



EN BUSCA DEL PARADIGMA PERDIDO

El diseño atraviesa una paulatina transformación que nos impone la urgencia de vislumbrar las nuevas configuraciones de la disciplina contemporánea resumidas en una declaración de principios: el diseño ante todo.

¿Qué está sucediendo en el mundo del diseño? O más precisamente: ¿qué está sucediendo en el mundo y qué relación hay con el diseño? Hace tiempo, escuché a un experto diseñador responder a una persona estas preguntas, mientras ella exclamó: ¡“Pero, entonces, todo es diseño!”! Hoy el diseño parece que tiene que ver con todo. ¿Es posible explicar la profesión a través de los clásicos modelos: diseño gráfico, diseño industrial, diseño textil, diseño de indumentaria o diseño multimedia? ¿Cómo explica la academia estas férreas divisiones entre diseños con nombre y apellido? ¿Será que responden a un modelo de pensamiento “cientificista” que trata de encontrar una mayor profundidad a través de la superespecialización al encuadrarse en el pensamiento tradicional científico?

Donald Norman (2005) explica que con las escuelas tradicionales creamos artesanos exquisitos, y el resultado son “exquisitos productos”. María Ledesma (2003) completa esta idea afirmando que el hecho de apelar a la “cientificidad” del discurso supone cubrir la brecha que se abre entre los postulados de la ciencia oficial y los de la propia disciplina. A ello se suma el imperialismo de los sectores académicos más tradicionales que, desde



01



02

Khun en adelante, no solo dictan las reglas de producción del conocimiento, sino también las de las formas en que se lo produce y sus modos de validación. Ledesma también sostiene que este proceso tiene que ver con la separación sistemática entre “ciencias naturales y sociales”: así, las primeras dejaron de lado al “hacedor del ambiente” y las segundas se desligaron del “territorio”. Siguiendo a Ledesma, se podría pensar que la actuación del diseño hoy está descontextualizando los modelos tra-

dicionales del siglo pasado que relacionaban la industria, la empresa y el diseño.

En el siglo XXI, las orientaciones son mucho más vastas: *advanced design*, *data visualization*, *design thinking*, diseño conceptual, diseño de experiencia (o *UX design*), diseño de procesos, diseño de servicios, diseño emergente, diseño estratégico, diseño para la innovación social, diseño participativo, diseño social, diseño sustentable, diseño universal, diseño web e infografía. A este listado, se podría agregar la



03

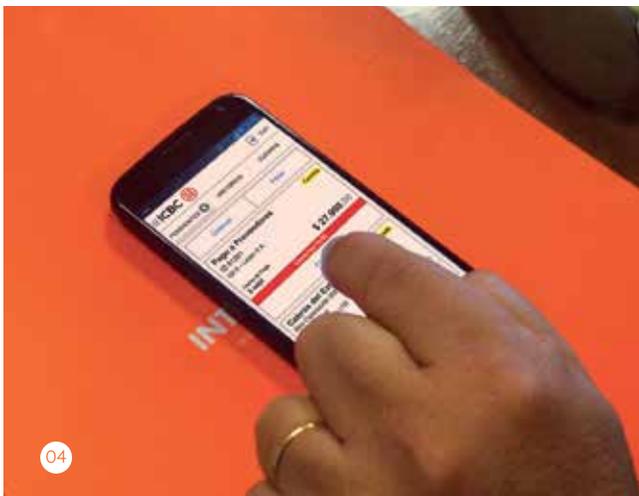
- 01.02 Diseño estratégico: equipos interdisciplinarios participan del Helsinki Design Lab, pionero en su especialidad.
- 03 Diseño de servicios: junto con los habitantes del Municipio de Odense (Dinamarca), el MindLab trabajó en la nueva forma que tendrá su municipalidad.
- 04 Diseño de experiencia: el equipo de diseñadores argentinos de Inter-Cultura piensa cómo debe ser el contexto móvil mediante el diseño centrado en las personas. Pruebas de prototipos interactivos para el ICBC Mobile Banking.
- 05 Diseño de experiencia: Nathan Shedroff propuso un kit de cartas para ayudar en la generación de ideas en la etapa de *brainstorming*.

