

Intervenciones del Diseño: Gestión de Diseño para la Transición *Experiencia Diseño en Perspectiva 2022-2026*

Daniela V. Di Bella⁽¹⁾

Resumen: Las Artes y los Diseños considerados en sentido amplio, han sido y son un factor de modificación del mundo, influyen sobre la experiencia humana y los comportamientos sociales. Van signando la cultura de los tiempos, analizan el presente dinámico e incierto de la contemporaneidad demandando nuevos enfoques críticos, plurales e innovadores, en la creación de mejores narrativas y caminos de cambio, interpretando las complejidades de los actuales escenarios, especulando y visionando audaces y mejores futuros. Tanto el Diseño, la Arquitectura, el Urbanismo y el Arte son fundamentales en toda actividad humana. Representan el nexo de valores, actitudes, necesidades y acciones. En tanto modificadores del mundo, los Diseñadores son parte activa de la mayoría de las crisis sociales y ambientales definidas por el *Antropoceno*¹, ya que sus prácticas son parte de un modelo reduccionista y han sido pensadas para un contexto que ya no existe, y cuyas ideas parten en gran medida de la separación conceptual entre Cultura y Naturaleza (Wahl y Baxter, 2008). La creación de “*nuevos estilos de vida sostenibles*” podría ser la clave que les permita actuar como facilitadores del consenso, integración transdisciplinaria y agentes de cambio social-ecológico en el visionado de mejores escenarios futuros. El presente escrito contiene datos preliminares del **3º Informe de Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición**. Este *Informe Parcial* con datos iniciados en 2022 –y cuya *Experiencia se encuentra en curso*– comprende el lapso en estudio [2022 al 2026] de la cadena de valor del impacto social de la Experiencia Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición, de las actividades y de los Proyectos de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño, bajo el convenio académico celebrado en 2014 entre la *School of Design at Carnegie Mellon* (Estados Unidos) y la Universidad de Palermo (Argentina).

Palabras clave: Diseño en Perspectiva - Diseño para la Transición - Diseño Transdisciplinario - Visiones del Diseño - Escenarios del Diseño - Intervenciones del Diseño - Transiciones sociotécnicas - Futuros sostenibles - Investigación en Diseño - Teoría del Diseño

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 63-64]

⁽¹⁾ **Daniela V. Di Bella** nacida en Buenos Aires, Argentina, es Arquitecta (Universidad de Morón, Argentina) con una Especialización en Diseño Arquitectónico (misma casa de estudios), Magister en Gestión del Diseño (Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina) y Doctoranda (*a nivel de Tesis*) del PhD en Educación Superior, Facultad de Ciencias Sociales (UP, Argentina). Investiga sobre prospectiva, futuro y teoría del Diseño y la Arquitectura, sus vínculos con la transición y la sostenibilidad. Se desempeña como Coordinadora de Proyectos Interinstitucionales: Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige desde 2014 la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Es parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al *Programa Transition Design (TD)* del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Con experiencia de más de 30 años en gestión y producción editorial, edición científico-técnica, diseño y dirección de arte, diseño fotográfico y arquitectura publicitaria. Autora de numerosos artículos de investigación, par revisor de agencias y publicaciones nacionales e internacionales, jurado en eventos científicos y culturales.  ORCID ID 0000-0003-0923-8755².

Introducción

El presente escrito contiene *datos preliminares* del **3º Informe de Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición**. Este *Informe Parcial* con datos iniciados en 2022 –y cuya Experiencia se encuentra en curso– comprende el lapso en estudio [2022 al 2026] de la cadena de valor del impacto social de la Experiencia Diseño en Perspectiva: Diseño para la Transición, de las actividades y de los Proyectos de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño, bajo el convenio académico celebrado en 2014 entre la *School of Design at Carnegie Mellon* (Estados Unidos) y la Universidad de Palermo (Argentina).

Este Informe continúa la documentación y reflexión de los Informes anteriores ya publicados:

- **2º Informe de Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva (2018-2022)** (Di Bella, 2022 en Cuaderno 158, Pp. 23-65): contiene un informe del impacto social, retrospectivo y continuo del lapso 2018-2022, de las actividades de la Línea 4 Diseño en Perspectiva y de la implementación de la temática *Diseño para la Transición* dentro del Posgrado en Diseño, en la asignatura Diseño IV de la Maestría en Gestión del Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina. Arroja datos relativos a la *Cadena de Valor del Impacto Social* que adquirió en su segundo período en estudio junto con aportes descriptivos, documentales y estratégicos de la experiencia, las actividades y proyectos de la Línea de Investigación N°4, que permiten consolidar y robustecer el camino de reflexión e investigación vinculado al Programa *Transition Design-CMU* –dentro de la Maestría en

Gestión del Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación-UP –que esta prestigiosa Universidad desarrolla a nivel de Doctorado y Maestría en EEUU– junto con sus acciones de publicación conjunta y dirección compartida, que abre un nuevo lapso de estudio de la implementación iniciada en 2014.

