

(a) Ejes organizativos de reflexión, exploración e investigación

Dentro de la Experiencia Diseño en Perspectiva y de manera congruente con los contenidos que se tratan en las distintas cohortes, se organizan orientaciones de acuerdo a un énfasis sobre distintos ejes de investigación: **Diseño y Antropoceno** (Proyectos 4.9, 4.12 y 4.14) Cohortes 2022, 2023 y 2024 (Di Bella, 2022: 23-65; y Di Bella 2023: 25-63); **Diseño como Tercer Cultura** (Proyecto 4.4) Cohortes 2021 (Di Bella, 2021, 53-79); **Problematizar el Diseño para comprender su complejidad** (Proyecto 4.3) Cohortes 2020 (Di Bella, 2020: 95-123); **Visionarios del Diseño: Diseñadores Eco-Sociales y el Diseñador como Agente de Cambio** (Proyecto 4.2) Cohortes 2019/2018/2017/2016/2015 (Di Bella 2019: 55-104) –según los objetivos del Diseño para la Transición– se van alineando las búsquedas, reflexiones y casos de manera coincidente con la exploración de los conceptos del Visionario, la necesidad de Problematizar el Diseño, y la historia del Diseño cuya pendularidad siempre ha fluctuado entre el campo de las Humanidades y de las Ciencias (Dilnot, 1982; Boyer, Cook y Steinberg, 2011; Nigel C, 2001).

(b) Articulación conceptual Clínica/Crítica¹² centrada en el campo del Diseño

La Experiencia recurre a una articulación conceptual centrada en el campo del Diseño, en dos fases de trabajo y estudio: a) Clínica o Diagnóstica y b) Crítica o Propositiva, según un cronograma dispuesto en seis etapas 1) Definición del Tema y/o Caso, 2) Análisis Clínico o Diagnóstico del Tema y/o Caso, 3) Análisis Crítico o Propositivo del Tema y/o Caso, 4) Visionado y Propuesta de intervención, 5) Creación de la Comisión Diseño en Perspectiva y Presentación de los resultados a la Comunidad especializada y 6) Publicación en medios especializados. Estas etapas son consecutivas e integradas a las formalidades de la Línea, los Proyectos y la Maestría en Gestión del Diseño (Cuaderno 80 Di Bella, 2018: 173-239; Cuaderno 73 Irwin y Di Bella, 2017; Cuaderno 158 Di Bella, 2022: 23-65). El análisis clínico-crítico del caso problema, supone establecer a través de un proceso organizado, un cuestionamiento reflexivo de la situación real del problema de diseño en su contexto, frente a la situación deseable o posible que resulta de una especulación o acción prospectiva hacia la sostenibilidad. Este análisis contextual basado en el lugar comienza con la pregunta *¿Por dónde comenzamos a abordar el problema?* Lo que posiblemente nos conduzca a nuevos problemas, es decir nos conduce a una gama de problemas interconectados. Estos problemas que son parte de nuevos problemas y que tienen su matriz en los sistemas, son problemas perversos o *wicked problems* (Rittel y Webber, 1973) –y el diseño, las prácticas que derivan del diseño y los productos del diseño– están anclados a problemas que tienen su origen en el sistema, y la *“forma en que se define un problema perverso determina la naturaleza de la resolución del problema* (Rittel y Webber, 1973)“.

(c) Reformulación de marcos de referencia del caso/problema

Siguiendo el pensamiento de Dorst la llamada *Arqueología del Caso Problema*, permite investigar a fondo el problema aparente, los intentos anteriores de resolverlo, quiénes son los propietarios del problema, comprender su historia pasada y presente, siendo que *no solo se investiga lo que ocurrió sino también lo que podría haber ocurrido si se hubieran tomado otros caminos* (Dorst 2015:74). A través de la “arqueología” la experiencia Diseño en Perspectiva permite comprender el papel que han desempeñado los propietarios del

