

María Ledesma y María Laura Nieto  
compiladoras

# Diseño social

Ensayos sobre *Diseño social*

en la Argentina

(2000-2018)



prometeo  
libros



# Diseño social



MARÍA LEDESMA y MARÍA LAURA NIETO

# Diseño social

ENSAYOS SOBRE DISEÑO SOCIAL  
EN LA ARGENTINA (2000-2018)

prometeo)  
libros

Nieto, María Laura

Diseño social : ensayos sobre diseño social en la Argentina : 2000-2018 / María Laura Nieto ; María Ledesma. - 1a ed - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Prometeo Libros, 2021.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-816-155-6

1. Sociología. 2. Diseño. 3. Estética. I. Ledesma, María II. Título  
CDD 301.0982

Con el apoyo de:



Diseño de tapa: R&S

Ilustración de tapa: Juan Carbonell

Foto de María L. Nieto: Maxi Masullo

Corrección: María Silva

Diseño y diagramación: dmmType

© De esta edición, Prometeo Libros, 2021

Pringles 521 (C1183AEI), Buenos Aires, Argentina

Tel.: (54-11) 4862-6794 / Fax: (54-11) 4864-3297

editorial@treintadiez.com

www.prometeoeditorial.com

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723.

Prohibida su reproducción total o parcial.

Derechos reservados.

# Índice

## INTRODUCCIÓN

*Apuntes sobre Diseño social* 13

MARÍA LEDESMA y MARÍA LAURA NIETO

## I

### ARTÍCULOS TEÓRICOS

- 1 *Diseño social, buscando otras formas de definirlo* 27

GUILLERMO BENGOA

- 2 *Volver normal lo excepcional.*

*La innovación social en su madurez: formas de normalidad transformacional.*

*El habitar colaborativo como ejemplo* 35

EZIO MANZINI

- 3 «*Diseño social*» y *Trabajo Social, hacia intereses y objetivos compartidos* 43

RAQUEL PELTA

- 4 *Diseño social latinoamericano*

*Algunos elementos conformantes* 73

PEDRO SENAR, MARCELO GIMÉNEZ Y ALICIA ROMERO

## II

### LA UNIVERSIDAD Y OTRAS INSTITUCIONES

- 5 *Formación universitaria para el proyectar con la comunidad* 111

ARQ. BEATRIZ PEDRO (en elaboración conjunta con el equipo docente del Taller Libre de Proyecto Social)

- 6 *Taller Libre de Proyecto Social en el barrio 14 de Noviembre* 125  
NOELIA MOVILLA
- 7 *Memorias visuales del territorio*  
*El territorio visualizado en memoria y presente* 129  
LUCAS GIONO (en colaboración)
- 8 *Arquitectura, diseño y economía social sustentable* 133  
CENTRO EXPERIMENTAL DE LA PRODUCCIÓN, ARQUITECTURA Y  
TECNOLOGÍA APROPIADA A LA EMERGENCIA (CEP ATAE)
- 9 *Perspectiva de género en la gestión universitaria:*  
*un baño sin distinción de género* 137  
GRISELDA FLESLER
- 10 *Confluencias en torno a lo social del Diseño:*  
*Jornadas sobre Diseño Social* 141  
MABEL AMANDA LÓPEZ
- 11 *Talleres de diseño en contextos de encierro* 147  
COCO CERELLA
- 12 *Diseño para quién.*  
*Experiencias educativas humanistas en los talleres proyectuales* 151  
MERCEDES FILPE Y SARA GUITELMAN
- 13 *Implicancias del territorio para pensar la innovación en diseño* 161  
PAULA SIGANEVICH
- 14 *El diseño como interventor político-social* 171  
RICHARD ANGEL CORREA
- 15 *Una estrategia de diseño para la innovación social:*  
*CONTENIDO NETO* 177  
MARÍA SÁNCHEZ

### III

#### DISEÑADORES, ESTUDIOS DE DISEÑO

- 16 *Todo diseño es social* 187  
PABLO BIANCHI
- 17 *Luminarias y reciclaje de plástico postconsumo* 193  
PROYECTO MUTAN
- 18 *Un proyecto en conjunto con mujeres artesanas de la comunidad qom* 197  
COOPERATIVA DE DISEÑO
- 19 *Una manera de pensar* 203  
FANTASMA DE HEREDIA
- 20 *¿Para qué y para quién?* 211  
ESTUDIO DOSRÍOS
- 21 *Diseño como factor de cambio* 217  
FABIÁN TRIGO / STUDIO
- 22 *Nosotrxs lxs otrxs* 225  
ÓITA LA COOPERATIVA
- 23 *(Eso no es amor)* 229  
AGUSTINA COSULICH
- 24 *La Morcilla de la Cuesta* 231  
JUAN CARBONELL
- 25 *Mancha de Tinta: encuadernación artesanal e inclusiva* 233  
VERÓNICA GARCÍA