- **1º Informe de Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva 2014-2018** (Di Bella, 2018 en Cuaderno 80, Pp. 173-239): contiene un informe del impacto social, retrospectivo y continuo del lapso 2014-2018, de las actividades de la Línea 4 Diseño en Perspectiva y de la implementación de la temática *Diseño para la Transición* dentro del Posgrado en Diseño, en la asignatura Diseño IV de la Maestría en Gestión del Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina. Arroja datos relativos a la *Cadena de Valor del Impacto Social* que adquirió en su primer período en estudio junto con aportes descriptivos, documentales y estratégicos de la experiencia, las actividades y proyectos de la Línea de Investigación N°4. Según se expresara en el 1º Informe de Impacto (2014-2018):

(...) el diseño se encuentra inserto dentro de múltiples escenarios de complejidad que requieren profesionales de fuerte conocimiento de las implicancias de su disciplina y de una amplia capacidad reflexiva. La inclusión del Diseño para la Transición (Irwin, Kossoff y Tonkinwise, 2015) propuesto por la Universidad Carnegie Mellon a nivel de posgrado –en la currícula de la Maestría en Gestión del Diseño UP– ha permitido “dar inicio” a la necesaria valoración de una mirada sistémica del diseño, haciendo foco sobre la relación Sociedad-Ambiente-Economía, que amplifica y expande los marcos tradicionales del tratamiento académico del Diseño en la región (Di Bella, 2018).

Desde la firma del convenio académico en 2014 hasta la fecha, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo junto a la School of Design de la Universidad Carnegie Mellon, se constituyen en partes societarias de una red de conocimiento internacional sobre esta nueva área de estudio que reposiciona el lugar del Diseño y los Diseñadores.

- **Informes Parciales de Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva: El Diseño como Tercer Cultura** (Di Bella, 2021 en Cuaderno 132 Pp. 53-79), **Problematizar el Diseño para comprender su complejidad** (Di Bella 2020 en Cuaderno 105 Pp. 95-123) y **Visionarios del Diseño Diseñadores Eco-Sociales** (Di Bella 2019 en Cuaderno 87 Pp. 55-104) que presentan –al igual que en el presente Informe, actividades, testimonios, avances y contenidos de la exploración, reflexión e investigación de la Experiencia– que se van integrando luego en los Informes generados por Lapso de trabajo (En estos informes parciales de impacto se siguen algunas de las herramientas sugeridas de evaluación de impacto publicadas en sitio *Advance HE (Leadership Foundation for Higher Education, 2017)*).

Surgimiento de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva

Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño surge como la Línea de Investigación N°4 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo, como respuesta a la necesidad de un proceso de cooperación, capacitación y colaboración en red para el desarrollo de proyectos vinculados con la “integración de una dimensión internacional, intercultural y global en los objetivos, la docencia, la investigación y los servicios de la universidad” (Knight, 2014, p. 2), con el fin de favorecer un esquema de permeabilidad de lo internacional dentro del espectro de la enseñanza-aprendizaje de cruce con toda la experiencia educativa e institucional, centrada en el afianzamiento del par regional-global/internacional.

La apertura de la Línea de Investigación tuvo lugar en 2014, durante las actividades y reuniones celebradas con la Profesora Terry Irwin –por entonces *Head de la School of Design at Carnegie Mellon University* y actual Directora del *Transition Design Institute* de la misma casa de estudios– con posterioridad a la presentación que realizara de sus dos ponencias como Invitada de Honor del *10º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2014-Foro de Escuelas de Diseño del 5º Congreso de Enseñanza del Diseño-UP*, denominadas: “*El Potencial y la Responsabilidad para el Diseño en el Siglo XXI*” y “*Una nueva currícula para el siglo XXI*”, que marcaron el punto de partida de la Línea, Proyectos de Investigación y acciones de colaboración académica interinstitucional entre ambas casas de estudio.