problema dentro del caso en estudio, ir desentrañando la dinámica de la organización a lo largo del tiempo, definir los aspectos no negociables e ir descubriendo la potencialidad de flujo presente y futuro dentro del caso problema y su contexto. La arqueología del caso problema, involucra una reformulación de marcos de referencia que alteran también los puntos de vista, enfoques y perspectivas e impactan sobre los modelos mentales. Trata de una exploración sobre los temas que subyacen al caso analizado dentro de su contexto o escenario, para estudiar y observar sus áreas y capas de análisis, y comprender que al pertenecer a problemas intrincados o perversos no pueden resolverse dentro del marco de pensamiento que les dio origen (pensamiento lineal) y donde el Diseñador se convierte en un agente que debe aprender a trabajar guiando a otros agentes en forma dialógica (Manzini, 2015: 66 y 88). La aplicación combinada de los contenidos teóricos con la práctica analítica derivada del Diseño para la Transición, aporta muy buenos resultados vinculados con la definición y enlaces entre los planos de las ideas y de la realidad, sobretodo con los descubrimientos basados en la comprensión sistémica y totalizadora de los problemas derivados del impacto de la acción de diseño y los diseñadores (Di Bella, 2019: 63-64).

(d) Uso de Disparadores estratégicos de reflexión, discusión y opinión fundamentada

Se continúa con el uso de lo que la asignatura denomina *Disparadores estratégicos* que ponen la mirada sobre el área de *Mindset o Postura (modelos mentales del Diseño)* dentro del Diagrama Heurístico (*Framework*) del Diseño para la Transición. Dentro de la Experiencia Diseño en Perspectiva, estos *Disparadores* son estrategias que actúan como *dispositivos* que se utilizan en las *fases clínica/crítica* orientados por la revisión de los supuestos de la actividad teórica y profesional del Diseño en su relación con el contexto y la cultura contemporánea, para luego contrastarlos con los objetivos del Diseño para la Transición. Estos se desarrollan durante toda la Experiencia –en paralelo a los contenidos del Diseño para la Transición– y donde el cursante a través de ellos participa de actividades que le sirven de reflexión comprometida sobre temáticas actuales y controvertidas que son parte de los *Wicked Problems*. Estas instancias de participación son dirigidas y moderadas, a través de los foros, sesiones documentales, juegos de observación, lectura de textos breves, escucha activa de podcasts¹³, etc. con el fin de generar pensamiento reflexivo, opinión fundamentada y base de discusión como de investigación acerca *del tipo de mundo que construyen las cosas que diseñamos, que estamos construyendo a partir del Diseño, y el vínculo Diseño-Futuro* (Di Bella, 2021, 53-79).

(e) El vínculo Diseño-Futuro

Hace referencia a la comprensión del Diseño como hecho performativo y la creación de imaginarios y narrativas de futuro. La Experiencia Diseño en Perspectiva reflexiona sobre el impacto que generan las actividades del Diseño, a partir de la toma de decisiones de diseño, y la conexión del –caso elegido por el maestrando/a– con la red de problemas mayores o *Wicked Problems*, con el fin de generar opinión fundamentada y base de discusión como de investigación acerca del tipo de mundo que han construido las cosas que diseñamos (Kirby, 2010), que estamos construyendo a partir del Diseño, y las potenciales intervenciones que conduzcan a visiones sostenibles del vínculo Diseño-Futuro (Di Bella, 2021, 53-79; Di Bella, 2022: 31 y ss).

Dentro de las dinámicas anticipatorias sugeridas por el Diseño para la Transición, e implementadas en la Experiencia Diseño en Perspectiva se encuentra el Backcasting, que a diferencia de la proyección o extrapolación de futuros, define la imagen presente y la deseable (preferible) futura (escenario normativo), y luego se pregunta: *¿para que esta imagen deseable futura se materialice, que debería ocurrir?*, de este modo respondiendo a la pregunta, crea el camino de la gestión estudiando el camino en reversa hacia el presente “para determinar la viabilidad física de ese futuro y qué medidas de política se necesitarían para alcanzar ese punto” (Irwin, 2018 y 2021).