- 26 *Activismo audiovisual: una mirada más allá del espejo* 237  
ANABELLA SPEZIALE Y DAMIÁN ZANTLEIFER
- 27 *Activismo gráfico, entre lo real y lo virtual* 253  
IGNACIO RAVAZZOLI
- 28 *La técnica de la plantilla y la calle como lugar de expresión* 259  
NAZZA
- 29 *Murales en la calle* 263  
CHUNEO PADILLA
- 30 *Un modo de estar en el mundo: Onaire colectivo gráfico* 267  
NATALIA VOLPE
- 31 *Taller de mapeo colectivo y mapas críticos* 273  
ICONOCLASISTAS

ÍNDICE DE AUTORES

SOBRE LAS COMPILADORAS

*A Beatriz Galán, in memoriam.*



## INTRODUCCIÓN

# Apuntes sobre Diseño social

MARÍA LEDESMA y MARÍA LAURA NIETO

Con el diseño social pasa algo parecido a lo que sucedió a San Agustín cuando le preguntaron sobre el tiempo: “si no me preguntan sé, si me preguntan no sé”. Cuando se lo menciona, todos saben de qué se trata pero en cuanto comienzan a plantearse preguntas tan sencillas como ¿acaso no todo diseño es social? o ¿es diseño social si se busca ganar dinero?, las ideas ya no son tan claras y el terreno se vuelve resbaloso.

Este libro tiene la osadía de llamarse *Diseño social* e ir a la búsqueda de algunas respuestas.

Una mirada a vuelo de pájaro, un simple hojear las páginas, mostrará tal variedad de producciones, que rápidamente llevarán a concluir que para las compiladoras no es algo homogéneo ni unívoco sino, por el contrario, un tipo de práctica que incluye diferentes áreas, géneros y concepciones del diseño.

Si algo une a estas producciones permitiendo juntarlas en un libro es la convicción que alienta en todas acerca de que, justamente por el carácter social del diseño, por su participación en la configuración de los modos de vida, ambientes, imaginarios y subjetividades, no debe soslayarse la responsabilidad que eso implica. Solo cuando está presente el segundo aspecto, la responsabilidad social o, dicho en términos menos ambiguos, cuando se privilegian los intereses colectivos por sobre los intereses individuales puede hablarse de *Diseño social*.

El quiasmo “todo diseño es social pero no todo es *Diseño social*” remite a aquello que está en el corazón de estas producciones: solo merecerá

el nombre de *social* aquel tipo de diseño que, consciente del valor, la importancia y el peso del diseño en la configuración de las condiciones de habitabilidad, realice acciones orientadas a incidir de manera efectiva en el tejido social, buscando corregir, mitigar, atenuar los riesgos que amenazan o afectan al colectivo social.

No escapará a nadie la diversidad de posibilidades que anidan detrás de esa generalidad.

Este libro muestra una pequeña parte de ese universo tal como se presenta en Argentina en las primeras décadas del siglo XXI, tiempo histórico cuando los problemas globales (deterioro ecológico creciente, aumento mundial de la pobreza y fuertes desequilibrios regionales, entre los más urgentes) se manifiestan de diferente manera en cada región del planeta. Es una pequeña muestra de aquel diseño que responde de manera consciente a los costados oscuros y lacerantes de la configuración social neoliberal que domina la escena actual.

Las experiencias recogidas son muy diferentes: algunas son acciones sostenidas en el tiempo, asentadas en territorios; otras, acciones puntuales en respuesta a una emergencia; unas terceras, apuntan al desarrollo de propuestas de desarrollo regionales o a respuestas específicas en el plano laboral; algunas más pueden ser solo propagandísticas, vinculadas al activismo, pueden estar incluidas en programas organizados e institucionalizados o bien nacer de manera espontánea al calor de las necesidades. También son diferentes los actores: los productores pueden ser estudios o profesionales del diseño, cátedras universitarias, colectivos reunidos *ad hoc* o instituciones estatales, y sus esfuerzos pueden orientarse al trabajo con pobres, con mujeres, con personas *trans*, con personas con discapacidades, con pueblos originarios, o hacia el bienestar general de todo el colectivo social. También, por supuesto, son diferentes las retóricas desde donde enuncian: algunas proponen perspectivas personales, académicas, poéticas; otras refuerzan su condición contestataria y rebelde o bien se subsumen bajo el lema de la institución u organización a la que adhieren; las hay también irritantes, en clave humorística e irónica aunque el tono dominante se corresponda con la seriedad de la situación.