Sobre qué investiga la Línea 4 Diseño en Perspectiva

Fronteras del Diseño-Diseño Transdisciplinar

Según Buchanan “El fundamento del pensamiento del diseño lo podemos encontrar tanto en las bellas artes, las ciencias naturales como en las ciencias sociales, siendo una actividad sorprendentemente flexible” (Buchanan, 1990). Es sabido que el Diseño en estas últimas décadas, viene evolucionando y amplificando sus límites de campo, razón que explora e investiga la Línea de Investigación N°4, en relación a sus perspectivas, fronteras, solapamientos, fusiones e intervenciones, que ponen en territorios de dominación y resistencia a distintos agentes y actores sociales del campo social del Diseño y de otros campos sociales en interacción, con diversas relaciones de poder, acceso a diferentes formas de capital y clases de legitimaciones, cuyos procesos de modificación van impactando sobre las definiciones históricas del Diseño, asunto que lo define como una disciplina dinámica y transdisciplinar. Desde el punto de vista conceptual y del tratamiento del Diseño dentro de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva, las distintas perspectivas del Diseño a las que alude el título, siguen las ideas de la teoría del campo social donde el conocimiento perteneciente a un campo científico –en este caso del Diseño– se expresa como *Escenarios* de luchas de poder, donde los agentes sociales establecen relaciones de fuerzas de dominación y/o de resistencia (Bourdieu, 1972), donde el Diseño circula a través del significado mediado de

los artefactos culturales que produce el diseño, gestando una *Tercer Cultura* que pendula entre dos grandes áreas –la de las Humanidades y la de las Ciencias– por lo tanto

(...) podría considerarse legítimamente una tercer cultura del conocimiento. Como forma de trabajar y pensar, el diseño se sitúa entre dos polos, el de la ciencia que observa los hechos del mundo material, y el de las humanidades, que interpreta las complejidades de la experiencia humana (...). El diseño toma un camino intermedio y se preocupa principalmente por la adecuación, entendida como esa frágil cualidad que se consigue cuando las mejores intenciones humanas se materializan dentro de las limitaciones de la realidad (...). Se ocupa tanto de sondear los límites de nuestra realidad actual como de hacer posibles nuevas realidades (Boyer, Cook y Steinberg, 2011).

La teoría de la cultura tiene una larga historia dentro del diseño, a través del papel cultural que desempeñan los objetos y artefactos (Bourdieu, 1984; Fry 2009, 2020), su conexión con la semiótica de la comunicación y el diseño (Julier, 2010), la mediación y aceleración de la cultura del consumidor y la cultura del simulacro (Baudrillard 1987, 2009) y los consecuentes impactos sociales y medioambientales que explican el rol cultural del diseño en la mediación del cambio sistémico (Boehnert, 2017).

Esta afirmación sugiere que las fronteras del Diseño se siguen expandiendo en sus significados y conexiones, revelando inesperadas dimensiones en la teoría y la práctica, ya que tanto las Artes y los Diseños considerados en sentido amplio, han sido y son un factor de modificación del mundo, influyen sobre la experiencia humana y los comportamientos sociales. En tanto modificadores del mundo, los Diseñadores son parte activa en la creación de “nuevos estilos de vida sostenibles” que podrían ser la clave que les permita actuar como facilitadores del consenso, integración transdisciplinaria y agentes de cambio social-ecológico en el visionado de mejores escenarios futuros a través del Diseño para la transición (*Ver Figura 1*).

Desde sus inicios la Línea de Investigación persigue los siguientes objetivos generales, congruentes con los desarrollos, exploraciones e investigaciones que implican la relación de la Línea, sus Productos y Resultados con las actividades académicas de gestión del conocimiento, enseñanza y comunicación:

- Consolidar la formación disciplinar
 - Traducible en investigación en Diseño de mayor calidad y profundidad
 - Amplificación de los ámbitos de análisis y reflexión del y sobre el diseño
- Fortalecer la formación de estudiantes de postgrado
 - Promover la responsabilidad social y ecológica del diseño en la región
 - Ejercitar el análisis de gestión de diseño, hacia visiones de largos horizontes, que puedan informar al diseño de las etapas de gestión
 - Reorientar los postulados de la cultura del diseño hacia las buenas prácticas profesionales relacionadas con la sostenibilidad, la equidad, la responsabilidad social, etc.

- Comunicar las reflexiones y resultados a través de una difusión cultural y ética hacia la comunidad y la sociedad
 - Traducibles en acciones en coloquios, foros de debate, congresos, presentación de ponencias, publicaciones conjuntas, etc.
- Promover la gestión del conocimiento en Diseño
 - Actualización curricular de la disciplina
 - Fomentar la inter y transdisciplinariedad, la colaboración y el trabajo en red.