Definir la versatilidad

El diseño actual no asume definiciones unívocas. A continuación, un posible diccionario para el diseño de hoy.

Advanced design

Conocido por su acepción inglesa ADD, se orienta a la innovación prospectiva y, en muchos casos, se anticipa al presente. El diseño de automóviles (*concept cars*) es un ejemplo de ADD. No responde a demandas de un cliente ni de un mercado específico. Su investigación centrada en el usuario opera sobre comportamientos naturales y artificiales a través de modelos de aplicación reales que exhiben un nivel de innovación tal que a veces resulta incomprensible para sus contemporáneos.



04



05

importancia que tiene el diseño en la Internet de las cosas y ni hablar del codiseño. Todas estas ramificaciones que la disciplina experimenta en la actualidad abren nuevos interrogantes: ¿vivimos un proceso de atomización del diseño o son —simplemente— distintas facetas de algo más grande y abarcativo?, ¿en qué componentes reconocemos la raíz común del diseño? En semejante panorama, siguen las preguntas: ¿estas orientaciones se superponen?, ¿son modas y marketing?, ¿son, en otra instancia, nuevas formas de consumismo?

Las clasificaciones “tradicionales” nacieron de una visión industrialista del siglo XIX y XX que —según Ezio Manzini— fueron un “malentendido de origen” (2015). En el pasado, la industria fue el gran agente de cambio y el diseño se incorporó a la producción en serie. Cuando decimos “serie”, entendemos tanto al diseño de la comunicación como al de productos y objetos. El diseño es cada vez más utilizado, y así trasciende el universo empresa-

rial y entra en zonas inexploradas —a caballo de la innovación—, como la esfera pública, el Estado y las organizaciones intermedias aplicándose a los servicios, a las políticas de Estado y al cambio social. Hay quienes creen que se estira tanto su concepto que casi pierde su significado. Para Manzini, la manera de pensar la disciplina estuvo equivocada. Y frente al avance potente del *design thinking* —o como muchos lo llaman de manera peyorativa, *post-it design*—, afirma que los procesos del diseño son los interdisciplinarios y no la profesión. María Gabriela Sanches y Lois Frankel (2010) explican que la interdisciplinariedad se da por la unión de diferentes disciplinas académicas, pero también por la combinación de distintas perspectivas sobre un tema o problema.

Durante años, se pensó y discurrió acerca del agregado del diseño en la cadena de valor. Pero ¿en cuál lugar? ¿Trasciende el terreno empresarial para entrar en otros de orden público al adquirir el nombre “sistema de valor”? ¿O en

Codiseño

Conocido como diseño colaborativo, vincula la capacidades creativas de los diseñadores no solo con las de otros profesionales, sino también con las de los usuarios. El codiseño es sinónimo de creatividad colectiva. Su potencial como herramienta para el desarrollo de productos aporta pluralidad al integrar a todos los actores. Los usuarios se sienten más identificados con las soluciones del codiseño.

