

DISEÑO INDUSTRIAL Y CULTURA: DECONSTRUIR LA DISCIPLINA PARA CONSTRUIR AL PROFESIONAL.

Enrique D'Amico / Junio 8, 2023

¿Por qué escribir sobre la Cultura del Diseño?

En este ensayo breve me propongo reflexionar en torno a la práctica profesional de los diseñadores industriales desde un enfoque cultural, poniendo la mirada en aquellos aspectos que están “en torno” a estos sujetos y que son condicionantes en sus maneras de pensar el diseño y pensar (se) como profesionales dentro de una comunidad disciplinar cada vez más diversa. Asimismo, es una invitación a revisar algunos aspectos constitutivos del Diseño, para poner en crisis la visión y los discursos que desarrollamos los diseñadores sobre nuestra propia profesión.

Al mismo tiempo, me propongo indagar acerca de cómo influye la Cultura del Diseño en la práctica profesional de los diseñadores industriales. El supuesto que moviliza estas palabras es que gran parte de las limitaciones, miedos y frustraciones profesionales a las que nos enfrentamos los diseñadores industriales tienen un asidero cultural, vinculado a la construcción estereotipos y representaciones que edificamos puertas adentro de la profesión, y que funcionan como espejos en los cuales buscamos reflejarnos y legitimar nuestras prácticas.

La indefinición intrínseca del diseño complejiza el proceso de identificación con la disciplina. Como un campo híbrido, y con fronteras permeables, esta disciplina tiene aspectos constitutivos que dificultan establecer una definición que abarque todas las formas posibles que puede adquirir su práctica. Entre ellos, destacamos: la amplitud temática en la que puede intervenir el diseño, las diferentes escalas productivas que se habilitaron en la actualidad, la convivencia de métodos troncales y métodos casuísticos (no transferibles), y, fundamentalmente, los diferentes contextos en los que se lleva adelante informan esta práctica.

Siguiendo este planteo, el diseño actual no admite definiciones unívocas (Sánchez, 2017), es más bien, una categoría polifónica en la cual conviven diversas voces. Esta pluralidad de voces es paradójica, dado que implica una complejidad que enriquece a la profesión y la expande, y por otro, puede generar ruido.

En este sentido, la construcción del perfil profesional, inevitablemente, es un espacio de tensión y un largo camino en busca de la voz propia. Allí, confluyen aspectos individuales de los diseñadores y aspectos colectivos, propios de la comunidad disciplinar de la cual forma parte y la cual determina su *código interno*. Del mismo modo que define dialécticamente lo que el diseñador espera de la profesión, y lo que la profesión espera del diseñador. Ese proceso de configuración identitaria, es un terreno en el cual el diálogo entre el adentro y el afuera es constante, y los diseñadores solemos atravesarlo en soledad.

Es justamente esta grieta que se produce entre la expectativa y la realidad de profesional el lugar desde el cual escribo estas palabras. Al detectar puntos de contacto y patrones entre los diversos colegas entrevistados durante la investigación de mi tesis doctoral, cobra cada vez más relevancia la cuestión cultural como un aspecto que, sin dudas, condiciona su quehacer profesional, tanto en el ámbito específico del diseño industrial, como en otras especialidades.

Es mi intención, entonces, proponer conceptos y reflexiones que nos ayuden a los profesionales a encontrar y valorizar nuestro lugar dentro del campo del Diseño y la articulación con nuestros propios proyecto de vida en un sentido más amplio.

Un enfoque cultural del Diseño

Definir la cultura en cualquier campo intelectual es un desafío. Lo 'culto' tiene una connotación que puede generar distancia, solemnidad e incluso, ser excluyente. En este caso, considero que pensar la Cultura del Diseño es pensar en el universo simbólico que rodea a los diseñadores y que se

impregna en nuestros modos de ejercer la profesión y en la manera en que el diseño se materializa en nuestra vida cotidiana. Es reflexionar acerca las capas de significado que emergen en aquellos aspectos que desbordan al objeto y al modo en que son concebidos y materializa los artefactos que fueron pensados para establecer una relación con las personas y a su vez, participar de las relaciones que tienen las personas entre sí.