Figura 1. Línea de Investigación 4. Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño (Fuente: Elaboración propia).

Informe Parcial del 3ºLapso en estudio 2022-2026

Al cierre del segundo lapso de estudio de la Experiencia Diseño en Perspectiva (2018-2022) y 2ºInforme del Impacto Social de la Implementación de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva, sus Proyectos y la Experiencia áulica se dio por iniciado su Tercer lapso de estudio 2022-2026 donde se continúan desarrollando el conjunto de acciones descritas e implementadas desde la formalización de la Línea de Investigación: (1) Incorporación curricular del Diseño para la Transición en la Maestría en Gestión del Diseño a la asignatura Diseño 4; (2) Implementación de la Experiencia Diseño en Perspectiva dentro y fuera de la asignatura Diseño 4³; y (3) Presentación y comunicación del Proyecto y sus productos a la comunidad especializada, debate y publicación, etapas que se sostienen y actualizan de manera continuada desde 2014 a la fecha (Cuadernos 73, 80, 87, 105, 132, 157, 158 y presente publicación 195).

Incorporación curricular del Diseño para la Transición en la asignatura Diseño 4

Tal como se expresara en el 1º Informe de Impacto del Lapso (2014-2018) a partir del segundo cuatrimestre del año 2014 y de manera ininterrumpida hasta la fecha, la asignatura Diseño 4 de la Maestría en Gestión de Diseño UP –cuarta y última cuatrimestral del eje conceptual de Diseño de la malla de estudios– se desarrolla bajo los contenidos que incorporan el Diseño para la Transición. La incorporación curricular continúa con las características ya descritas en el 1 y 2º Informe e Informes parciales de impacto, que van profundizándose, actualizándose y evolucionando según los escenarios de las distintas cohortes de la Experiencia Diseño en Perspectiva.

Se destacan los siguiente aspectos: (1) la documentación recibida de nuestro socio académico sobre el Diseño para la Transición es excepcional en calidad, profusión, contenido, actualidad, herramientas metodológicas y pedagógicas de abordaje temático, conceptual, teórico y práctico; (2) la currícula original de Diseño 4 debió adaptarse y reestructurarse de completo en contenidos y bibliografía, trabajos prácticos, objetivos generales y específicos, dinámicas y metodologías didácticas de abordaje, que se revisan y actualizan en ideas, metodologías, bibliografía y autores cuatrimestre a cuatrimestre. *Las cohortes de los años 2020, 2021 y 2022 y actual de cursado 2023 ha pasado a ser enteramente online-sincrónico, lo que ha implicado nuevos cambios y ajustes en las aproximaciones y abordajes, las estrategias didácticas y las herramientas de implementación de la asignatura, en la adaptación del cursado de la Experiencia bajo la plataforma Blackboard y aula virtual de Collaborate y Zoom provistas por la Universidad de Palermo.*

La Experiencia Diseño en Perspectiva en la asignatura Diseño 4 (MGD-UP)

A continuación se citan los principales ítems de la experiencia:

- Se trata de un tratamiento reflexivo, exploratorio y de investigación de los contenidos del Diseño para la Transición –vinculado al Programa *Transition Design* que la *School of Design de la Universidad Carnegie Mellon* desarrolla a nivel de Doctorado y Maestría en Estados Unidos– dentro de la asignatura Diseño 4 (Maestría en Gestión del Diseño MGD-UP), que permiten la asimilación áulica paulatina de la temática, la comprensión de las ideas detrás de los contenidos y documentos bibliográficos provistos, los componentes históricos regionales y globales evolutivos del diseño, las razones que posicionan al diseño y los diseñadores como agentes de cambio social y ecológico, entre otros.
- La asignatura Diseño 4 se articula como una experiencia áulica, que incorpora las documentaciones recibidas periódicamente por parte de la *Universidad Carnegie Mellon* sobre este campo emergente del Diseño, que se adaptan al contexto regional, propiciando respuestas a medida de cada estudiante, su temática y evolución particular.
- Recurre a una articulación conceptual centrada en el campo del Diseño, en dos fases de trabajo y estudio llamadas *a) Clínica o Diagnóstica* y *b) Crítica o Propositiva*, según un

Cronograma de estudio 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) *Presentación y Defensa del Visionado*, (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 (Di Bella, 2018: 173-239 en Cuaderno 80; Irwin y Di Bella, 2017 en Cuaderno 73) (Di Bella, 2022: 23-65 en Cuaderno 158 Figuras 2, 2a, 2b y 3). Puede decirse que este proceso apunta a un tipo de indagación de lo que puede definirse como una arqueología del caso problema (Dorst, 2015), una reformulación de marcos de referencia, 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) (Ver Figura 2).