Data visualization

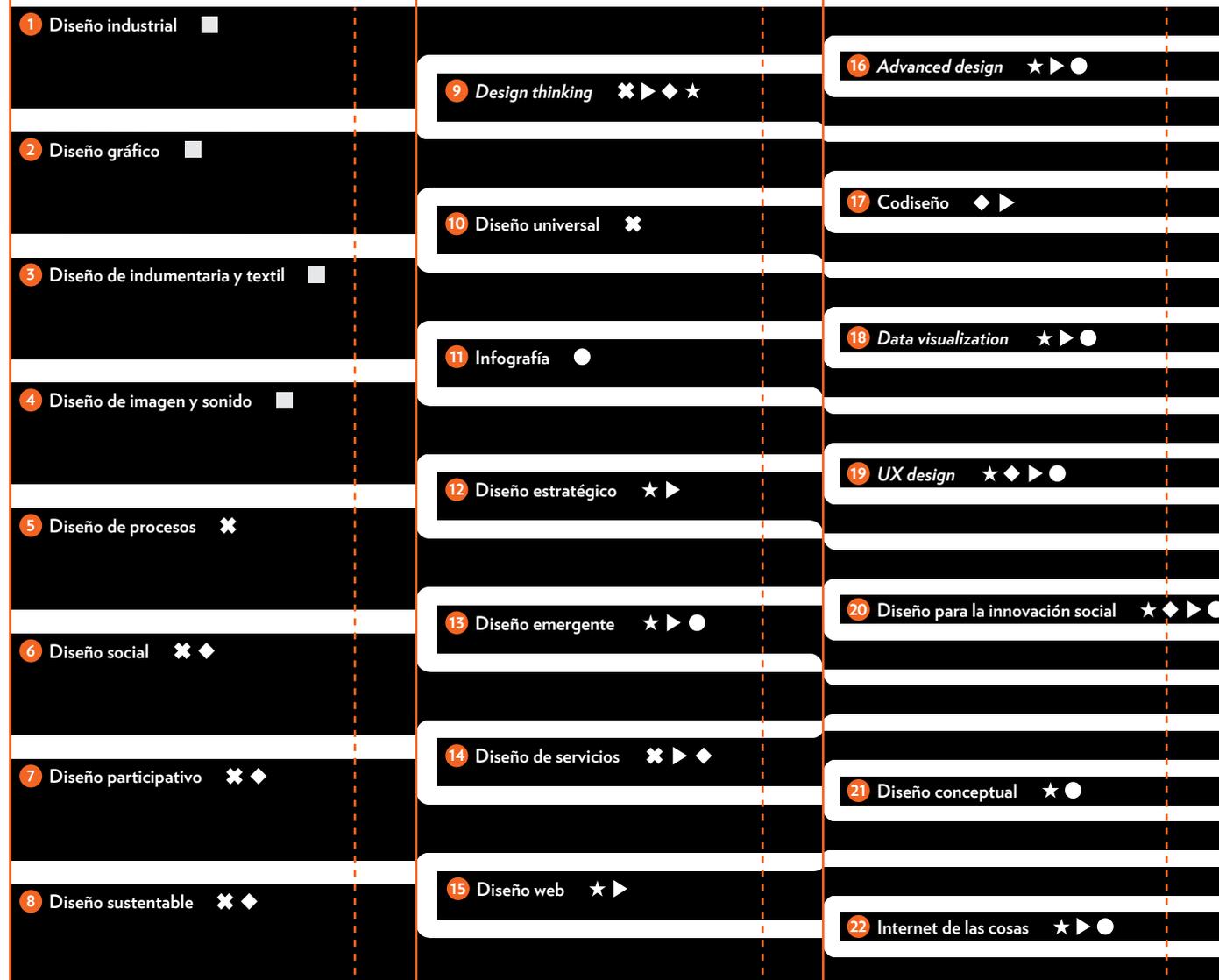
Este diseño se basa en la utilización de interfaces gráficas interactivas que sirven para la edición de contenidos. Se ocupa de codificar datos, editarlos y traducirlos a contenidos gráficos, tablas y mapas. Se trata de un análisis empírico de datos cuantitativos y cualitativos, un análisis exploratorio que se plasma en esquemas estadísticos. En los últimos años, se convirtió en un área de creciente interés para la investigación, enseñanza e inferencia estadística.

Siglo XIX: primeros sistemas de industrialización

1950-1989: consolidación disciplinar, primeros diseños hegemónicos

1990-1999: crisis de los diseños hegemónicos

2000-2016: atomización disciplinar



1981-1983: Microsoft presenta su sistema operativo MS-DOS y Apple Lisa, la primera interfaz gráfica

1998: lanzamiento de Google, Internet se afianza como medio de comunicación masiva

2007-2008: crisis económica hipotecaria (Lehman Brothers). Aumento generalizado de la pobreza mundial

Metodología

- paradigmas clásicos
- paradigmas actuales de mayor ruptura
- ✕ mayor grado de interdisciplinariedad
- ◆ mayor proyección a futuro (por su impacto social o tecnológico)
- ▶ mayor participación de los destinatarios
- ★ herramientas más innovadoras

