

Cátedra Libre

Gestión y acción del diseño público

Espacio de reflexión y práctica del diseño

EJE N° 3

Relato de experiencia pedagógica

Constanza Guidotti
Marisol Marin Valdebenito
Melisa Tedesco
Melina Quevedo
Edgardo Dallachiesa
Facultad de Artes
catedralibregadip@gmail.com

RESUMEN

Estamos inmersxs desde la universidad, en un momento clave para acortar la brecha que existe entre lo académico y las construcciones que se dan desde los espacios culturales-sociales. Si bien hay diferentes proyectos y cátedras que se ocupan de este aspecto trabajando en territorio, por lo general están enmarcados en una actividad externa. En muchas oportunidades, vemos que el ámbito académico dista de cuestiones que hacen a lo cotidiano y real.

Sostenemos que atentxs a los cambios de paradigmas que se están llevando a cabo en el ámbito sociocultural y su consecuente repercusión en los discursos; las carreras universitarias -así como cualquier otro espacio de formación de diseño- deben estar a la altura, reformulando, reflexionando e incentivando una renovación en los sentidos y acciones referentes a la gestión del diseño.

PALABRAS CLAVE

Diseño social; Innovación social; Transformación; Responsabilidad; Cambio

INTRODUCCIÓN

Las definiciones y alcances del diseño se han transformado.

Los cambios en la economía, el aparato productivo, las relaciones y necesidades humanas, establecen prioridades y en este cambio constante es importante reconocerse y redimensionar las posibilidades de la disciplina, su reconocimiento y participación en diferentes iniciativas de desarrollo social.

Buscamos diversas y diferentes formas de comprensión de los miembros de una comunidad

y sus necesidades, crear respuestas innovadoras y ponerlas en práctica teniendo en cuenta la sustentabilidad, técnica y social.

Este espacio surge de la necesidad de abordar diferentes temáticas y perspectivas en el desarrollo de nuestra profesión, que-por diversos factores- no se encuentran alcanzadas o profundizadas a lo largo de las formaciones en diseño de nuestra Universidad y son de suma importancia.

Entendemos que el rol social del diseñador se ha ido depurando y si bien la profesión siempre estará asociada a la configuración material del entorno, la prioridad y propósito hoy son las relaciones y experiencias humanas.

Con esto nos referimos, por ejemplo, al posicionamiento en el discurso, la ética y empatía en el área profesional, la perspectiva de género, inclusión y diversidad, la responsabilidad en la construcción de la identidad individual y colectiva; como así también la innovación social, la prospectiva, el activismo - artivismo, los límites y alcances de la disciplina, el desarrollo de co-diseño (co-creación colectiva entre diseñadorxs y usuarixs), lo público y las nuevas dinámicas y campos disciplinares en donde la práctica del diseño está teniendo espacio de desarrollo.

El término diseño social establece un área de interés y a su vez caracteriza las formas en las que se piensa y se hace diseño, se pueden agrupar diversos enfoques, que, a pesar de sus diferencias, apuntan a un mismo fin: hallar soluciones o dar respuesta de manera creativa a los problemas que aquejan a una comunidad, que pueden ir desde la insatisfacción de sus necesidades básicas, hasta la expresión y exigencia de sus derechos y libertades.

Nuestro posicionamiento como diseñadorxs-docentes, se basa en el **hacer**: Impulsadxs por la necesidad de deconstruir las ideas y metodologías hegemónicas -y muchas veces fuera de vigencia- en torno a la formación de los diseños.

En este sentido, decidimos crear este espacio de debate, reflexión, y práctica del diseño donde construimos conocimiento entre todxs y llevamos a cabo acciones concretas con propuestas reales, pensando que una educación contextualizada y pertinente, donde los procesos educativos lleven a un sentido de pertenencia y un conocimiento del territorio situado, puede ser aprehendido y puede llevar al desarrollo de competencias actualizadas. (Fig. 1)



Figura 1

NUESTROS OBJETIVOS

General

Desarrollar un espacio de debate que posibilite comprender y asumir las responsabilidades del diseño, para promover la creación de propuestas que intervengan en el contexto socio-cultural desde una mirada integral