Parafraseando a Bourdieu (1996), la Cultura del Diseño se relaciona con el *habitus* de los diseñadores, es decir con el conjunto de esquemas generativos a partir de los cuales estos sujetos percibimos el mundo y actuamos en él.

Por su parte, el diseñador gráfico Guy Julier, escribió –quizá– uno de los libros más influyentes en relación al tema, titulado “La cultura del Diseño” (2010). Allí, este autor explica que:

El término “diseño” denota las actividades de planificación y concepción, así como el producto de estos procesos, como un dibujo, un plan o un objeto manufacturado. A pesar de que en inglés *design* funciona como verbo y como nombre, el concepto “cultura del diseño” también se aproxima a la función de un adjetivo, pues sugiere las cualidades mediante las que se ejerce el diseño —y uso el verbo “ejercer” con toda la intención, para referirme a cómo se emprende el trabajo, pero también a las formas en que ese trabajo se vive, se percibe, se entiende y se materializa en la vida diaria—.

En otro pasaje de la obra citada, deja en claro que esta Cultura del Diseño no se limita sólo a los resultados alcanzados por el acto de diseñar, sino que puede manifestarse también en términos de gestión, como un modo de hacer las cosas dentro de una organización determinada, como así también, en términos contextuales, poniendo de manifiesto la identidad y el saber hacer que tienen las personas de una región geográfica determinada, las cuales informan a la práctica del diseño.

De manera solidaria a este concepto, Ezio Manzini propone una definición de diseño que pone en relevancia la dimensión cultural. Según el diseñador italiano “el diseño es una cultura y una práctica que se ocupan de cómo deberían ser las cosas para conseguir las funciones esperadas y proporcionar los significados deseados” (p.69).

Existen otros enfoques, que dejan entrever una visión más excluyente del diseño con otras expresiones que también abonan a la cultura material. Estos enfoques interpretan la cuestión cultural vinculada al diseño desde el punto de vista de la permanencia cultural del objeto diseñado en el contexto para el que fue pensando, y ponen de manifiesto el rol del diseñador como un operador sociocultural.

Cuando ese objeto ha sido concebido desde el principio como perteneciente a la cultura y se ha considerado su incidencia y permanencia en ella, solo entonces podemos hablar realmente de Diseño. El diseño encarado de esta manera, no es solamente el objeto, sino que aparece primero como una acción, como la instancia entre el hacer y el pensar. Así se amplía el concepto de objeto al acusar la diferencia existente entre el que es pensado nada más que para ser realizado y funcionar (producto), y el que es imaginado, además, en su dimensión cultural (diseño) (Blanco, pp.103-104).

Por su parte, Bernatene (2009), aborda la faceta cultural del diseño, poniendo la mirada en la importancia de que las intervenciones de los diseñadores, trasciendan al objeto diseñado, entendiendo que “si toda la actividad de proyecto o diseño termina solamente en un producto, sin formar una cultura de proyecto que vaya más allá de él, el aporte será efímero, circunstancial y limitado (p. 83)”.

Es necesario aclarar que estos son sólo algunos de los posicionamientos que existen sobre lo cultural en el diseño, sin embargo, me interesa pensar al diseñador como un portador esta cultura, y rescatar aquellos planteos que ubican a la cultura del diseño como aquellos valores intangibles que desbordan al objeto, y que permiten desandar desde la perspectiva del producto y el

diseñador la trama compleja que lo hizo posible y los relatos que construimos los diseñadores para producir significados sociales.

La construcción de la Cultura del Diseño

Desde el campo de la investigación-acción, la Doctora en Diseño, Beatriz Galán (2008; 2018) explicaba que el taller de diseño, precisamente, es el dispositivo pedagógico por el cual los estudiantes incorporan los hábitos, representaciones y relatos que lo hacen sentir miembro de la comunidad disciplinar del diseño.

