

entrepreneurs by developing successful professional and commercial trajectories; their ventures are framed in the creative industries, specifically in the city's Satellite Account.

Keywords: Entrepreneurship - Clothing design - Cultural industries - Production.

Resumo: A partir de uma reflexão teórica, este trabalho procura construir o campo onde a profissão e as empresas de design de roupas são desenvolvidas na cidade de Cuenca, Equador. Ela começa por compreender o processo de valorização, legitimação e crescente autonomia adquirida pela produção do design a partir de 2005, um processo que envolve a ação de um conjunto de agentes e instituições públicas. O expoente mais relevante são os designers profissionais que se tornam empreendedores desenvolvendo trajetórias de sucesso a nível profissional e comercial; seus empreendimentos são enquadrados nas indústrias criativas, especificamente na Conta Satélite que a cidade possui.

Palavras chave: Empreendedorismo - Design de vestuário - Indústrias culturais - Produção.

(*) **Silvia Zeas Carrillo:** Doctoranda en Diseño, Diseñadora ecuatoriana que cree firmemente en la relación de la moda con la identidad y la cultura. Reconocida trayectoria nacional e internacional en la actividad productiva-creativa y puesta en escena en numerosas pasarelas, espacios de crítica y valoración. Ha publicado y difundido sus experiencias de trabajo con artesanos y comunidades en la revista DAYA, de la Universidad del Azuay, y ponencias en la biennial "Diseño República Dominicana" de 2016 y en el Primer Congreso Internacional de Diseño, Ambato, 2017.

Diseño social, blanqueamiento y epistemicidio. Un caso mexicano

Paloma Sitalin Sánchez Acevedo (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 220-223. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumen: El objetivo de este artículo es analizar la mirada colonial que subyace al Diseño, al Diseño Social y a la metodología empleada por ellos, el Design Thinking. La investigación aquí presentada estudia ese andamiaje teórico y su aplicación en ocho proyectos realizados por diseñadores de la ciudad de Puebla con personas indígenas de diferentes comunidades del país.

El Diseño se ha planteado como una disciplina neutral y su vertiente social, como la respuesta a diversos problemas que enfrenta la sociedad. En este documento, se propone que el diseño tiene un núcleo moderno-colonial que permea a sus subdisciplinas orientándolas al blanqueamiento de las poblaciones. Los hallazgos muestran que al implementarse, el Diseño Social deviene en prácticas racistas cordiales y en formas de epistemicidio que continúan los intentos de invisibilización o erradicación de los conocimientos de los pueblos indígenas y que la metodología empleada, el Design Thinking, posee un papel fundamental para contribuir a este hecho y posiblemente, para enmascararlo.

Palabras clave: Epistemicidio - Diseño Social - Blanqueamiento - Design Thinking - matriz moderno-colonial.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 223]

El Diseño moderno: tecnología de la funcionalidad, epistemología de la racionalidad y estética de la blanquitud

El Diseño es hijo de la modernidad. Su aparición, configuración y consolidación alrededor del mundo está vinculada a este proyecto. El núcleo de la disciplina del Diseño se nutrió de rasgos específicos de ella hasta llegar a erigir los pilares que la sostendrían: la tecnología de la funcionalidad, la epistemología de la razón y la estética de la blanquitud.

La configuración del Diseño suele ubicarse en el primer tercio del siglo XX (Meggs, 1983) con la fundación de la Bauhaus, la primera escuela de diseño creada en 1919. Si bien el diseño de este período se caracterizó por un contenido político - ideológico que buscaba la resolución de problemas sociales, no estuvo exento de una mirada funcionalista. Influenciado por la filosofía de John Stuart Mill, que sostenía que la calidad moral de los actos humanos dependía únicamente de su utilidad (o de su posible nocividad) a la sociedad, la funcionalidad se convirtió

en fundamento y resultado de los esfuerzos para generar un diseño racional (Bürdek, 2005).