Lo que presentamos es una muestra acotada pero suficiente para intentar trazar un mapa de las vicisitudes y emergencias de las preocupaciones por lo social en el ámbito local del diseño durante los últimos años.

Dado el carácter de la convocatoria (hubo invitaciones puntuales pero también una convocatoria abierta a todos aquellos y aquellas que se consideraran incluidos en la temática) puede decirse que el conjunto de trabajos y artículos se configuró de manera aleatoria, casi como una improvisación. Se trató de una escucha, de percibir la presencia y habitar en ese presente el espacio tiempo, lo que como investigadoras traíamos combinándose con otras experiencias. De algún modo, la multiplicidad de narrativas interpela los reveses de esas preguntas al parecer sencillas: ¿acaso no todo diseño es social?, ¿qué alcance tiene entonces lo social en el ámbito local?

De ninguna manera los intentos por ensayar respuestas son nuevos, existen antecedentes y diferentes personalidades del mundo del diseño que han buscado o aún buscan dar respuesta a ese tipo de interrogantes. El diseño social es algo tan antiguo como el diseño. Si compartimos la clasificación histórica que sitúa sus orígenes con la Revolución Industrial del siglo XIX, el diseño aun vinculado a esta racionalidad tecnocientífica buscó librar las luchas y los conflictos sociales que esa sociedad inauguraba. Muchos de los planteos fueron vinculados, por ejemplo, al desarrollo de la vivienda social, fundamental para el pasaje de la construcción monumentalista de las iglesias, las catedrales, los palacios hacia otro modo de hacer arquitectura, más vinculado a superar los problemas de la vivienda social y la planificación del urbanismo en las nuevas ciudades. Existe una tradición europea del diseño social que luego se trasladó a América, no exenta de vicisitudes, de desvíos respecto del objetivo inicial; de solapamientos y valoraciones positivas o críticas según las épocas y las condiciones históricas en las que fueron elaboradas o revisitadas.

Más recientemente, desde fines del siglo XX y comienzos del siglo XIX con la crisis general del capitalismo, y en lo local con la incidencia de la crisis de 2001 (acontecimiento que resuena en varias de las reflexiones aquí reunidas), las luchas y los conflictos han cambiado a la par de los riegos sociales y las nuevas incertidumbres. Al ritmo de las contradicciones sociales y ambientales a nivel global, de la irrupción de las múltiples identidades y la multisectorialidad de las demandas, del impacto de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, el espacio social se complejizó y potenció el surgimiento de nuevas orientaciones de diseño: social, sustentable, colaborativo, para la innovación social u otras

modalidades que –en ciertos casos– actualizan aquellas preocupaciones originales. El concepto mismo de diseño social se ha extendido hacia una variedad de producciones, intenciones y propuestas.

Aunque no todas se piensen a sí mismas como sociales, decidimos reunir las porque en conjunto hablan tanto de las preocupaciones de diseñadores, diseñadoras, colectivos, o investigadores e investigadoras que de alguna manera asumen esta voluntad explícita de incidir, mejorar o hacer más inclusiva nuestras sociedades, como del cambio de signo de los males y riesgos que las aquejan. En cada caso, en cada hacer, en cada retórica, se asume una concepción particular de sociedad, una identificación de las necesidades sociales (objeto o proceso) pero sobre todo, de un particular convencimiento acerca de una realidad posible de modificar o cuando menos, posible de incidir positivamente.

En este libro proponemos entonces una organización aleatoria de artículos teóricos y casos específicos que, desde el diseño plantean interrogantes en torno a gran variedad de conflictos y luchas sociales propias de la vida contemporánea; en los que se busca dar respuestas o tomar posición sobre el tema. Los casos pueden estar presentados por los propios protagonistas o bien desplegados, con más o menos desarrollo, por investigadores que los convierten en su objeto de estudio. Consideramos significativo mostrar una amplitud de movimientos al interior del diseño haciendo visibles las relaciones (de inclusión pero también de contradicción) que mantienen los casos entre sí. Esta organización un tanto fortuita intenta perfilar en sus relaciones un modo complejo de entender el diseño social desde nuestro entorno: lejos de pretender llegar a una definición “universal” y legitimante, decidimos dejar a los y las participantes la tarea de persuadirnos, a su modo y con su propia retórica, dentro de un abanico de temas que inciden en la arquitectura, el diseño urbanístico, industrial, gráfico, audiovisual, entre otros. Con todo, buscamos subrayar los flujos de intensidades, muchas veces en tensión, que producen la realidad del *Diseño social* en nuestro contexto.

El modo en que hemos ordenado las generosas contribuciones recibidas responde a esa intención: mostrarlo en su devenir no exento de diferencias, sobre todo en el transcurso de las dos primeras décadas del siglo XXI.