Está claro que allí, los diseñadores aprendemos el proceso de diseño y la cultura de proyecto asociada al mismo, ejercitamos el desarrollo de la forma, adquirimos la perspectiva del usuario y su relación con los artefactos, entrenamos una vinculación sensorial singular con los objetos y su lectura socio-cultural, esbozamos estrategias de materialización y viabilidad tecnológica para proyectos, aprendemos a pensar en contexto, y un sinfín de contenidos que constituyen al Diseño.

En esos contenidos, cada vez más, el diseño adquiere una visión estratégica que se ocupa de pensar el “entorno del producto” (Margolín 2005), es decir, de atender todos aquellos aspectos materiales e inmateriales que rodean al producto y lo ubican en el campo de los *posibles existentes* (Samaja y Galán, 2018).

Ahora bien, considero que al abordar la Cultura del Diseño, es necesario también explorar cuáles son las dimensiones que están “en torno al diseñador” y que exceden al contenido curricular del ámbito académico. Ese aprendizaje que transita un camino paralelo al proceso formal. Conocer cuál es su bagaje, su posicionamiento proyectual, su visión y filosofía en relación al diseño, en conclusión, cuáles son las fuerzas motrices que subyacen a su práctica profesional reflexiva y consiente.

Retomando a Julier (2010), este autor identifica los valores y creencias, la educación/formación, factores ideológicos y la percepción del mercado como dimensiones que permiten reconstruir estos perfiles profesionales.

Entonces, entendemos que la generación de conceptos y reflexiones que logren llegar a un campo de aplicación concreto, implica integrar dialécticamente ambas facetas profesionales, para no distorsionar las experiencias y extraer sentido. Además, este tipo de análisis alimenta y entrecruza debates que en la vida profesional se dan en espacios distintos. Nos referimos por un lado al ámbito de la *profesión*, cuyo contexto de desarrollo actual es el mercado, y por otro, la *disciplina*, que establece discusiones que en la mayoría de los casos quedan encerradas en las paredes del ámbito académico.

En síntesis, abordar la cultura del diseño y el modo en que construimos nuestra visión profesional, y nuestra sensibilidad con el entorno, ayuda a reflexionar sobre la manera que como diseñadores, problematizamos situaciones y configuramos soluciones posibles, lo cual nos invita a pensar que más allá de las soluciones, los diseñadores diseñamos problemas.

El diseño y la vida: Diseñar es diseñar (se).

En un contexto como el que nos atraviesa, caracterizado por la escasa capacidad de absorción del mercado laboral y en el cual el trabajo se convirtió en una expresión significativa de nuestro proyecto de vida ('somos lo que hacemos'), es necesario reflexionar acerca de la Cultura del Diseño y el modo en que se plasman estos proyectos de vida en acciones individuales y colectivas que llevan adelante los diseñadores.

En el campo del Diseño, el trabajo auto-organizado cobró relevancia, y el emprendedorismo se convirtió en un imperativo que guía la práctica de los diseñadores. Esto no es novedad en el contexto argentino, y tal como sugiere Bernatene (2009):

Múltiples son las causas que llevan a este camino: deseo de autonomía, afinidad con la pequeña escala productiva o con vínculos restringidos, ser el propio supervisor, descubrimiento de nichos no explotados comercialmente, cercanía con los recursos o centros de acopio, oficios heredados o adquiridos pero ya no valorizados por las empresas, familiaridad con ciertas técnicas o materiales, maximización de los ingresos vía entradas alternativas o ahorro de insumos, entre muchas otras. (p.8)

A mi manera de ver, el trabajo auto-organizado es un espacio en el que el bagaje individual y la práctica del diseño se articulan pero de manera distinta al llamado “diseño de autor”. No se trata de externalizar la personalidad del diseñador, sino de cómo éste, pone el diseño al servicio de una causa que lo trasciende y que dialoga con otros. No es casual que, Verganti (2009) se refiera a las organizaciones impulsadas por el diseño como *sujetos colectivos*.

De alguna manera, el diseñador, entendido como un “realizador de proyectos” (Manzini, 2019)¹, participa de muchas conversaciones a la vez, las cuales se retroalimentan entre sí y permiten complementar perspectivas y experimentar distintos modos de *hacer* diseño y *ser* diseñador y, fundamentalmente, de poder tomar distancia para reflexionar sobre su práctica.

