este libro y que es inherente a la investigación en diseño contemporáneo es cómo lograr que las diferentes

ecologías sobre las que transitan y se desarrollan los proyectos de diseño se puedan cruzar y articular. Se trata de cómo diseñar teniendo en cuenta las necesidades de la ecología del yo, del nosotros y del todo. Es decir, las ecologías marcadas por la subjetividad y el deseo; por las instituciones, las regulaciones y los mercados y, por último, por el clima, la energía o los sistemas vivos. Cómo hacer que los problemas sociales y los medioambientales no se acaben estructurando como realidades paralelas, sino como elementos coconstitutivos. Cómo tener en cuenta los elementos estéticos, políticos, éticos y eróticos del diseño. Se trata de trabajar desde ecologías del diseño capaces de articular malestares sociales con malestares o necesidades de las sociedades más-que-humanas. Esta es una de las tareas pendientes del ámbito de la investigación en diseño en general.

Concluimos remarcando el valor de este libro en el que Ávila explora cómo se podría entender el diseño que surge de la voluntad de trabajar y cooperar con entidades más-que-humanas. Es un diseño que parte de nociones de ontología relacional y que busca abrir vínculos entre entidades que han sido silenciadas o relegadas a ocupar un lugar secundario en las formas en que componemos las sociedades humanas. Dando visibilidad a ciertas plantas y animales, entendiendo sus capacidades de enfermarnos o curarnos, de suponer una amenaza o un recurso, el autor contribuye a ahondar en el proyecto cosmológico inaugurado por Stengers (2010). Con conciencia de las limitaciones y contradicciones que surgen de aplicar estas ideas, el autor nos presenta un terreno de juego que aún se está por explorar para quienes les interese ahondar en la investigación en diseño teniendo en cuenta perspectivas posthumanistas o multiespecistas. Y si el libro demuestra algo es que el diseño es un campo desde el que se puede investigar la realidad a través de proyectos, artefactos y dispositivos sociotécnicos capaces de evidenciar las capas materiales, políticas, semióticas o eróticas que articulan nuestra realidad.

Bibliografía

- Ávila, M., 2022. *Designing for Interdependence: A Poetics of Relating*. Londres: Bloomsbury Visual Arts.
- Bateson, G., 2000. *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bryant, L., 2011. *The Democracy of Objects*. Londres: Open Humanities Press.
- Camps Banqué, M., 2020. *Saber en la acción. Prácticas pedagógicas indisciplinadas*. Tesis doctoral. Universitat Central de Catalunya.
 Disponible en: <<http://tdx.cat/handle/10803/668762>>. [Consultado el 22/05/2023].
- Camps Banqué, M. y Rowan, J., 2019. Indisciplinaries: Exploring Practice as a Design Research Method. *Diseña*, 14, pp.100-117.
 Disponible en: <<https://doi.org/10.7764/disen.14.100-117>>. [Consultado el 22/05/2023].
- Cowlishaw, T., 2022. The Symbols of the Divine: Approaching a Post-human Ontology of Digital Design via the Study of Discards. *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, 7(13), pp.14-34.
 Disponible en: <<https://doi.org/10.46516/inmaterial.v7.142>>. [Consultado el 22/05/2023].
- De la Cadena, M. y Blaser, M., 2018. *A World of Many Worlds*. Durham: Duke University Press.
- Escobar, A., 2018. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press.
 Disponible en: <<https://doi.org/10.1215/9780822371816>>. [Consultado el 22/05/2023].
- Frayling, C., 1994. Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), pp.1-5.
 Disponible en: <<https://researchonline.rca.ac.uk/384/>>. [Consultado el 22/05/2023].
- Garfield, J. L., 2022. *Loosing Ourselves. Learning to Live Without a Self*. Princeton: Princeton University Press.
- Guattari, F., 1990. *Las tres ecologías*. Valencia: Pre-Textos.
- Gyatso, G. K., 2014. *El camino gozoso de buena fortuna*. Málaga: Editorial Tharpa.
- Gyatso, G. K., 2016. *Budismo moderno*. Málaga: Editorial Tharpa.
- Haraway, D. J., 2007. *When Species Meet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Haraway, D. J., 2016. *Staying with the Trouble*. Durham: Duke University Press.