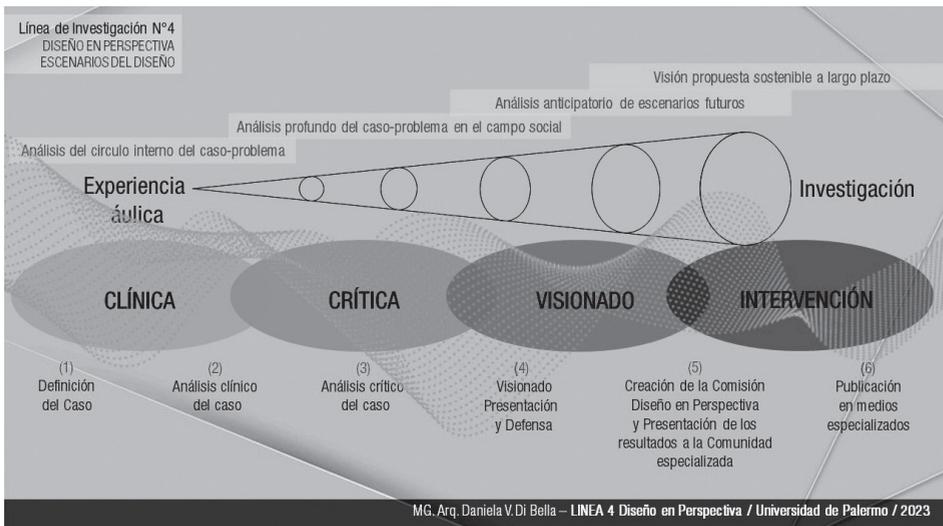


Figura 2. De la Experiencia áulica a la Investigación (Fuente: Elaboración propia).

- Cada maestrando/a, cuenta con la posibilidad de la elección libre y personal de casos de tratamiento y análisis, según sus propias inquietudes, búsquedas y experiencia profesional, para trabajar reflexivamente dentro de la asignatura Diseño 4 en relación de cruce y aplicación con las temáticas del Diseño para la Transición (*pudiendo o no pertenecer y/o estar relacionado con su tema de tesis en curso*). Esta estrategia favorece la aparición de una mayor diversidad, creatividad y riqueza en las discusiones y debates áulicos que impactan luego indirectamente en sus propios trabajos y actividades dentro y fuera del aula.
- En cuanto al enfoque de la experiencia –al igual que en el segundo Lapso de estudio 2018-2022– en esta primera etapa del Tercer lapso de estudio 2022-2026 se decide continuar con el énfasis sobre la gestación de un cambio en el/la Maestrando/a, relacionado con la eco-alfabetización (Orr, 1992, 2018 y 2002) y la responsabilidad social, que permitan el surgimiento de ideas reflexivas y de pensamiento crítico relativas con la reorientación de los modelos mentales del Diseño. Para ello –dentro de la fase crítica de análisis del caso– se continúa con la estrategia del uso de lo que la asignatura denomina *Disparadores de Conciencia*⁴, que ponen la mirada sobre el área de *Mindset* o Postura mental dentro del Diagrama Heurístico (Framework) del Diseño para la Transición.
- Del mismo modo que en el lapso 2018-2022, en esta fase inicial del Tercer lapso en estudio 2022-2026 se decide continuar con el énfasis sobre los cuatro aspectos que siguen (a) el *framework* del Diseño para la Transición; (b) el potencial del Diseño como disciplina integradora de saberes; (c) el concepto de *lentes* potencialmente útiles para el visionado de los aspectos de futuro necesarios para actuar como agente de cambio social sostenible (Lockton y Candy, 2018) y (d) la necesidad “saber realizar y conducir” proyectos de investigación en Diseño (Irwin, 2013); para ir paulatinamente afianzando la idea de la Gestión de Diseño para la transición a partir de la dirección de las Intervenciones sostenibles de Diseño (*Experiencia Diseño en Perspectiva 2022-2026*).

¿Qué es el Diseño para la Transición (*Transition Design*)?