Iniciamos nuestro recorrido preguntándonos acerca de los límites y el carácter del *Diseño social*.

**Guillermo Bengoa** problematiza (una vez más) los modos de definirlo pasando revista a algunas de las preguntas, solapamientos y respuestas con una mirada inteligente, aguda, no exenta de ironía y escepticismo. Sus palabras son un excelente preámbulo que sin trazar líneas fijas, organiza fronteras permeables y porosas.

Los artículos que se suceden abordan partes de la temática desde miradas bien diferentes. Una invitada y un invitado europeos, **Raquel Pelta** y **Ezio Manzini**, adoptan posiciones complementarias, profundizando en modos específicos de incidir con acciones proyectuales. **Manzini**, de reconocida trayectoria en aras del diseño y la innovación, pone el acento en el necesario “monitoreo” de las acciones de innovación social, y propone una atenta y continua actividad de rediseño y de reorientación para evitar que, en nombre de la eficiencia productiva, desaparezcan los valores sociales iniciales. Por su parte en un lúcido artículo **Pelta**, también de reconocida trayectoria si de diseño social se trata, despliega las articulaciones y coincidencias entre el Diseño social y el Trabajo Social dedicándose específicamente a la búsqueda de instrumentos proyectuales adecuados para la acción de los trabajadores sociales.

En el plano local, **Pedro Senar**, **Marcelo Giménez** y **Alicia Romero** se centran en las características del diseño social latinoamericano, rastreando y exponiendo –de manera documentada y precisa– los modos en que se ha dado lo social desde la constitución del campo del diseño hasta las perspectivas sociopolíticas y tecnológicas contemporáneas.

Los cuatro artículos introductorios brindan un marco amplio a las experiencias específicas adelantadas por distintos actores en la Argentina.

Continuamos tomando nota de varias experiencias educativas significativas en universidades y otras instituciones.

**Beatriz Pedro**, desde su acción al frente del **Taller Libre de Proyecto Social** de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UBA), enfatiza la importancia de la interrelación entre los saberes académicos y los saberes populares como conocimiento compartido para la producción social del hábitat. La autora tensiona las lógicas dominantes de la

formación universitaria en un enfoque social del diseño que tiene en cuenta la importancia de la acción profesional en intercambio con el territorio.

En esta línea de investigación, **Noelia Movilla** retoma el caso de la organización barrial “14 de Noviembre” en el conurbano bonaerense y cómo el TLPS acompañó a las familias afectadas por la emergencia habitacional, ideando en conjunto el proyecto de modulación flexible para el barrio presentado ante el municipio de la zona. También como integrantes del TLPS, **Lucas Giono** y equipo realizan una investigación acción en las villas 20 (Lugano) y 31 (Retiro) de la Ciudad de Buenos Aires mediante lo que llaman “líneas vivas” una memoria visual realizada junto con los habitantes del lugar que rescata la historia y la identidad colectiva de estos asentamientos urbanos, en un momento de tensiones debido al debate generado por los proyectos de ley para urbanizarlas.

Desde la misma universidad, y con una experiencia de trabajo que se remonta a 1986, el **Centro Experimental de la Producción, Arquitectura y Tecnología Apropiaada a la Emergencia** (CEP-ATAE), creado y dirigido por **Carlos Levinton**, vincula la investigación y la gestión de diseño con la producción sustentable y la acción participativa en el territorio. La problemáticas derivadas del cambio climático global, de la urbanización masiva o de la basura a gran escala son el escenario para imaginar ideas arquitectónicas y de diseño innovadoras, sustentables e inclusivas. En esta oportunidad, el Centro presenta el trabajo que realizan junto a la cooperativa **Nuevamente** y la **Asociación Civil Abuela Naturaleza** del partido de Morón. Se trata de modelos productivos de innovación en la transformación de residuos plásticos que fomentan la mejora del medio ambiente por un lado, y la inclusión social mediante microindustrias y talleres cooperativos, por el otro.

Desde la teoría feminista y los estudios de género **Griselda Flesler**, coordinadora de la Unidad de Género de la FADU-UBA, invita a reflexionar acerca de los modos en los que el diseño establece normativas sobre las relaciones sexo-genéricas en tanto habilita o vuelve impensables cuerpos, sentidos y representaciones culturales. Durante su gestión propuso intervenir un baño destinado solo a varones y transformarlo en un baño sin distinción de género “para todas las personas que quieran utilizarlo”. La mirada con perspectiva de género sobre un espacio dado y la proyección gráfica de la señalética aportan al desafío de conciliar desde el diseño el respeto por la diversidad de identidades.