Taxonomías

- 1 Diseño industrial
- 2 Diseño gráfico
- 3 Diseño de indumentaria y textil
- 4 Diseño de imagen y sonido
- 5 Diseño de procesos
- 6 Diseño social
- 7 Diseño participativo

- 8 Diseño sustentable
- 9 Design thinking
- 10 Diseño universal
- 11 Infografía
- 12 Diseño estratégico
- 13 Diseño emergente
- 14 Diseño de servicios
- 15 Diseño web

- 16 Advanced design
- 17 Codiseño
- 18 Data visualization
- 19 UX design
- 20 Diseño para la innovación social
- 21 Diseño conceptual
- 22 Internet de las cosas

realidad no agrega valor, sino que es parte de “procesos de mejora”, siendo estos la esencia misma del diseño? Daniel Giralt-Miracle (2013) aporta ideas para delinear algunas respuestas y afirma que el diseño, hoy más que nunca, es un “valor intrínseco” de los productos y servicios y no un embellecimiento superfluo. Por eso, no debe estar supeditado a la moda o al marketing. Para Giralt-Miracle, el diseño es un “proceso de creación de valor” insoslayable en una economía desarrollada. Todas las orientaciones que hemos mencionado poseen elementos en común, elementos que nos hacen pensar que hay un “hilo de Ariadna”, un enfoque compartido que vincula realidades aparentemente diversas. ¿Y sobre qué terreno subyacen?

Ledesma también ofrece respuestas al caracterizar al proyecto de diseño por sus “cualidades de transformación”, que implican un tipo de pensamiento que no es racional pero tampoco irracional, y que está definido por la incertidumbre, las soluciones diversas, lo aleatorio y la centralidad del contexto. Todas características que, para la autora, tienen que ver con una nueva racionalidad. A ello, se suma la “irracionalidad poética”.

Entonces, ¿cuáles son las palabras claves en este proceso de reubicación del diseño? Hipotetizamos: *complejidad, incertidumbre, estrategia, proceso, consumismo, conocimiento, transformación, multitransdisciplina, territorio, entorno, cultura proyectual*. Tanto nos cuesta

Design thinking

El “pensamiento de diseño”, conocido globalmente por su voz anglosajona, combina técnicas heurísticas con procedimientos analíticos. Para detectar necesidades y solucionarlas con resultados viables y factibles desde el punto de vista tecnológico requiere de un enfoque interdisciplinario centrado en las personas. Su metodología atiende las necesidades del usuario con el fin de configurar un modelo que garantice la interacción óptima entre prototipos y destinatarios.

Diseño conceptual

Es la manera generalizada de nombrar los procesos de gestión de diseño en una etapa anterior a la definición formal. Su metodología combina el estudio de las conductas humanas con los productos, servicios y procesos. Además, se relaciona con el razonamiento abstracto aplicado a un entorno y destinatario determinados. Sus resultados son efectivos en la etapa de investigación. Además, analiza las motivaciones e impulsos subyacentes en las conductas de los usuarios.

Diseño de experiencia

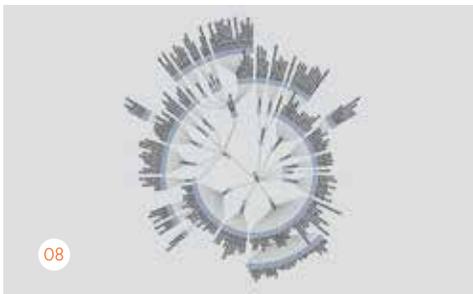
Conocido por su voz anglosajona, *UX design* o *user experience*, este diseño centrado en el usuario trabaja la relación emocional entre personas, productos y marcas. Su metodología interdisciplinaria se ocupa del contenido sensorial —desde los estímulos visuales hasta los táctiles— a través de elementos que median la interacción de los usuarios con sus dispositivos. Apunta a la apreciación que se percibe de los servicios, dispositivos o interfaces.

Diseño de procesos

Se basa en la planificación de flujos de trabajo, necesidades de equipo y requisitos de implementación de un desarrollo particular. Se vale de software de simulación y prototipos a escala. La planificación de los procesos se aplica a productos y servicios al evaluar las necesidades de la empresa y del mercado, así como las del destinatario. Diagnostica la factibilidad de la producción y el grado de automatización en los procesos de tipificación y de calidad del producto.