Con la expansión del diseño alrededor del mundo, la postura político - ideológico de la Bauhaus quedó relegada. La publicidad y la propaganda mostraron el potencial del Diseño gráfico para la persuasión, y el diseño industrial intervino en la mejora de la productividad de los procesos de manufactura. Éste potencial fue insertado en una dinámica en donde el valor de los objetos estaba unido a su capacidad de circulación en el mercado y al rédito económico que ofrecían.

La tecnología de la funcionalidad, entonces, refiere a que todo resultado de los proyectos de Diseño deben estar orientados a cumplir las demandas del mercado, su ritmo rápido del consumo, a satisfacer y a incrementar las aspiraciones y deseos de las personas, a generar ganancias constantes y cada vez mayores. Se busca construir marcas que generen identidades mercantiles que refuerzan las jerarquías sociales mientras alivian momentáneamente el malestar civilizatorio fruto de la modernidad.

La apariencia de la funcionalidad tomó rostro con la estética de la blanquitud. Ésta es aquella que, plasmada en diferentes medios y con diferentes vehículos, responde a la historia hegemónica en la que lo bello se ha asociado a los cánones establecidos en el Renacimiento. Lo que en la pintura había estado presente, en el Diseño se convierte en casi una exigencia: la corporalidad quedó especialmente representada por el fenotipo y ethos del hombre y la mujer anglosajones (Echeverría, 2010), las figuras, formas y materiales fueron las creadas en la Europa moderna.

Las palabras belleza, fealdad, armonía y otras más, se convirtieron en dispositivos retóricos que permitieron la constitución de una estética hegemónica y válida que regularía las formas de creación de otras geografías y personas que no fuesen diseñadores. Lo creado por alteridades creativas, estaría a merced de ser consideradas poco atractivas, e inclusive, inútiles si se alejaban de este camino. Este desprecio quedó cubierto con la idea de que la belleza es un catalizador de la funcionalidad. Por lo que la crítica a ella es neutral y necesaria.

Sin embargo, lo anterior no fue suficiente para validar la profesión frente a la sociedad. La cercanía del Diseño con las artes gráficas, los procesos artesanales y con la pintura -disciplinas que padecieron el estigma de la inferioridad en épocas pasadas- desencadenó que éste buscara formas para reafirmarse. La creación de un campo de conocimiento formal alrededor del Diseño, su profesionalización por medio de universidades, permitió hablar de un proceso propio y único de los diseñadores. A diferencia del conocimiento heredado, el Diseño se autonombró el dueño de un pensamiento racional que podía crear objetos innovadores que servirían para el progreso de la humanidad.

La epistemología de la racionalidad es la creencia de los diseñadores que hace que consideren su disciplina como la creadora de los artefactos legítimos de nuestra era: poseen la funcionalidad que se necesita en un mercado capitalista globalizado y la belleza que éste mismo exige. Por ende, los diseñadores son los constructores válidos de la forma en la que se visualiza y concreta la realidad

en el plano del Diseño. Es un Diseño desfutureizante (Fry, 2011), es decir, un proceso que elimina todas las posibilidades del futuro ajenas a él y construye un único deseable acorde al pensamiento de la modernidad.

Las teorías y metodologías de Diseño que nacen en Europa y en la América anglosajona, son la concreción de esta epistemología. Se difunden, exaltan y ejecutan alrededor del mundo, en diferentes proyectos, pues son la pauta que forja la sabiduría y el raciocinio de la disciplina.

La expansión del Diseño desde su consolidación hasta ahora ha sido exponencial. El centro del diseño, antes reservado a Europa, llegó a Estados Unidos y permitió el crecimiento de una industria donde proliferó tanto en el ámbito empresarial como en el académico.