Bajo la temática específica Diseño social se celebraron en la misma Universidad dos encuentros de gran convocatoria. **Mabel López** se encarga de reseñarlos y describe los múltiples solapamientos que despuntan hacia un prolífero campo en construcción. En su desarrollo se centra en lo que considera dos propuestas provocadoras aunque bien diferentes entre sí. La primera es el trabajo de **Coco Cerella**, diseñador gráfico que trabaja dando talleres de “afichismo extremo” en contextos de encierro, en particular el Centro Universitario Devoto (CUD). La segunda es “Marcas que marcan, diseñar propósitos creando comunidad”, proyecto de Jessica Oyarbide en el cual las marcas se vuelven sociales al definirse en un campo de acción específico: microemprendedores, ONG, cooperativas y empresas sociales que necesitan de identidad gráfica para ser competitivas en el mercado.

A continuación **Cerella** cuenta la experiencia de sus talleres de diseño en contextos de encierro, describe la metodología y expone en simultáneo algunos de los afiches realizados por sus estudiantes y otros de su autoría.

**Mercedes Filpe** presenta dos experiencias de otras universidades públicas. Una con **Sara Guitelman**, desde la Universidad Nacional de La Plata (UNLA), en la que estudiantes de Comunicación Visual trabajan junto con internos de la Unidad Penal de Olmos, en este caso asistentes al taller literario. La otra, en la Universidad del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (UNNOBA), junto a excombatientes de Malvinas. En ambas, el libro, objeto por antonomasia del diseño de comunicación visual, y en el caso de los excombatientes también el audiovisual, son las interfaces que permiten contribuir a la visibilidad y al empoderamiento de dos grupos vulnerables de nuestra sociedad.

A partir del seguimiento de cinco investigaciones realizadas en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Misiones (FAyD-UNaM) **Paula Siganevich** vincula de nuevo diseño con territorio y repasa los modos en que la innovación adopta una función social. Si bien las cinco “experiencias proyectuales” que analiza son distintas, todas asumen la existencia de una micropolítica de los mundos simbólicos y de las tensiones identitarias como forma de legitimar un saber colectivo. De este modo,

cada una propone una experiencia de innovación y de diseño estratégico dentro de la comunidad.

Otra propuesta desde la misma universidad la acerca **Richard Ángel Correa**, esta vez la denuncia del trabajo infantil en la cosecha de yerba mate –una de las mayores actividades productivas de la provincia misionera– proyecta cómo las herramientas del diseño gráfico pueden intervenir en la práctica política y social.

En otro orden institucional y geográfico, el del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, se distingue la experiencia del Centro Metropolitano de Diseño en momentos de la crisis del 2001. En su artículo, **María Sánchez**, presidenta del Fondo Nacional de las Artes, presenta con colores vivos y tintes biográficos, la experiencia de “Contenido neto, una propuesta de neto contenido social”. Esta propuesta convocó a diseñadores industriales con intuición y sensibilidad por lo social, conocimientos tecnológicos y estrategias proyectuales, a involucrarse en una realidad social de crisis con el fin de brindar propuestas de diseño que aporten soluciones estratégicas.

Las formas de implicarse en lo social también se multiplicaron por fuera de las instituciones educativas. Finalizamos así este recorrido ondulante con un último apartado: experiencias de corte más personal que van desde los servicios de diseño, los proyectos autorales independientes y los colectivos autogestionados, hasta las propuestas más activistas.

La gestión de diseño industrial con un primerísimo primer plano puesto en la mejora del medio ambiente y la inclusión social es el objetivo del diseñador industrial **Pablo Bianchi** y del colectivo **Proyecto Mutan**. Según **Bianchi** las potencialidades del diseño como pensamiento proyectual (*design thinking*) posibilita al diseño industrial trascender el objeto hacia otros ámbitos complejos de la sociedad, es decir, un diseño en expansión cuyo vector más potente es la transformación positiva de la realidad; en ese sentido avanzó la definición estratégica del proyecto para la Cooperativa Creando Conciencia. Por su parte, **Proyecto Mutan** diseña objetos a partir del reciclaje de plástico postconsumo innovando también en la tecnología necesaria para producirlos.

En el caso de la **Cooperativa de Diseño**, seis mujeres autogestionan el estudio con sede nada menos que en la fábrica recuperada IMPA. Movilizadas por el trabajo colectivo con intereses comunes y perspectiva de género, realizan proyectos integrales de diseño industrial, gráfico y audiovisual. En esta oportunidad comparten el trabajo realizado junto con las mujeres artesanas qom de J. J. Castelli, Chaco.

En cuanto a la especificidad de lo gráfico propuestas variadas, haciéndose eco de problemáticas muy actuales, sistematizan una mirada sobre lo social sosteniéndose en una franja de demanda que va desde los derechos humanos hasta el arte, desde la música hasta los medios de comunicación alternativos, desde la educación hasta el cuidado del medioambiente.