Diseño de servicio

Planifica y organiza personas, infraestructura y tecnologías. Su objetivo es mejorar la calidad de vida al interceder entre proveedores y usuarios. Ofrece productos tangibles e intangibles y crea nuevos vínculos entre los diferentes agentes que participan de una misma actividad para potenciar sus capacidades de acción e interacción. Es clave en organizaciones públicas y privadas interesadas en innovar y mejorar sus estrategias de servicio a largo y mediano plazo.



06.08 Data visualization: *Proyecto refugiados*, de Hyperakt y Ekene Ijeoma, para therefugeeproject.org. *Web cósmica*, de Kim Albrecht, para el Web Center for Complex Network Research. *D3 (Data Driven Documents)*, de Mike Bostock: librería JavaScript, esquema en forma de árbol.

09.11 Diseño de servicios: M4ID (Finlandia) es una oficina de diseño y comunicación para el desarrollo social y la salud. Maqueta de centros maternos para contextos vulnerables. Entrenamiento de emergencia con diseños de M4ID en la Trienal Women Deliver, 2016.



12

- 12 *Design thinking:* IDEO es una firma internacional de consultoría en diseño fundada en Palo Alto (1991). La cultura IDEO consiste en el desarrollo de proyectos a partir del armado de equipos horizontales de trabajo interdisciplinario.
- 13.14 La Victoria Lab (Perú) es un centro de innovación del Grupo Intercorp impulsado por IDEO. Innova Schools es uno de los proyectos del laboratorio.

adentrarnos en la complejidad que queremos reducir todo a simples principios, a simples y claras clasificaciones. ¿Será por la ilusión de que así todo es más fácil? La complejidad es la cualidad de aquello que está compuesto de diversos elementos interrelacionados. Por un lado, en términos coloquiales, la palabra *complejidad* tiende a ser utilizada para caracterizar un conjunto intrincado y difícil de comprender (“complicado”). Por el otro, se refiere a un sistema complejo, que es un sistema compuesto de partes interrelacionadas que, como un conjunto, exhiben propiedades y comportamientos no evidentes a partir de la suma de las partes individuales. Así, Norman nos dice: “La simplicidad es un tema muy complejo”.

Si es verdad lo que propone Ludwig Wittgenstein (1921), el pensamiento tiende a subordinar el problema a la teoría porque el teórico “suele ver los problemas con la lente que le brinda la teoría”. Así, Wittgenstein sugiere descartar toda explicación y “valernos más de la descripción”. Mirando la propia existencia, se hace evidente que el diseño es una manera de enfrentar la realidad. Las oportunidades de construir la sociedad poniendo en el centro del problema a la persona —“mas sociedad y menos estado”— es también un modo de encarar las relaciones según el método del encuentro.

En 2002, la crisis en Argentina era de tal dimensión que parecía que nunca habíamos llegado a un nivel semejante de conflicto. Entre 1998 y 2005, participé de la coordinación de las áreas de Diseño Estratégico del CMD. Con

el equipo de trabajo, no podíamos dejar de mirar la realidad y preguntarnos qué podíamos hacer desde un órgano estatal. Y así vieron la luz diferentes estrategias que, de alguna manera, ayudaron a transformar la realidad, a articularnos más con la sociedad. Así nació Contenido Neto, un proyecto que trataba de encontrar ese “pedacito de bien” sobre el cual construir que existe en toda realidad. La idea fue articular nosotros, desde el CMD, sumando todos los “pedacitos de bien” que teníamos: a los materiales y a los desocupados, nos sumamos nosotros, los diseñadores.

Cuando la realidad parecía indicar que “no había nada que hacer”, también desarrollamos las “Operaciones por cadena de valor”, cuyo método era sumar, a través de una interfaz interdisciplinaria entre lo privado, lo público y los organismos intermedios. Sin embargo, la pregunta que encendió la chispa fue ¿sobre qué podemos construir? Entonces, también surgió Salix, un programa para reposicionar a



13



14

los cosechadores del sauce del Delta, los más desfavorecidos de todos los grupos forestales. Con Salix dimos forma a una serie de acciones que hoy, después de trece años, mostraron un cambio de equilibrios, de generar nuevo valor a esa madera y a quienes la cultivan, de abrir nuevos circuitos socioeconómicos, de ampliar el número de beneficiarios, de restablecer la fauna originaria del delta. En resumen, eso que ocurría en 2002, Manzini hoy lo reconoce como *diseño para la innovación social*.