Es a partir de 1990 que la teoría y práctica del Diseño tuvieron una parteaguas fundamental, que poco a poco se ha vuelto global: el surgimiento y la consolidación del *Design Thinking* como paradigma metodológico. El auge del *Design Thinking* ha hecho que se considere la panacea capaz de solucionar, inclusive, las deficiencias del sistema capitalista (Brown, 2009). Por esta razón es utilizado, también, en una de las corrientes del Diseño relevante en la actualidad: el Diseño Social. Probablemente como respuesta a la inminente crisis del capitalismo que se visibilizó a finales del s. XX el concepto de Diseño Social ha sido usado con mayor frecuencia por los diseñadores. Este concepto polisémico se enmarca, sobre todo, en dos acepciones que están entrelazadas. Éstas refieren a realizar acciones para grupos desposeídos o marginales u opositoras al sistema que conlleven el desarrollo y progreso de la sociedad por medio de una mejora en la calidad de vida de las personas (Ledesma, 2018. p. 12).

La teoría del Diseño hecha praxis. Sujetos y procesos metodológicos de la investigación.

Los rasgos moderno-coloniales del Diseño, presentes tanto en el Diseño Social y el *Design Thinking* son parte de las reglas predispuestas al momento de ejecutar un proyecto de la profesión. Éstas condiciones se recrudescen cuando el proyecto se vincula con los grupos que han sido racializados y colocados en la parte inferior de la escala de la humanidad.

La investigación realizada analiza la aplicación de ese cuerpo teórico a través de los testimonios de 9 diseñadores mexicanos que participaron en ocho proyectos en los que se aplicó el Diseño Social-*Design Thinking* con una población que ha sido construida en clave colonial: los pueblos indígenas. En este caso, además, la historia del país acrecienta el núcleo moderno - colonial en el que se formaron los diseñadores al convertirse en profesionistas. Pues el trabajo realizado por Gómez y Sánchez (2012) presenta un análisis crítico sobre la construcción de la identidad nacional que devela las relaciones asimétricas de poder y formas de racismo que se han encubierto bajo la mexicanidad.

Los 9 diseñadores jóvenes (siete de ellas mujeres y dos hombres) que fueron los sujetos principales de estudio junto con los profesores de diseño, son herederos y continuadores de esta historia, como todos los mexicanos.

En el plano profesional pertenecen a las categorías semi senior y senior es decir, tienen entre 2 y 8 años de experiencia profesional. Laboran en despachos especializados en Diseño o bien, poseen su propia marca-empresa, de las que son directores. Cuatro de ellos son especialistas del área textil, Las restantes son diseñadoras gráficas de formación, aunque dos de ellas se han centrado en el área de Diseño Estratégico.

Para analizar las prácticas e imaginarios de estos diseñadores, se utilizaron procedimientos cualitativos que permitieron comprender la relación que tuvieron con las poblaciones indígenas. Estos fueron la etnografía digital, la entrevista semi estructurada y a profundidad, la observación participante y un *focus group*, todos ellos registrados también, en un diario de campo.

El Diseño Social con comunidades indígenas: instrumento de la modernidad – colonialidad

El proceso de colonialidad atraviesa los campos de conocimiento y los piensa a partir de una línea abismal que separa dos universos. El universo de “este lado de la línea” y el del “otro lado de la línea”. De “este lado de la línea” se ubican los conocimientos visibles, inteligibles o útiles, en el “otro lado de la línea” la realidad se esfuma, todo en ese lado es inexistente y por tanto marginado. El epistemicidio refiere a “los procesos de opresión y explotación, al excluir grupos y prácticas sociales, excluyen también los conocimientos usados por esos grupos para llevar a cabo esas prácticas.” (Santos, 2009, p. 12). El uso del *Design Thinking* en proyectos sociales con comunidades indígenas rurales permite ver cómo se da este proceso de epistemicidio y blanqueamiento metodológico en la actualidad.

Se producen dos vías de epistemicidio por medio de la ejecución de los proyectos de Diseño. La primera de ella es asumir la ignorancia de las personas indígenas que les impide la comprensión de la metodología utilizada, antes que pensar en la posible falibilidad del *Design Thinking*. Esta preferencia sirve para validar la matriz de conocimiento de la que vienen por medio de la reproducción de la idea de que no hay conocimiento producido por las personas indígenas, o que el que poseen no está en el mismo plano teórico-científico, o en los niveles de análisis correctos para ser capaz de cuestionar el uso de una metodología. Es la epistemología de la racionalidad del Diseño moderno, impuesta sobre la epistemología de los pueblos indígenas, que, por ende, la invisibiliza y busca su paulatina destrucción tal como ha sucedido a lo largo del tiempo.