¹ Para mí, en este contexto, un proyecto es una secuencia de conversaciones y acciones sobre el mundo, cuyo fin es acercarlo a la forma en que nos gustaría que fuera. Hacer esto implica diseñar: hacer una evaluación crítica del estado de las cosas, imaginar cómo nos gustaría que fueran y tener el sistema relacional necesario y las herramientas disponibles para transformarlo, y todo esto en términos tanto de su funcionamiento práctico (resolución de problemas) como de su significado (creación de sentido). (2019, pp.37-38)

Y en un pasaje siguiente añade que:

De estas definiciones de proyecto y diseño se deriva una definición de "diseñador" como "realizador de proyectos" en el sentido que cualquiera que
De estas definiciones de proyecto y diseño se deriva una definición de "diseñador" como "realizador de proyectos" en el sentido que cualquiera que haga lo que acabo de decir puede ser visto como un hacedor de proyectos. En esta connotación, un diseñador es cualquier sujeto, sean individuales o colectivos, en el momento en que intervenir conscientemente en el mundo, lo que significa que son conscientes de sus propias intenciones y el campo de posibilidad disponible a ellos (en realidad, ni las intenciones ni los campos de posibilidad son siempre totalmente claras) [...] Esta definición de diseñador es muy amplia e incluye no sólo a quienes operan institucionalmente como tales (yo se referirán a ellos como expertos en diseño), sino también a aquellos que no son expertos pero que, sin embargo, actúan de la manera descrita. Usando esta conceptualización [...] se entiende que una persona que diseña es una persona que participa en una variedad de conversaciones (y por lo tanto de formas sociales) y opera en el entorno físico y biológico de su contexto vivo adoptando estrategias que, como veremos, son sus proyectos de vida. (p.39)

Considero que ese acoplamiento entre vida y trabajo, implica explorar distintas expresiones profesionales en las cuales uno se va sintiendo más o menos cómodo. No siempre es posible, no siempre se trabaja de lo que se desea, sin embargo, es un buen punto de partida construir sentido, para poder conceptualizar la práctica y transformarla.

Esto es lo que moviliza mi interés por estudiar los emprendimientos de diseño emergentes. Me interesa pensar qué nos vienen a decir esos proyectos acerca del diseño, que salen del perímetro tradicional de la disciplina. ¿Al servicio de qué se pone el diseño? y ¿Cuáles son los sentidos que construyen desde ahí? Si entendemos al diseñador como un ilustrador del campo de lo posible, podemos encontrar en los emprendimientos y proyectos emergentes, nuevas formas de aplicar las herramientas del diseño en nuestra vinculación con el entorno.

Como señala Víctor Margolín:

El diseño es una actividad que genera planes, proyectos y productos, y que produce resultados tangibles que pueden servir como demostraciones o argumentos para definir formas de vida posibles. El diseño está inventando permanentemente su temática, de manera que las obsoletas categorías de los productos no constituyen una limitación. El mundo espera nuevas cosas de los diseñadores; ésta es la naturaleza del diseño (2002, p.127).

A modo de corolario de este apartado, este texto es una invitación a que los diseñadores podamos expandir nuestro campo de acción, mostrar futuros posibles y visibilizar a través de experiencias concretas, el potencial percibido del diseño. Esto implica, hablar un lenguaje que trascienda los entornos propios del diseño, y se proponga hablarles a otros interlocutores válidos que aún hoy, no visualizan al diseño como un agente clave para la resolución de problemas.

Hacia una deconstrucción del Diseño.

“Las cosas tienen una constante: estorbar, y una momentánea: servir. Quizás al conocimiento o la memoria le ocurre lo mismo”. Macedonio Fernández

La diseñadora Ana María Reyes (2018) afirma que “hoy, los diseñadores como desde su aparición en el mundo de las profesiones deben continuar reinventándose. El diseñador debe deconstruirse, construirse y reconstruirse al mismo ritmo que lo hace la ciencia, la tecnología y el desarrollo humano”.