Encabeza este espacio, un invitado de lujo: **El Fantasma de Heredia**, uno de los decanos argentinos en diseño social. En la tradición de Ne pas Plier y el afiche polaco, el colectivo con acentos propios, ocupa un lugar central tanto en foros nacionales como extranjeros. Sus producciones, vinculadas siempre al ámbito de la defensa de los derechos y la cultura, han influido notablemente en las generaciones más jóvenes.

**Estudio dosRíos** al vincularse con proyectos culturales, educativos y de investigación acción para el desarrollo humano asume la reflexión gráfica en la escucha mutua, el análisis del contexto y sus prácticas.

**Fabián Trigo**, formado en el campo corporativo de alta competencia, enfoca parte de su trabajo a lo que adhiere en llamar “diseño como factor de cambio”, eligiendo las metáforas poéticas como acercamientos sensibles a las problemáticas sociales. Con proyecto PATRØN acciona en los reverses de la industria de la moda y de la publicidad: la gran saturación de imágenes a las que nos tiene acostumbrados ¿qué nos impide ver?

Fuera del ámbito de la Ciudad de Buenos Aires aparecen tres propuestas bien diferentes. Con la declamación propia de un manifiesto, **ÓITA la Cooperativa** propone desnaturalizar la tradición del diseño y hacer oír a aquellos otros y otras de los barrios vulnerables de Misiones.

**Agustina Cosulich**, diseñadora marplatense, encuentra en el afiche y sus formas específicas de circulación un lugar donde trabajar temáticas sociales, en este caso busca concientizar sobre la violencia de género.

Y **Juan Carbonell**, diseñador e ilustrador radicado en Merlo, San Juan,

trae a la mesa el fanzine “La Morcilla, Embutido Cultural Serrano”. Un embutido cultural local que aporta la ironía gráfica y vuelve irreverente la mirada social.

En línea con las ediciones artesanales, aunque de nuevo en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires, **Mancha de Tinta** apuesta por el trabajo de diseño, la impresión y la encuadernación manual, definiéndose como un proyecto editorial y educativo inclusivo.

Las ediciones limitadas de cuadernos temáticos artesanales incorporan en su producción el trabajo de personas con discapacidad comprometiéndose a su vez con el rescate en la era digital de las prácticas ligadas a los orígenes de la imprenta y del libro.

Por contraste, los dos artículos siguientes se ocupan justamente de las producciones que a comienzos de los 2000 supieron potenciarse con la irrupción de la tecnología digital, Internet y las redes sociales. Ambos artículos se centran en un tipo de activismo –audiovisual o gráfico respectivamente– que aparece en las calles al tiempo que se retroalimenta con el accionar de los usuarios en la web. **Anabella Speziale y Damián Zantleifer** consideran una serie de obras de videastas y estudian cómo las imágenes audiovisuales trabajan en espejo con los acontecimientos de su tiempo (de nuevo aparece en el centro la crisis de 2001) devolviéndoles la distorsión necesaria para provocar la reflexión. Van de las acciones que luego de su registro se viralizan a aquellas que surgen del centro de la cultura digital, es decir, nacidas y diseñadas para ser virales como el caso de los videojuegos.

Por su parte, **Ignacio Ravazzoli** estudia las manifestaciones gráficas de la comunidad que se organizó en defensa de la universidad pública y convergió en el movimiento UBA de Pie. Desentraña cómo la construcción colectiva constante entre las calles y las redes le dio al movimiento horizontalidad, visibilidad y reivindicación social.

De vuelta a las calles, y al calor de esta revitalización, el espacio público acogió así propuestas muy diferentes, muchas realizadas de forma independiente, entre la práctica artística, el diseño y el activismo político.

**Nazza**, con tono confesional y a la vez anónimo, cuenta que es un

convencido de dejar su impronta en las paredes de la ciudad, ese espacio común por el que transitamos. Mediante la técnica de la plantilla (estén-cil), encuentra el modo de expresarse y hacerse oír en áreas tan disímiles como el conurbano bonaerense, una estación de subte en la Ciudad de Buenos Aires o en una pared de la Favela da Maré, en Brasil.

Otro caso, el del colectivo **Chuneo Padilla**, expresa también un cruce entre disciplinas, el diseño, el activismo y en especial la tradición plástica del muralismo para dejar su impronta en las paredes. Sus trabajos y acciones, si bien suelen ser improvisadas, recombinan temas sociales como reivindicación de derechos, manifestaciones populares, rebeldías, con distintas técnicas del muralismo tradicional.