Específicos

- Generar un espacio académico que propicie la discusión, creación y circulación de enfoques contemporáneos que son inherentes a la producción de arte y diseño latinoamericano y global.
- Contemplar la reformulación de los campos de pensamiento y acción del diseño, como la responsabilidad social, la innovación social, la sustentabilidad, el desarrollo humano y el cambio social, que enmarcan retos y oportunidades para el ejercicio de la profesión, con un enfoque centrado en la resolución de problemas sociales, orientado al mejoramiento de la calidad de vida, la equidad social, la humanización de la tecnología y la sostenibilidad ambiental.
- Considerar al diseño como una práctica socialⁱ y cultural, que incluye la planificación de acciones buscando mejorar la calidad de vida de las personas, sin dejar de lado la reflexión crítica y una postura ética que mantenga el equilibrio con el ambiente que habitamos.
- Pensar al diseño como un proceso de carácter ecosistémico que siempre tiene implícito un posicionamiento político-ideológico y una repercusión a nivel sociocultural y ambiental, de los cuales hay que ser conscientes.

Esto implica la necesidad de realizar un esfuerzo deliberado por introducir organización y racionalidad al ejercicio del diseño y es imprescindible entender que una producción de este tipo debe incluir un proceso -en correspondencia con la práctica proyectual- delimitado por un conjunto de métodos.

ⁱ Para Víctor Margolin (2009), la palabra “social” en el diseño tiene el mismo significado que en el “trabajo social” o en “bienestar social”; representa estar al servicio de la sociedad. Por lo tanto, se refiere a una práctica o área del diseño comprometida a resolver los problemas sociales.

Según Chaves (2006), lo social es aquella dimensión de una actividad cuya finalidad es garantizar la equidad por encima de los intereses individuales y disociantes, la ausencia de lucro privado o su re canalización hacia fines solidarios. Manzini (2015) define al diseño social como una actividad en la que el diseño atiende problemas que no son atendidos por el mercado ni por el estado, ya que las personas afectadas normalmente no tienen voz para expresar sus demandas, en tanto no tienen el poder económico o político para hacerlo.

Cabe aclarar que, al hablar de proceso, lo que se precisa es observar y ser observadxs en tres cuestiones básicas:

Ética

- Mantener la coherencia y equilibrio entre la responsabilidad social y medioambiental de la profesión, con la innovación y el desarrollo tecnológico-científico.
- Entender al diseño como (re)productor de sentido y evaluador de necesidades.
- Considerar los recursos y materiales que se involucran en los sistemas a diseñar y sus consecuencias.
- Trabajar con la diversidad - en el amplio sentido- como valor positivo.

Compromiso

- Confluir en iniciativas que se procesen colectivamente y despierten en lxs otrxs, el interés por un cambio que determine un futuro deseable. El diseño activista debe situarse como un servicio accesible para la formación y participación de ciudadanxs generando y potenciando la interdisciplinariedad en espacios de diálogos y acción.
- Tomar conciencia desde lo social y disciplinar: cuestionar, evidenciar y provocar nuestros propios fines, formas e impactos. Interesarnos por comprender la complejidad y el trasfondo de los problemas buscando aportar soluciones articuladas con lxs distintxs actores implicadxs.
- Lxs diseñadorxs deberíamos integrar dinámicas horizontales y transdisciplinares, para interactuar con los ámbitos políticos, sociales y culturales, interviniendo en la toma de decisiones y/o generando propuestas dinámicas, con relación al pensamiento crítico.

Innovación

- Proyectar soluciones que superen necesidades y creen nuevas formas de colaboración, pensando en las habilidades de personas, instituciones y comunidades para resolver problemas y alcanzar objetivos de manera sostenible; propiciando el aprendizaje conjunto y el intercambio de recursos entre quienes intervienen en la dinámica social.
- Descubrir el papel que juegan lxs ciudadanxs en el hacer juntxs y en comunidad, es el epicentro del proceso innovador.
- El diseño tiene la potencialidad de jugar un papel reflexivo importante en el desencadenamiento y apoyo del cambio sociocultural y ambiental. Para ello, lxs diseñadorxs

debemos desarrollar la empatía, observación y escucha a la hora de trabajar en nuestros proyectos. Entender, valorar e incorporar los conocimientos implícitos en los procesos de innovación.