La segunda, es la minimización o desprecio hacia las formas de vivir su cosmoexistencia, pues esta no encaja en el ethos que debe poseer el hombre civilizado. El tono peyorativo que se emplea para mencionar la espiritualidad de los pueblos indígenas, refuerza el arquetipo que sobre ellos se ha construido como seres supersticiosos.

Cuando íbamos a ir de visita y revisamos las preguntas de la entrevista, por ejemplo, hubo una que decidimos cambiar, porque ya ves que con las *Method*

Cards siempre se debe preguntar al final si pudieras pedir tres deseos qué pedirías, pero nos preocupaba que no le fueran a entender, queríamos adaptarlo al contexto entonces le dimos como ese twist y le pusimos: si pudieras preguntarle algo a diosito, qué pedirías, y así fue como lo adaptamos. (Diseñadora 4)

Una escucha profunda hacia los pueblos indígenas en una investigación conllevaría a su hermano siamés, la palabra honda no solamente con las personas también, como dice Sheenan (2001, p. 13) “*Deep listening by all participants also means that voices from the land, the spirit and the people can be heard. These voices are not acknowledged within the traditional Western research paradigm. As a consequence, it is all the more crucial that they are listened*”.

Estas dos vías de epistemicidio devienen en un proceso de blanqueamiento metodológico.

Para los diseñadores uno de los problemas centrales de las comunidades indígenas es la condición de pobreza en la que viven. La mayoría de ellos, piensan que esta pobreza viene sí de una raíz sistémica, pero también de la ingenuidad de las personas indígenas para capitalizar su trabajo. Así que buscan enseñarles formas de mercantilizar su modo de vida por medio de la enseñanza del *Design Thinking*. La epistemología de la razón.

Hay una verdadera creencia de que va a ser benéfica para las personas indígenas. Cuando en realidad, es un tema de claroscuros. El hecho de que enseñen una metodología occidental implica que el conocimiento propio y los significados del por qué se realizan así las cosas no tienen utilidad. “*Pathways to meaning are vital components of a people’s way of being in the world. The imposition of methodologies that do not consider Indigenous ontologies represents a ‘process racism’*” (Sheenan, 2001).

Este proceso de racismo en el Diseño es lo que se acuña como blanqueamiento metodológico, porque busca enseñar a las personas indígenas que su forma de trabajo no es acorde con el ethos de la blanquitud que brinda productividad y está en constante búsqueda de un éxito económico. Pese a lo anterior, los diseñadores consideran que el proceso realizado es un acto de co-creación, aunque la intervención de los pueblos indígenas sea como fuente de información en primera instancia y como validación en la última. Durante el proceso de ideación no tienen injerencia.

Referencias

- Brown, T. (2009). *Change by design*. New York: Harper Collins.
- Bürdek, B. (2005). *Design. History, Theory and Practice of Product Design*. Basel, Suiza: Architecture, P.O.
- Echeverría, B. (2010). *Modernidad y blanquitud*. México: Ediciones Era.
- Fry, T. (2011) *Design as Politics*. Londres: Berg.
- Gómez, J. y Sánchez, M. (2012). La ideología mestizante, el guadalupanismo y sus repercusiones sociales. Una revisión crítica de la “identidad nacional”. Puebla, México: Universidad Iberoamericana Puebla.
- Ledesma, M. (2018). *Retóricas del diseño social*. Florida, EEUU.: Wolkowicz editores.

Meggs, P. (1983). *La historia del diseño gráfico*. España: Trillas.

Sheenan, N. (2011). Indigenous Knowledge and Respectful Design: An evidence-Based Approach. *Design Issues*. United States: Massachusetts Institute of Technology. Vol. 27 (4). Pp. 68-80.