Para finalizar, nos detenemos en dos propuestas gráficas que, cada una a su modo y con su estilo, implementan en sus producciones la metodología de taller para abrirse a la comunidad y hacer partícipes de sus creaciones a muchas personas. **Onaire** a partir de lo que el grupo llama “guiso gráfico”, una reversión local y ampliada del famoso collage francés. En esta oportunidad es **Natalia Volpe**, una de sus integrantes, quien relata la experiencia del gran guiso que realizaron junto a niños y niñas en tratamiento oncológico, familiares, médicos y personal del Hospital de Pediatría Garrahan. **Iconoclasistas**, a partir de lo que llaman técnica de mapeo colectivo, una reversión particular de la técnica cartográfica que busca subvertir los sentidos culturales dominantes. Mediante esta técnica incorporan los saberes y las experiencias de poblaciones afines, posibilitando la construcción de nuevos relatos y mapas críticos, en este caso, presentan el mapamundi ¿A quién pertenece la tierra?

Con ellos concluye nuestro libro que representa apenas un mínimo porcentaje de las acciones que se desarrollan a lo largo del país. El recorrido propuesto puede considerarse un hilo conductor que ofrezca una posible lectura de esas experiencias, de las superposiciones e interacciones posibles que surgen entre pensamiento, teoría y práctica proyectual con fines sociales y que en definitiva construyen, en sus solapamientos, la realidad del *Diseño social*, un campo ambiguo desde su definición.

No quisiéramos quitarle su carácter de miscelánea.

Al contrario, lo presentamos como un conjunto de materias que pueden parecer inconexas (desde la protesta activa hasta emprendimientos productivos, desde las tesis de maestría a las intervenciones barriales) y que sin embargo, ocupan un espacio en el campo del *Diseño social*. Estos movimientos aun en su carácter de miscelánea muestran, como mencionábamos al comienzo, señales que sirven para releer las reconfiguraciones del cuerpo social local, pero también las reconfiguraciones a una escala mayor. Son muchas y variadas las preocupaciones que en estos tiempos se vuelven cada vez más urgentes.

En su interior podemos perfilar voces que recuperan, remozan, replican las líneas clásicas del diseño social en el espacio delineado por Paris Clavel o Papanek. A su lado, asistimos al despliegue de una proyectualidad compartida donde se ponen en juego las complejidades de la interacción cultural, de las distintas experiencias y saberes socializados en el territorio, de las relaciones de género, de la incidencia de las nuevas tecnologías. Esta mirada supone un cambio en la consideración de los actores: ya no se trata de profesionales quienes poseen el saber ilustrado y lo ponen en práctica o lo llevan a la comunidad, sino que en el mismo proceso de diseño interactúan y se valorizan los saberes locales, los saberes de los usuarios. Esto da cuenta del pasaje de una proyectualidad objetual a otra situacional: el proceso de diseño trasciende la resolución específica del objeto en pos del desarrollo de una situación integral.

Si en la actualidad el diseño impregna cada vez más los modos de vida, ambientes, imaginarios y subjetividades, cada vez más aparece la pregunta por la responsabilidad social que eso implica. Hasta aquí, estas misceláneas buscan dar cuenta de cómo el diseño bajo una perspectiva sociopolítica y tecnológica propia de América Latina, opera en la cultura y forma parte de los procesos de transformación social, orientándose a mejorar las condiciones de vida de las personas, los colectivos y las comunidades.

I

ARTÍCULOS TEÓRICOS



## Diseño social, buscando otras formas de definirlo

GUILLERMO BENGOA

En *Cosmópolis*, libro que tiene casi treinta años pero sigue siendo valioso, el filósofo inglés Stephen Toulmin plantea la hipótesis de que la modernidad empieza casi un siglo antes de lo normalmente aceptado, situándola a fines del siglo XVI con Michel de Montaigne y no a principios del siglo XVII con Descartes. Lo anterior le permite argumentar que este segundo inicio de la modernidad en realidad perdió algunos de los atributos centrales del primero, entre ellos la tolerancia. Dice Toulmin que con Descartes se abandona un modo de filosofía más práctica, centrada en tiempos cortos y casos locales, para adoptar un estilo de pensamiento que apoya la certeza total, olvidando el caso específico y el contexto y apostando a los principios y definiciones universales.

¿Por qué empezar a hablar de diseño social con esta referencia? Porque persistimos en el error de buscar definiciones universalistas. Propuestas que sirvan para todo el mundo y rótulos como “diseño social” tampoco nos permiten dar respuestas. Por ese camino hemos venido perdiendo riqueza de puntos de vista y sobre todo la posibilidad de dar soluciones.