En 2006, Daniel Giralt-Miracle denunciaba que no es necesario ser un experto para saber que es imprescindible repensar y modificar nuestras pautas de conducta y los comportamientos sociales directamente relacionados con el consumo si queremos seguir viviendo y evolucionando sin poner en peligro la continuidad del sistema. El papa Francisco tiene mucho que aportar en este sentido al declarar: “Nos cuesta reconocer que el funcionamiento

de los ecosistemas naturales es ejemplar: las plantas sintetizan nutrientes que alimentan a los herbívoros; estos a su vez alimentan a los seres carnívoros, que proporcionan importantes cantidades de residuos orgánicos, los cuales dan lugar a una nueva generación de vegetales. En cambio, el sistema industrial, al final del ciclo de producción y de consumo, no ha desarrollado la capacidad de absorber y reutilizar residuos y desechos. Todavía no se ha logrado un modelo circular de producción que asegure recursos para todos y para las generaciones futuras, y que supone limitar al máximo el uso de los recursos no renovables, moderar el consumo, maximizar la eficiencia del aprovechamiento, reutilizar y reciclar” (2015).

Estas ideas de la carta encíclica *Laudato si* tuvieron un enorme impacto y fueron tomadas en un cien por ciento como referencia de la Conferencia Mundial del Medio Ambiente (París, 2015). Francisco también puso el acento en lo indispensable que es buscar soluciones de carácter integral considerando las interacciones de los sistemas entre sí y con los sistemas sociales. E insistió en que no hay dos crisis separadas —una ambiental y otra social—, sino una sola y compleja crisis socio-ambiental. Está claro que el tiempo de diseñar objetos-productos ya no ofrece suficiente respuesta a todas las demandas de la realidad. Y si consideramos uno de los principios que Wittgenstein planteó en su *Tractatus*,

Diseño emergente

Supone transformar la mirada, no solo crear productos. Sus resultados comprenden una dimensión ética, técnica y social. Este diseño deja al descubierto la formulación de nuevas preguntas y la inclusión de nuevos destinatarios y escenarios inéditos para contribuir a la formulación de nuevos paradigmas. Como el diseño conceptual, el diseño emergente es efectivo en la etapa de investigación y propone mecanismos heurísticos que aportan a una mayor innovación.

Diseño estratégico

Su agenda se ocupa de problemas en los que intervienen múltiples actores: salud, educación, cambio climático, estructuras organizacionales, etc. Replantea problemas, identifica oportunidades de acción y ofrece soluciones integrales. Se focaliza en la cadena de valor y su accionar impacta en colectivos de personas tanto del ámbito público como empresarial. Está orientado a potenciar las cualidades de la innovación y a plantear soluciones tácticas, abarcativas y duraderas.

Diseño para la innovación social

Transforma la realidad existente en una preferible. Ofrece una metodología basada en el cambio a través del diseño y la sustentabilidad. Estudia las redes de personas y sentidos en un territorio compartido por un colectivo determinado. Está centrado en la sociedad más que en el mercado. Ezio Manzini, uno de sus referentes, lo define como el puente entre la técnica y la sociedad: solo de la articulación entre la técnica y las personas puede surgir la innovación social.

Diseño participativo

Nació en Escandinavia, en 1960, como diseño cooperativo, orientado al trabajo en sindicatos. Esta modalidad inauguró un campo de acción social. Su enfoque incorpora a todas las partes de una organización: directores, empleados, clientes, ciudadanía, etc. Este diseño amplía los acuerdos colectivos y considera en igual grado de importancia al proceso como al resultado. En la actualidad, se desplazó hacia el diseño estratégico y de servicios.