- Impulsar, reinterpretar y difundir soluciones, herramientas y tecnologías no hegemónicas/tradicionales preexistentes y/o nuevas.

Estos tres ítems, convergen en el concepto de diseño integral, resultando imperativo un cambio en la perspectiva de valoración de los saberes, que pueden gestar un posible escenario a futuro en donde las tecnologías sociales son una pieza clave en la estrategia de democratización de la Licenciatura en Diseño en Comunicación Visual.

Pensar en la transferencia de conocimientos al interior de la comunidad académica y cómo debe ser ese proceso, conlleva una complejidad notoria. Más aún, si se piensa en construir realidades en conjunto con las comunidades, universidades y profesionales.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA O DEL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño público se sitúa primero en un contexto local, para luego expandirse; se proyecta de lo micro, a lo macro. La innovación, en este sentido, está ligada a nuevas formas de organización, a generar cambios en las relaciones sociales, y por lo tanto en la gobernanza: de algún modo se incrementan los niveles de participación, lo cual da oportunidades y fortalece el acceso a los recursos por parte de grupos sociales vulnerados.

Los resultados que la innovación produce pueden ser negativos en términos socioculturales y medioambientales, ya que siempre están guiados por intereses.

Como diseñadores, tenemos la capacidad de crear mundo, de generar un proceso de cambio desde la base de la ciudadanía. Para esto es fundamental el factor ético, lo colaborativo y la equidad.

NUESTRAS HERRAMIENTAS

Para lograr lo antedicho, hace falta una actuación estratégica ante la actividad de enseñanza-aprendizaje, que supone tener la capacidad de decidir para regular las condiciones de la actividad y cumplir el objetivo.

Se delimitan entonces dos planos de intersección que se proponen como espacios de desarrollo metodológico.

Espacio de investigación

Espacio en el cual se desarrollan aspectos exploratorios del diseño.

- En esta área, se releven los paradigmas pertinentes para consolidar un corpus metodológico que oficie como estructura modular para los conceptos simbólicos y reales que estén contenidos en los discursos y/o proyectos de un diseño público.

Espacio de la praxis

Espacio en el cual se desarrollan las teorías, y las prácticas sobre ellas.

- En esta área, se realiza la producción sobre diversos enfoques presentados y se llevan a cabo una serie de prácticas con su respectiva implementación en los entornos pertinentes a cada proyecto.
- Contamos con encuentros virtuales mediante la plataforma Jitsi, utilizando sus variadas herramientas como grabación de la videollamada, sistema de votación en el chat, pedido de la palabra, entre otras.
- Trabajamos colectivamente tanto de manera sincrónica como asincrónica en los tableros digitales de la plataforma Miró, planteando diversas metodologías de organización y gestión de las distintas etapas de los proyectos llevados a cabo por lxs asistentes.
- Implementamos nuestro podcast “**BRASA**” (Fig. 2), donde introducimos y/o ampliamos conceptos/temas que luego se ponen en debate en los encuentros.



Figura 2

- Invitamos a especialistas en diferentes áreas relacionadas a los contenidos desarrollados -tanto locales como de otras partes de Latinoamérica- para explicitar aportes en los podcast y encuentros.
- Abrimos un canal de YouTube, donde subimos -de manera privada para lxs asistentes- material correspondiente a los encuentros. Actualmente, nos encontramos produciendo distintos contenidos para compartir de manera pública.
- Utilizamos nuestro correo electrónico como canal formal de comunicación con lxs asistentes.
- Desarrollamos nuestras redes sociales en Instagram y Facebook como medio de comunicación e intercambio con lxs asistentes, interesadxs y colegas, donde compartimos novedades acerca de la Cátedra y contenidos de otras cuentas que nos parecen pertinentes.

Nuestras herramientas para llevar a cabo los objetivos mencionados fueron establecidas transdisciplinariamente, con la intención de que sea un espacio dinámico y fuera de lo académico tradicional, haciendo hincapié en el debate entre todxs.