Dan Lockton y Stuart Candy describen una serie de siete herramientas o instrumentos de abordaje, que pueden utilizarse solas y de manera combinada (1) lentes, (2) imaginarios, (3) backcasting, (4) materia oscura, (5) circularidad, (6) futuros experienciales y (7) nuevas metáforas (Lockton y Candy, 2018: 27-49). Candy explica que estas conceptualizaciones permiten mapear el universo de posibilidades de imágenes futuras, y que son útiles para detectar tendencias, pero que también pueden ser utilizadas en “modo generativo”, es decir para mitigar riesgos, evitar catástrofes, e investigar escenarios de futuro para situaciones específicas. De este modo los cuatro futuros genéricos (1) Continuidad, (2) Colapso, (3) Disciplina y (4) Transformación, podrían referir preguntas como las que siguen (1) Puedo continuar con el sistema (situación analizada) tal como está?, (2) Cuáles son las formas en las que podría colapsar o desmoronarse?, (3) Cuáles en que podría ser dirigido (Backcasting / Escenario normativo), (4) Cuáles en las que podría cambiar por completo?, estas preguntas pondrían a prueba la comprensión del sistema (*wicked problem*) y los límites de las expectativas de cada uno de los participantes en el análisis (Candy, Stuart 2010: 1-60).

(f) Resultados parciales de la Experiencia

Siendo que la Experiencia Diseño en Perspectiva trabaja reflexivamente dentro de la asignatura Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP), en relación de cruce y aplicación con las temáticas del Diseño para la Transición, siguen a continuación resultados parciales de la investigación de la Experiencia, en las que se exploraron distintas temáticas y casos de estudio junto a las potenciales intervenciones que conduzcan a visiones de futuros sostenibles. Se expresan organizados de acuerdo a los Informes y alfabéticamente. Son exploraciones de distintas Experiencias Diseño en Perspectiva sucedidas en las cohortes correspondientes a los lapsos de los Informes, según una síntesis publicada en artículos dentro de los Cuadernos de la Línea, mencionadas en los informes de impacto y presentadas en ponencias dentro de los coloquios anuales de la Experiencia durante los eventos respectivos de la Semana Internacional del Diseño en Palermo.

3° Informe parcial de Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva

Albarenque, Victoria, Fast Fashion y los desechos de prendas y textiles (*Ver Figuras 7 a y b*); Albarracín, Elizabeth Videojuegos y dependencia tecnológica (Cuaderno 195, Pp. 50-51); Chinín Ortega, Sergio (2022/2023) Intersecciones entre el diseño y el espacio habitable. La insostenibilidad del desecho desclasificado de los objetos de consumo doméstico (Cuaderno 158, Pp. 151-202); D’Ortenzio, Vanesa Melina (2022/2023) Diseñar

para un otro. De los Dark Patterns al diseño ético (Cuaderno 158, Pp. 219-248); **Gregor, Noelia** Diseño Holístico para una Educación Digital Inclusiva y Sostenible. Abordando la Brecha Digital (Ver Figuras 5 a, b, c, d, e, f, g, h); **Guzman, Luz** Café tostado con energía solar en Perú (Cuaderno 195 Pp. 52-53); **Hansen Ana** Industria gráfica y la emisión de gases de efecto invernadero (Ver Figura 6); **Jurado Miguel** Manejo de los RAEE en Caba, Buenos Aires (Ver Figuras 8 a, b y c); **Monzón Larios, Ernesto** (2022/2023) Las narrativas orientadas a generar comportamientos sostenibles dentro de la industria de los videojuegos y su incidencia en el activismo social (Cuaderno 158, Pp. 249-281); **Perez Quintana, Martha** Implantación paulatina y sostenible de espacios de conmemoración en la Ciudad del Ángel (Lima, Perú) (Cuaderno 195 Pp. 54-56); **Reitzel, Sofía** El descarte indiscriminado de pilas alcalinas en Argentina (Cuaderno 195 Pp. 46-47); **Martinez Ferrari, Natalia** (2023) Intervenciones al sistema del Denim, a través de la lente del Diseño para la Transición (Cuaderno 195, Pp. 221-243); **Vinlove, Alexandra Louise** (2022/2023) Revestir. Utilizando el Upcycling como constructor de la identidad emocional en el diseño de indumentaria con perspectiva sostenible (Cuaderno 158, Pp. 203-218); **Vinlove, Alexandra Louise** (2023) El arte del vestir. Utilizando el Upcycling como constructor de la identidad y de espacios creativos compartidos en el diseño de indumentaria sostenible (Cuaderno 195, Pp. 179-199).