Diseño social

Responde a situaciones coyunturales, como emergencias sanitarias, tsunamis, incendios, terremotos, crisis humanitarias y guerras. La diferencia entre el diseño social y el diseño para la innovación social es que el segundo se desarrolla a partir de disparadores sociales, y no contextuales. En el segundo, el diseño, a través de la tecnología y otras herramientas, favorece los procesos de innovación social, mientras que el primero responde a situaciones urgentes.



15



16



17

15 Diseño web: aplicaciones del sitio del CMD en distintos formatos. El diseño web se sustenta en los parámetros básicos del diseño gráfico: diagramación, color, tipografía y legibilidad. A ellos se suma la experiencia de usuario y la edición de contenidos.

16.17 *Design thinking*: IDEO trabaja para la Lemann Foundation (Brasil) en un proyecto de alfabetización digital para niños brasileños. IDEO elaboró el diseño de una serie de *apps* educativas como parte de una nueva política pedagógica.



21

- 21 Internet de las cosas: EM-Sense (reconocimiento táctil de objetos) es un proyecto de Carnegie Mellon University. Al tocar un objeto, se obtienen datos: por ejemplo, un picaporte puede informarnos acerca de lo que ocurre en nuestra oficina.
- 22.25 Diseño universal: abarca los productos que pueden ser usados por la mayor cantidad de personas. Adaptación de Google Glass para niños que padecen autismo. La firma argentina Juguetes Universales ofrece diseños lúdicos para llegar a la mayor cantidad de niños.



22



23



24

25



CV

María Sánchez

Diseñadora industrial. Profesora titular e Investigadora de grado y posgrado en UNaM, UNNOBA y UNCuyo. Miembro del Consejo Consultivo Internacional en la Universidad Autónoma de Nueva León, México. Directora del Programa Innovación en Cadenas de Valor.

Diseño sustentable

Reduce el impacto ambiental del ciclo de vida de un producto. Su metodología, amigable con el medio ambiente (reutilización-transformación-reciclado), apunta a la reducción de toxicidad, a la higiene de los materiales y a la minimización del consumo de energía, en particular renovable. Optimiza el ciclo de vida de un producto desde su creación hasta su fase ulterior como residuo. En los próximos años, el diseño está obligado a concientizar su paradigma ecológico.

Diseño universal

También llamado “diseño para todos”, amplía todos los segmentos posibles que existen en el mercado. Satisface las demandas de la mayor cantidad de usuarios, sea que integren nichos específicos como los niños y los adultos mayores, sea que tengan capacidades diferentes. Para garantizar la máxima usabilidad posible, no solo se ocupa de plantear productos, sino también de entornos habitables de fácil acceso. El uso equitativo y flexible son algunos de sus principios.

Diseño web

Es el diseño de la interfaz gráfica de páginas y aplicaciones web que considera la diversidad de dispositivos y la experiencia del usuario. Emplea lenguajes de programación, como HTML, CSS y JavaScript. Las aplicaciones web organizan el contenido multimedia en forma de hipervínculos, textos, imágenes y videos. El diseño web *responsive* es la técnica más extendida en la actualidad. Con estructuras adaptables, se ajusta a todos los dispositivos, sean de escritorio o móviles.

Infografía

Brinda información organizada con el fin de captar el interés de los lectores. Se utiliza en revistas, periódicos, páginas webs y libros. Reúne información compuesta por esquemas, gráficos, textos, fotografías e ilustraciones. Sus planteos consideran el uso de paletas cromáticas y tipográficas para generar distintos niveles de lectura. La que se considera la primera infografía moderna fue la de Charles Minard, un ingeniero francés que en 1869 inmortalizó la derrota de Napoleón en Moscú.

Internet de las cosas

Nació en el MIT como un lenguaje de interconexión digital entre los objetos cotidianos y la web. En el futuro, articulará cosas tangibles con el universo intangible de la nube a través de un número IP. Electrodomésticos, un *jean* o un cepillo de dientes nos proporcionarán datos en tiempo real. Con solo tocar el picaporte de la puerta de nuestra oficina, sabremos cuántos correos tenemos esperando para ser leídos. Los expertos ya anuncian la digitalización del mundo.