Pensamos que la mejor manera de que nuestro diseño con responsabilidad social sea efectivo es co-diseñando con los destinatarios finales. Ellos son los que conocen sus problemas reales. Nosotros podemos añadir nuestra metodología proyectual. Pero para que el co-diseño funcione hemos de conseguir que el diseño basado en la personalidad del autor deje paso al diseño empático. El diseñador ha de diseñar para y con el usuario siempre que sea posible.

Creemos en un proceso de aprendizaje horizontal, en el cual se conjugan los distintos tipos de conocimientos a partir del diálogo y la comunicación entre diferentes actores que poseen esos conocimientos.

Para cada instancia, se pensó una metodología y plataforma específica que la potencie en conceptos/temas que luego se ponen en debate en los encuentros.

CONCLUSIONES

Estamos inmersxs desde la Universidad, en un momento clave para acortar la brecha que existe entre lo académico y las construcciones que se dan desde los espacios culturales-sociales. Si bien hay diferentes proyectos y cátedras que se ocupan de este aspecto trabajando en territorio, por lo general están enmarcados en una actividad externa. En muchas oportunidades -desde nuestras experiencias- vemos que el ámbito académico dista de cuestiones que hacen a lo cotidiano y real.

Debemos pensar en encontrar instancias donde fusionar las necesidades-oportunidades de las sociedades, con la enseñanza-aprendizaje académico: propuestas reales y concretas que intervengan en el contexto socio-cultural desde una mirada integral de diseño, cuyxs emisorxs sean lxs alumnx y lxs destinatarixs/beneficiarixs, las comunidades.

La coherencia en el diseño, implica perseguir una meta, interpretar y trasladar los valores a conceptos que determinen una planificación y una estrategia y, de esta forma, impulsar una gestión del diseño público. De esta forma, se contribuye a la consecución de los objetivos participando en la identificación de las necesidades, generando ideas, creando una red de información y entendiendo que un proceso de diseño debe ser colectivo.

Pensar en estos términos, abre el camino hacia un diseño más consciente que pueda colaborar en la resolución de los grandes temas de sustentabilidad y las urgencias de las comunidades.

Somos actores/agentes culturales impulsores de los cambios sociales, y como tales, debemos prestar especial atención a qué acciones y discursos estamos (re)produciendo. En este sentido, abogamos por una perspectiva integral en el estudio del diseño, así como también en el ejercicio de la profesión.

Todo diseño es social pero no todo es diseño social porque la importancia del diseño en el contexto de nuestro entorno, susceptible de cambios continuos de habitabilidad, debe sostenerse realizando acciones que corrijan los riesgos que afecten al tejido social.

El diseño -en el amplio sentido y en clave transdisciplinar- tiene todo el potencial para contribuir en los cambios deseables y necesarios a nivel social. Debemos reflexionar bajo qué premisas diseñamos y para qué/quién/quienes.

Deberíamos estar siempre en diálogo con la innovación, lo cual implica la adaptabilidad al mundo cambiante, y entender que innovar no debe ser un fin perseguido como una necesidad de supervivencia sino como un valor positivo.

Los problemas sociales se han hecho más complejos por la multiplicidad de los actores que intervienen o influyen, así como por las mismas características de la realidad en la que se generan.

La innovación es, fundamentalmente, un proceso social de integración entre seres, usos y cultura y el papel de lxs diseñadorxs es el de intermediarixs que posibilitan el proceso. Necesitamos reformular el concepto de comunidad colaborativa, entendiendo que los contenidos que se desarrollan en otras carreras son pertinentes al espíritu de la materia Innovación y Gestión, y esto se evidencia en el ejercicio profesional.

BIBLIOGRAFÍA

Chaves, N. (2001) El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan

De Moraes, D. (2005) Por otra comunicación. Los media, globalización cultural y poder

Dorst, K. (2017) Innovación y metodología

Guayabero, O. (2020) El diseño, de medio a mediador

Lupton, E. (2017) El diseño como storytelling

Manzini, E. (2015) Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social

Margolin, V. (2005) Las políticas de lo artificial. Ensayos y estudios sobre diseño

Mau, B. (2015) Manifiesto incompleto para el crecimiento

Papanek, V. (2014) Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social.

Pelta, R. (2010) Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico

Thackara, J. (2019) Cómo prosperar en la economía sostenible