Harman, G., 2010. *Towards Speculative Realism*. Istanbul: Zero Books.

Ivanhoe, P. J., Flanagan, O., Harrison, V., Sarkissin, H. y Schwitzgebel, E., 2018. *The Oneness Hypothesis: Beyond the Boundary of Self*. Nueva York: Columbia University Press.

Moore, J. W., 2020. *El capitalismo en la trama de la vida: Ecología y acumulación de capital*. Madrid: Traficantes de sueños.

Morton, T., 2013. *Realist Magic: Objects, Ontology, Causality*. Londres: Open Humanities Press.

Okumura, S., 2010. *Realising Genjokoan: The Key to Dogen's Shobogenzo*. Somerville: Wisdom Publications.

Rodgers, P. A., 2018. Design Research for Change: A UK Perspective. *Diseña*, 13, pp.110-139. Disponible en: <<https://doi.org/10.7764/disen.13>>. [Consultado el 22/05/2023].

Sharma, K., 2015. *Interdependence. Biology and Beyond*. New York: Fordham University Press

Stengers, I., 2005. Introductory Notes on an Ecology of Practices.

Cultural Studies Review, 11(1), pp.183-196.

Disponible en: <<https://doi.org/10.5130/csr.v11i1.3459>>. [Consultado el 22/05/2023].

Stengers, I., 2010. *Cosmopolitics I*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Varela, F., Thompson, E. y Rosch, E., 2011. *De cuerpo presente*. Barcelona: Gedisa.

Weber, A., 2017. *Matter and Desire. An Erotic Ecology*. White River Junction: Chelsea Green Publishing.

Zielinski, S., 2006. *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge: MIT Press.

Jaron Rowan

Escritor, docente e investigador. Director de Investigación y coordinador de la Unidad de Doctorado de BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño, en Barcelona. Autor de “Emprendizajes en cultura”, (Traficantes de Sueños, 2010), “Memes: inteligencia idiota, política rara y folclore digital” (Capitan Swing, 2015) y “Cultura libre de Estado” (Traficantes de Sueños, 2016). Co-autor de “Innovación en Cultura” (Traficantes de Sueños, 2009), “Cultura libre digital” (Icaria, 2012) o “La tragedia del copyright” (Virus, 2013) y de forma más reciente junto a Marta Camps “Investigación en diseño” (BAU Ediciones, 2021).

Writer, teacher and researcher. Research Director and coordinator of BAU's (University Center for Arts and Design, Barcelona) Doctoral Unit. Author of “Emprendizajes en cultura”, (Traficantes de Sueños, 2010), “Memes: inteligencia idiota, política rara y folclore digital” (Capitan Swing, 2015) and “Cultura libre de Estado” (Traficantes de Sueños, 2016). Co-author of “Innovación en Cultura” (Traficantes de Sueños, 2009), “Cultura libre digital” (Icaria, 2012) or “La tragedia del copyright” (Virus, 2013) and more recently with Marta Camps “Investigación en diseño” (BAU Ediciones, 2021).

Escriptor, docent i investigador. Director de Recerca i coordinador de la Unitat de Doctorat de BAU, Centre Universitari d'Arts i Disseny, a Barcelona. Autor d' “Emprendizajes en cultura”, (Traficantes de Sueños, 2010), “Memes: inteligencia idiota, política rara y folclore digital” (Capitan Swing, 2015) i “Cultura libre de Estado” (Traficantes de Sueños, 2016). Coautor d' “Innovación en Cultura” (Traficantes de Sueños, 2009), “Cultura libre digital” (Icaria, 2012) o “La tragedia del copyright” (Virus, 2013) i de forma més recent juntament amb Marta Camps “Investigación en diseño” (BAU Ediciones, 2021).