Tanto la normalización y la estandarización propugnada por la Revolución Industrial de la mano del capitalismo como la rebelión planetaria impulsada por el marxismo (“Proletarios del mundo, uníos”, escribían Marx y Engels en 1848) necesitan definiciones universales, absolutas, para ser efectivas. Sin embargo para encontrar respuestas a los problemas actuales del mundo, esa fórmula universal ha demostrado enormes

limitaciones, por lo cual se propone intentar acercamientos diferentes, múltiples. Intentaré en este escrito buscar distintos métodos de definición sobre *Diseño social*, en el empeño de llegar a soluciones.

### De lo general a lo particular

Una definición si no universal sí bastante amplia, sería decir que *Diseño social* es todo aquel cuyo principal objetivo no es la rentabilidad, lo que no quiere decir que no la tenga, sino que no va a subordinar otros aspectos como la duración, la ergonomía o el cuidado del ambiente a la ganancia. Se hace difícil, sin embargo, transformar esa definición en operativa. ¿Cuánto sería el precio razonable de un producto, más allá del cual deja de ser social?, ¿cuál sería la ganancia justa para una empresa, que implique el costo del diseño pero no el del *styling* y la publicidad?, ¿cómo establecer hasta qué punto el costo de un producto lo hace apto para que lo use mayor cantidad de gente?, ¿de qué manera se separa el altruismo del negocio?

Pasó con varias iniciativas de diseño: la computadora que tenía que costar 100 dólares y funcionar a manija, propulsada por N. Negroponte a través de su proyecto OLPC (*One Laptop per Child*) nació en el 2007 con amplio apoyo de varias empresas, entre ellas la poderosa Microsoft. Pero de a poco, al ver que no podían hacer grandes negocios con esta iniciativa, las corporaciones fueron retirando su apoyo y en el 2014 Negroponte anunció el cierre del proyecto, que sólo permaneció con sus características originales en pocos países. El punto de inflexión posiblemente haya sido la negativa del proyecto a usar productos de Windows.

Es importante sin embargo tener en cuenta que en este caso se podría hablar de diseño social con igual énfasis en las dos palabras, ya que el producto original del proyecto OLPC realmente implicaba un diseño, tanto de *hardware* como de *software*, de uso y producción de la energía, original, novedoso, distinto a lo planteado en las laptops tradicionales. Esto deja afuera –aunque pueda ser interesante exclusivamente desde lo social– algunos casos de acceso masivo a computadoras, como el caso de Argentina. Allí se desaprovechó una enorme oportunidad (más de tres millones de computadoras entregadas por el Estado a niños y jóvenes en edad escolar) usando máquinas convencionales, caras, y programas de

Microsoft. Este problema no fue exclusivo de Argentina, en varios países donde se repartieron computadoras gratuitas a los alumnos, se trabajó con máquinas tradicionales y programas comerciales.

Hablando de *software*, este ítem tal vez sea el más dinámico en la discusión sobre un posible diseño social definido sobre la base de que su objetivo no sea exclusivamente el lucro: el *software* libre, simbolizado por Linux, está librando una de las luchas más importantes que definirán si el mundo de los próximos años es más parecido al de Bladerunner con las megacorporaciones dominando el planeta o alguna de las utopías libertarias del siglo pasado, o incluso del anterior, como la novela *Noticias de Ninguna Parte* de William Morris, uno de los padres canónicos del Diseño.

El hecho de que el propio capitalismo se esté planteando la necesidad de reformular el objetivo exclusivamente pecuniario de algunas empresas (como las llamadas “empresas tipo B”) indicaría que las restricciones al afán de lucro pueden llegar a venir desde un lugar inesperado. No sería la primera vez que sucede: las leyes antimonopolio creadas en EEUU a partir de fines del Siglo XIX pusieron freno, desde el corazón del sistema, a la concentración empresarial que en ese momento parecía inevitable.

### ***Diseño social y modo de producción***

Otra manera posible de definir el *Diseño social* es el modo de producción de ese diseño. Las condiciones en las cuales trabajan los obreros, ¿son parte de la definición de *Diseño social*? Si el diseño de un aparato para extraer agua en regiones desérticas de países pobres es fabricado con obreros en semi esclavitud, ¿sigue siendo *Diseño social*? En ese sentido, parece que a la concepción profesionalista o meramente proyectual del diseño industrial habría que ligarla con otras herramientas, por ejemplo las relacionadas con el “comercio justo”, una práctica que intenta asegurar que a los productores de artículos les llegue la mayor cantidad posible de dinero, evitando la acumulación de eslabones innecesarios y explotadores en la cadena de valor.

Explorando por ese lado, podríamos empezar a pensar un *Diseño social* en el cual los productores sean también los consumidores, apareciendo la nueva figura de “prosumidor” que amplía considerablemente la idea