Se añade a continuación la información del 2º Informe de Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva 2018-2022 (Di Bella 2022: 23-65) y 1º Informe de Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva 2014-2018 (Di Bella, 2018: 173-239).

2º y 1º Informe de Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva

Ciapponi Andrea Análisis de La gestión de residuos sólidos urbanos en restaurantes de comida rápida en Buenos Aires (Cuaderno 105, Pp. 111-112); **Córdova Alvestegui, Marina** (2019/2020) Las campañas de comunicación visual como agentes de cambio social-ambiental: El circuito del agua en Bolivia (Cuaderno 87, Pp. 129-163); **De Leo, Mercurio** (2021/2022) El avance de la impresión 3D. Nuevos caminos en la industria textil (Cuaderno 132, Pp. 201-231); **D'Ortenzio, Vanessa Melina** (2020/2021) Hiperconectados. La señalética y su impacto en los consensos sociales (Cuaderno 105, Pp. 125-146); **D'Ortenzio, Vanesa Melina** (2021/2022) Habitar un cuerpo. Diseñar experiencias emersivas en la época de los espejismos digitales (Cuaderno 132, Pp. 233-259); **Suk Florencia** La verdad detrás del café para llevar: los vasos de polipapel (Cuaderno 105, Pp. 113-114); **Trocha, Paola** (2019/2020) Sombrero Vueltiao: Transformaciones de un objeto artesanal (Cuaderno 87, Pp. 165-220); **Valladares Cynthia** Situación del Corredor de la Calle Avellaneda, Capital Federal (Buenos Aires) (Cuaderno 105, Pp. 106-107); **Valverde Villamizar, Susan** (2021/2022) Escalar la solución: del Diseño de una herramienta de prevención a la creación de Protocolos comunitarios de protección contra la violencia intrafamiliar y basada en género en San Pablo, Manabi-Ecuador. Un ejercicio especulativo (Cuaderno 132, Pp. 153 a 179); **Valverde Villamizar, Susan** (2019/2020) El diseñador como agente de cambio social: Análisis del caso Qom Lashepi Alpi (Cuaderno 87, Pp. 105-128); **Vinlove, Alexan-**

dra Louise (2020/2021) Cuerpos que importan. Reflexionando sobre el estado actual de la industria del Denim y las problemáticas que contiene (Cuaderno 105, Pp. 147-163); Vinlove, Alexandra Louise (2021/2022) Ropas que importan. Utilizando el Upcycling como intervención en el sistema de la Moda e Indumentaria para transicionar hacia futuros sostenibles (Cuaderno 132, Pp. 97 a 129)¹⁴.

Aspectos Insostenibles / Sostenibles

Sostenibles

Insostenibles

Falta de Contextualización Global: Minecraft no contextualiza adecuadamente problemas globales como el hambre, lo que podría llevar a percepciones simplificadas de cuestiones complejas en el mundo real.

Impacto en la Salud y el Bienestar: El juego no aborda cuestiones de salud pública, atención médica o bienestar físico y mental, lo que puede tener implicaciones negativas para la salud debido al sedentarismo y la exposición prolongada a pantallas.

Brecha Digital: La falta de acceso igualitario a dispositivos de juego y conectividad a Internet contribuye a la desigualdad digital y perpetúa desigualdades en la sociedad.

Planificación Urbana No Sostenible: A pesar de centrarse en la construcción y planificación urbana, el juego no promueve directamente la planificación urbana sostenible y la eficiencia energética.

Producción y Consumo Responsable: A pesar de fomentar la gestión de recursos en el juego, no existe una presión real para limitar el consumo de recursos, lo que no refleja adecuadamente la necesidad de consumir de manera responsable en la vida real.

Mitigación del Cambio Climático: El juego no aborda directamente la mitigación del cambio climático ni la promoción de energías limpias en la vida real.

Brecha Tecnológica: Minecraft revela una brecha tecnológica, excluyendo a aquellos que no tienen acceso a dispositivos de juego y conectividad a Internet.

Educación de Calidad: se utiliza con éxito en entornos educativos para enseñar una variedad de conceptos, lo que mejora la calidad de la educación y proporciona una plataforma de aprendizaje interactiva y creativa.