Resulta interesante pensar que este proceso de desmaterialización que, en apariencia, experimenta el diseño, hacia la “no-cosa”, es una metáfora de su progresiva deconstrucción en términos epistemológicos y profesionales.

En este sentido, ese proceso de deconstrucción, es complejo. Como todo lo que se naturaliza, se vuelve imperceptible y es cada vez más difícil combatirlo, tomar distancia para ver con más claridad el problema.

A riesgo de ser autorreferente, en mi caso, la idea de *artefacto conceptual*, me permitió cambiar la perspectiva en relación al campo de intervención en el cual se puede aportar algo concreto desde el Diseño. Esta noción, proveniente del campo filosófico, me permitió pensar que producir conceptos es proponer nuevas formas de percibir el contexto e interpretar la sintaxis actual del mundo, y quizá, en esa producción de sentido anide una potencia necesaria para guiar o hacer accesible las entidades diseñadas a las personas.

En el marco de un Programa de Actualización, es pertinente preguntarnos de qué manera puede actualizarse la de definición de Diseño, o bien de los Diseños Posibles.

Existen autores e instituciones que van proponiendo actualizaciones sobre las definiciones de Diseño. Éstas se suceden, y son útiles en un momento determinado. Sirven como una plataforma desde la cual pensarse profesionalmente, y en la cual referenciarse en relación al alcance profesional de esta disciplina, los enfoques y métodos empleados y el impacto que se pretende obtener.

Ahora bien, una pregunta que podemos hacernos es: ¿Qué ocurre cuando uno se siente afuera del deber ser del diseñador?

A mi modo de ver, ahí surgen nuevas expresiones profesionales y el diseño se expande y en algún punto, cada sujeto construye su propia definición del Diseño de acuerdo a sus circunstancias. Pienso, además, que nos definen las cosas que nos dan curiosidad, que el alcance profesional del Diseño se amplía, en gran medida, por la curiosidad de aquellos diseñadores y diseñadoras que, paradójicamente, tienen inquietudes que van más allá del Diseño mismo, y que, incluso, por momentos, genera que se sientan lejos de la disciplina. Dicho a grosso modo, pareciera que el Diseño amplía su campo de acción, gracias al esfuerzo de profesionales a los cuales no “les gusta” o no se reconocen con el Diseño tal y como está, o como lo aprendieron. Romper esa frustración, del “sentirse afuera”, del “deber ser” y construir un discurso propio, es un trabajo de autoconocimiento, para mí, muy valorable.

A continuación expondré algunos de los ejes temáticos que emergen con mayor frecuencia en diálogo con colegas y que traen a la superficie algunos de esos resabios de definiciones heredadas que lejos de guiar la práctica, clausuran su visión.

Para comenzar, una de las cuestiones a deconstruir es la visión *objeto-centrista* con la que hemos sido formados los diseñadores industriales. Si bien, se ha avanzado mucho en relación al hecho de abordar el diseño de productos de manera sistémica, el desarrollo de objetos sigue teniendo un anclaje muy fuerte en el campo del diseño industrial y su enseñanza.

El objeto, en gran medida, actúa como respuesta a un problema que es planteado por el equipo docente. Esto tiene una consecuencia muy negativa, dado que se pierde de este modo, la etapa meta-proyectual del diseño, en la cual se define la situación problemática para luego decidir cómo actuar al respecto.

Entiendo que con esta lógica, se les quita a los estudiantes la posibilidad de problematizar situaciones y definir estratégicamente qué hacer. Se les quita

la posibilidad de atravesar los momentos de incertidumbre que, justamente, son el ADN de la práctica proyectual.

En el afán por apropiarse del terreno de la solución, desde el diseño, con frecuencia adoptamos la postura “solucionista”, que parte de la base de que siempre el entorno puede ser mejorado, y más aún, es el diseño el encargado de hacerlo.