Tuhiwai, L. (1999). *Decolonizing Methodologies. Research and Indigenous people*. New Zealand: Otago University Press.

Abstract: The objective of this article is to analyze the colonial view that underlies Design, Social Design and the methodology used by them, Design Thinking. The research presented here studies this theoretical scaffolding and its application in eight projects carried out by designers in the city of Puebla with indigenous people from different communities in the country.

Design has been presented as a neutral discipline and its social aspect, as the answer to several problems faced by society. In this paper, it is proposed that design has a modern-colonial core that permeates its sub-disciplines orienting them to the whitening of populations. The findings show that when implemented, Social Design becomes cordial racist practices and forms of epistemicide that continue the attempts of invisibilization or eradication of the knowledge of indigenous peoples and that the methodology used, Design Thinking, has a fundamental role in contributing to this fact and possibly, to mask it.

Keywords. Epistemicide - Social Design - Whitewashing - Design Thinking - modern-colonial matrix.

Resumo: O objetivo deste artigo é analisar o olhar colonial que está

por trás do Design, o Design Social e a metodologia utilizada por eles, o Design Thinking. A pesquisa aqui apresentada estuda este andaime teórico e sua aplicação em oito projetos realizados por designers na cidade de Puebla com povos indígenas de diferentes comunidades do país.

O design tem sido apresentado como uma disciplina neutra e seu aspecto social, como a resposta a vários problemas enfrentados pela sociedade. Neste documento, propõe-se que o design tenha um núcleo colonial moderno que permeia suas sub-disciplinas, orientando-as para o branqueamento das populações. Os resultados mostram que, quando implementado, o Desenho Social torna-se práticas racistas cordial e formas de epistemicídio que continuam as tentativas de invisibilização ou erradicação do conhecimento dos povos indígenas e que a metodologia utilizada, Design Thinking, tem um papel fundamental em contribuir para este fato e, possivelmente, mascarar-lo.

Palavras-chave: Epistemicídio - Desenho Social - Lavagem Branca - Pensamento Design - Matriz Colonial moderna.

(*) Paloma Sitalin Sánchez Acevedo: Licenciada en Diseño Gráfico y maestra en Comunicación y Cambio Social, ambos por la Universidad Iberoamericana Puebla. Se ha desempeñado como diseñadora editorial para el Gobierno del Estado de Puebla y el Banco Mundial en Colombia. Además ha sido diseñadora de contenido digital para la empresa Deep Marketing. Actualmente se desempeña como analista creativo en el despacho Diseño Dos Asociados en la Ciudad de Puebla. Entre sus intereses académicos destacan estudios decoloniales y el diseño social.

Diseño y tecnología en la evolución del sistema complejo ciudad

Liliana Beatríz Sosa Compeán y Sonia Guadalupe Rivera Castillo (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 223-225. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumen: Concebir a las sociedades y sus ciudades como un sistema complejo plantea nuevas maneras de pensar, entender y enseñar diseño; todo lo diseñado podría ser pensado como agentes y actores que interactúan con otros agentes y actores (los ciudadanos), los proyectos tienden a ser detonadores de cambio que integran diversos objetos y los interrelacionan. El diseño de sistemas urbóticos puede permitir un mejor entendimiento de la ciudad como un colectivo dinámico, en tiempo real y considerando los datos que genera en sus procesos cotidianos, lo que constituye una herramienta para, por ejemplo, proponer estrategias para una movilidad sostenible.

Palabras clave: Sistemas complejos - Diseño - Urbótica - Movilidad - Ciudad

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 225]

Contenido

Estos cambios dejan expuestos una hiperconectividad, nuevos flujos y canales de información, avances en las tecnologías que permiten observarlos como colectivo

y también poder hacerlo a través del tiempo. Esta creciente complejidad que impacta los fenómenos urbanos no implica una innumerable e inclasificable diversidad de conductas, el pensamiento sistémico y las teorías de