Igualdad de Género: promueve la igualdad de género, permitiendo que todas las personas participen y se beneficien por igual del juego.

Conciencia sobre Recursos Naturales: Los jugadores pueden aprender sobre la importancia de los recursos naturales y cómo gestionarlos de manera sostenible.

Conciencia Energética: El juego fomenta una mayor conciencia de la energía asequible y no contaminante en la vida real a través de la generación y el uso de energía en el juego.

Crecimiento Económico: Minecraft ha generado una comunidad activa de creadores de contenido que pueden ganar dinero a través de la venta de mods, mapas y contenido relacionado, lo que contribuye al crecimiento económico.

Desarrollo de Habilidades: Los jugadores pueden desarrollar habilidades de diseño y construcción de infraestructuras, lo que puede fomentar un interés en la ingeniería, la arquitectura y la planificación urbana.

Diversidad y Comunidad Inclusiva: Minecraft promueve la diversidad y una comunidad acogedora, lo que ayuda a reducir las brechas sociales y fomenta la igualdad de oportunidades.

Construcción y Planificación Urbana Sostenible: El juego permite a los jugadores diseñar y construir ciudades de manera sostenible, lo que inspira un pensamiento más consciente sobre la planificación urbana sostenible en la vida real.

Responsabilidad en la Producción y Consumo: La mecánica del juego promueve la idea de consumir de manera responsable y gestionar los recursos de manera sostenible.

Conciencia Climática: Los cambios climáticos en el juego pueden aumentar la conciencia sobre los desafíos climáticos y la importancia de tomar medidas para abordarlos.

Conciencia de la Biodiversidad: A través de Minecraft, los jugadores pueden explorar y aprender sobre la vida submarina y los ecosistemas terrestres, lo que puede fomentar una mayor apreciación por la biodiversidad y la conservación.

5a

Figuras 5 a. Diagrama de los aspectos insostenibles y los que tienden a la sostenibilidad del caso analizado, **b.** y **c.** Diagrama del Análisis de la conexión del caso-problema con la escala de los problemas mayores (Wicked Problem WP) (p. 137 y 138), **d.** Diagrama de la perspectiva multinivel (p. 139), **e** Diagrama de los principales *stakeholders* del caso-problema analizado con sus niveles de relación (oposición, compleja, sinérgica) (p. 140), **f.** aplicación de la Matriz de Winterhouse (*Pathways of Social Design*) con las acciones propuestas de acuerdo al nivel (individual, sistema y cultural) (p. 141), **g.** organización de las visiones de mediano y largo plazo del Backcasting, de las que emergerán las potenciales intervenciones (p. 142) y **h.** Mapa resumen (p. 143) desarrollados por Noelia Gregor. Explora como abordar la brecha digital en la educación y la necesidad de realizarlo a través de un enfoque integral que incorpore innovación, sostenibilidad y colaboración. A partir de un aspecto insostenible que emerge del estudio de un producto digital: Videojuego líder de la industria, ejemplifica el potencial y los límites de la tecnología en la promoción de una educación inclusiva. A través de la metodología del backcasting y la construcción de narrativas, revisó de manera tentativa, como estas herramientas son valiosas para traducir la visión hacia una educación digital equitativa en acciones tangibles y aspiraciones alcanzables. Expresa que 1) la búsqueda de una educación digital inclusiva no solo es un imperativo tecnológico sino un compromiso social que define el camino hacia futuros sostenibles y equitativos; 2) es esencial considerar los sistemas interconectados de la sociedad, la economía y la cultura que perpetúan la exclusión digital; 3) implica diseñar intervenciones que no solo proporcionen acceso a la tecnología, sino que también aborden las barreras subyacentes, como las desigualdades socioeconómicas y la falta de infraestructuras; 4) la innovación en este contexto implica repensar los modelos educativos, promover estilos de vida digitales sostenibles y garantizar la ética en el diseño de herramientas educativas (Fuente: Noelia Gregor, *Diseño Holístico para una Educación Digital Inclusiva y Sostenible. Abordando la Brecha Digital. Experiencia Diseño en Perspectiva 2023*).