Además, esta visión ampliada, puede colaborar a invertir la connotación (negativa) que tienen los escenarios de participación del diseño. En palabras de María Sánchez, entender que el diseño no sólo resuelve problemas sino que también detecta oportunidades de intervención.

Esto tiene estrecha vinculación con otra cuestión que nos gustaría traer a discusión, y es que la comunidad del diseño enfrenta un problema que podríamos llamar “moral”. En palabras de Montero (2020): “El problema moral del diseño en términos comunitarios es su propia capacidad de alcanzar la excelencia. Cuanto más excelente más perturbador es para la comunidad”. (p. 105). Es decir, la búsqueda de perfección constante que persigue el diseño, puede leerse positivamente en términos de la capacidad resolutoria de los diseñadores, pero a su vez, puede ser apabullante para los jóvenes profesionales que inevitablemente están expuestos a ser evaluados con los parámetros de excelencia propios del diseño, que, en otro orden de cosas, son construcciones impuestas y en muchos casos hipervaloradas.

La pregunta que podemos introducir es si está mística de lo excelente, y lo perfecto propicia o inhibe la generación de propuestas y la experimentación por parte de los jóvenes profesionales.

En un sentido similar, emerge en diálogo con diseñadores, el contraste entre las metodologías o los procesos de diseño incorporados durante la etapa de formación académica y aquellos utilizados en la vida profesional. En este punto, me parece pertinente recuperar una idea de Gui Bonsiepe, quien plantea que la noción de coherencia es para el diseño, la equivalencia a la idea de verdad que, en teoría, persigue la ciencia.

Durante el proceso de aprendizaje, uno desarrolla un proceso, que se vuelca en una “bitácora” de viaje en la cual queda plasmado el proceso. Allí se registra la secuencia, las acciones y las decisiones que va tomando el futuro diseñador y al finalizar el ejercicio proyectual se evalúa dicho recorrido.

En ese recorrido, se visualiza al proceso de diseño como una secuencia lineal, ordenada y en el cual, el propio estudiante define las características y variables del contexto en el cual está inserta su solución. Este escenario confeccionado a medida y conveniencia del propio estudiante, clausura toda posibilidad a los aspectos contingentes que surge. Esta visión mecanicista, no da lugar a todo aquello imprevisto, e impredecible que emerge durante el transcurso del proyecto, dicho de otro modo, le da lugar pero en forma de conflicto y no logra integrar esas acciones, como aspectos intrínsecos del ejercicio proyectual.

En otro orden de cosas, diseñar implica pensar en contexto. Esto expresa la necesidad de *resituarse al Diseño* a hora de proyectar y asimilar un cambio en el eje temporal unívoco y lineal que enunciaba el discurso Moderno del diseño. Este a su vez, entendía a la innovación desde una fuerte impronta tecnocrática en la cual los diseñadores sólo se limitaban a traducirle los avances tecnológicos a disposición a la sociedad a través de productos de consumo.

La deconstrucción que proponemos, implica pensar en otras temporalidades y otras escalas de intervención que se salgan de la lógica expansiva del mercado. Se pone como objetivo fomentar el pensamiento crítico para que los diseñadores elaboren discursos propios, que se nutran de su propia comunidad disciplinar pero haciendo el ejercicio intelectual de situar sus propuestas, de lo contrario, se corre el riesgo de reproducir el sentido de aquello de lo cual nos valemos para diseñar, y se pierde de la oportunidad de elaborar una narrativa divergente y de producir sentido de manera genuina.

Este esfuerzo a su vez, requiere un enfoque que piense el futuro de manera plural, y con el prisma de la tecnodiversidad (Hui, 2020). Es indispensable, incorporar una visión social de la tecnología y dejar atrás la visión que piensa a la tecnología desde la perspectiva de los materiales y sus

procesos de transformación. En tono autocrítico, podemos afirmar que sabemos más de los materiales y sus comportamientos que de las personas, y eso, sin dudas, representa una limitación urgente.

Considero fundamental repensar nuestro vínculo con el futuro. Hemos sido formados con una idea optimista del futuro, y en ese afán por general algo nuevo, nos enfocamos en el futuro sesgando nuestra visión y perdiendo la observación panorámica del mientras tanto. Concebimos a la innovación como un espacio de ruptura en el cual lo nuevo desplaza a lo viejo, cuando en realidad, al decir de Pierre Chapin, “un objeto no se desarrolla a partir de una supuesta ruptura con el mundo existente, sino, por el contrario, en estrecha conexión con una realidad que vendrá a modificar”.

En conclusión, en este texto traté de exponer algunos aspectos de la profesión que a mi manera de ver, condicionan la práctica del diseño. Foucault sostenía que toda identidad es una cárcel. Creer que nuestra identidad como diseñadores es de una manera determinada e inamovible no puede más que encorsetar nuestro accionar. La naturalización de las herramientas que tenemos los diseñadores también genera que en ocasiones les quitemos valor.

Con esto no me refiero a que el diseño deba ser un campo indefinido, sino que, es necesario ponerle nombre a las experiencias que van transitando los profesionales. Identificar sus roles, sus enfoques, sus modos de accionar, para establecer categorías que sirvan para desarrollar conceptos desde los cuales los diseñadores podamos identificarnos.

El espectro en el que se mueve el diseño es cada vez más amplio, y su práctica está inmersa dentro de un proyecto de vida más amplio que lo contiene. Incluso, dentro de cada diseñador, conviven distintas expresiones profesionales del diseño, que se retroalimentan unas con otras y que permiten canalizar las inquietudes y posicionamientos que tienen los diseñadores en relación al mundo.

De algo estoy seguro: Todo es diseñable y hay lugar para todos, —pero claro—, esos espacios de hay que conquistarlos con esfuerzo y capacidad inventiva

*Este ensayo fue escrito en el contexto del 1º Programa de Actualización. Diseño, Sostenibilidad e Innovación en la Industria Indumentaria, llevado adelante en el Centro Metropolitano de Diseño, Buenos Aires, Argentina, en el mes de Abril de 2023.

Referencias:

Beccerra, Paulina; Cervini, A. (2005). En torno al producto- Diseño estratégico e innovación Pyme en la ciudad de Buenos Aires. 1–178.

Bernatene, M. del R., Molinari, G. E., Muraca, T. E., Ungaro, P. M., & Canale, G. J. (2009). Vivir de un emprendimiento. Indicadores para la evaluación integral de áreas administrativas, de relaciones laborales, diseño producción y desarrollo local. Universidad Nacional de La Plata.

Blanco, R. (2007) Notas sobre Diseño. Nobuko

Bourdieu, P. (1996). Physical space, social space and habitus. Vilhelm Aubert Memorial lecture, Report, 10, 87-101.

Fabela, A. M. R., & Flores, R. P. (2018). La profesión del diseño: expresiones y experiencias. Palibrio.

Galán, B. (2008). Diseño y complejidad en la cátedra de Metodología. Huellas, Búsquedas En Artes y Diseño, No 6, Año 2008, Mendoza, Argentina, ISSN 1666-8197, N 6, 22–39.

Han, B. C. (2021). No-cosas: Quiebras del mundo de hoy. Taurus.

Hui, Y., & Lima, T. (2020). Fragmentar el futuro: ensayos sobre tecnodiversidad. Cajanegra Editora.

Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Gustavo Gili.

Manzini, E. (2019). Politics of the Everyday. Bloomsbury Visual Arts.

Margolin, V. (2002). The politics of the artificial: Essays on design and design studies. University of Chicago press.

Margolin, V. (2005). A World History of Design and the History of the World. *Journal of Design History*, 18(3), 235-243.

Samaja, J. A., & Galán, M. B. (2018). De la materialidad al signo: Semiótica de las innovaciones en el proceso del Diseño. *Caiana- Revista de Historia Del Arte y Cultura Visual Del Centro Argentino de Investigadores de Arte Centro Argentino de Investigadores de Arte*, 12, 54–67.

Sanchez, M. (2016). En busca del paradigma perdido. *Revista IF CMD*, 11, 10–17.

Verganti, R. (2009). *Design driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean*. Harvard Business Press.