El Diseño para la Transición es un enfoque transdisciplinario y emergente de Diseño que permite abordar problemas perversos (Wicked Problems, Rittel y Weber, 1973) para catalizar transiciones sociales a largo plazo hacia futuros más sostenibles, equitativos y deseables (Irwin 2015). A través de las intervenciones del Diseño para la Transición se agruparían las fuerzas, opiniones, creencias que permitirían provocar un proceso o una reacción hacia la sostenibilidad, que cambia la trayectoria de la transición.

Según Terry Irwin el marco del Diseño para la Transición proporciona una lógica para reunir una variedad de prácticas (conocimiento y habilidades fuera de las disciplinas de diseño), situadas en cuatro áreas relevantes de mutuo desarrollo e influencia (*framework o diagrama heurístico*), que permitirían sembrar y catalizar el cambio a nivel de sistemas: (a) *la visión*, porque resulta necesario tener visiones claras de hacia qué dirección deseamos orientar la gestión; (b) *teorías del cambio*, porque son necesarias una variedad de teorías

y metodologías que expliquen las dinámicas del cambio dentro de un sistema; (c) *mentalidad y postura*, porque serán necesarias posturas de apertura para poder evolucionar y cambiar, desde donde profesionales e investigadores pueden configurar las (d) *nuevas maneras de diseñar* o dirigir intervenciones apropiadas para cada situación (Irwin, 2018 y 2021).

¿Cuáles son los *Wicked Problems* que enfrentan nuestras sociedades actuales?

Se consideran problemas perversos a los problemas de sistemas que:

debido a sus muchas características desafiantes, tales como: cada problema perverso está conectado con otros problemas perversos; están compuestos por múltiples grupos de partes interesadas con agendas en conflicto y sin una comprensión compartida clara del problema; están en constante cambio y evolución; y siempre se manifiestan en lugares y formas específicas de la cultura. Debido a su alto nivel de complejidad, los problemas perversos no pueden ser resueltos por un solo grupo de personas o disciplina. Abordar tales problemas requiere una colaboración radical entre muchos campos y disciplinas, pero aún más importante requiere aprovechar el conocimiento y las perspectivas de los grupos de partes interesadas conectados y afectados por el problema (Irwin 2015, Rittel y Weber 1973).

Los *Wicked Problems* son económicos, medioambientales y políticos, por eso muchos proceden de los ámbitos de la planificación y las políticas públicas. Algunos ejemplos son: el cambio climático, los riesgos naturales, la atención sanitaria, las epidemias, las pandemias globales, el acceso a la educación, las personas sin hogar, la migración forzada, la injusticia social, la polución ambiental, la deforestación, la inseguridad, la ruta de los desechos, entre muchos otros (Wicked7.org, 2022).

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) (Ver Figura 3).

¿Cómo abordar el *Wicked Problem* para cambiar la trayectoria de las transiciones?

Según el Diseño para la Transición se requieren nuevos conocimientos y conjuntos de habilidades transdisciplinarios para abordar los problemas perversos (*Wicked Problems*). Este enfoque emergente de diseño enmarca de manera apropiada este tipo de problemas, para los que se pueden utilizar muchas metodologías y procesos para crear “ecologías de intervenciones” necesarias para poder abordarlos. Se establecen 4 etapas:

(a).- *Enmarcar el problema en su contexto evolutivo*

Implica enmarcarlo en contextos espacio-temporales muy amplios que incluyen, cómo evolucionó el problema durante largos períodos de tiempo (pasado), cómo se manifiesta el problema en diferentes niveles de escala (presente) y cómo son las visiones de largo plazo en el que se ha resuelto el problema (futuro).

El contexto evolutivo recurre al diagrama de la perspectiva multinivel (MLP), creada por Geels *et al.* (2005), el que posee tres niveles o estructuras, cuyo estudio sostiene que el cambio dentro de los sistemas sociotécnicos se filtra a través de las capas del sistema, en general a partir de actividades disruptivas (a nivel de Nicho –nivel micro– donde suceden las innovaciones, de ritmo rápido) que están fuera de los comportamientos principales (a nivel de Régimen, –nivel medio– estable en normas y reglas). A medida que estas se afianzan y demuestran ser más eficientes, efectivas o creadoras de valor, comienzan a influenciar, remodelar y/o transformar los procesos formales de un sistema (a nivel de Landscape o paisaje –nivel macro– donde transcurren las estructuras profundas y de movimiento lento). (Al respecto se puede consultar el trabajo de Irwin, Kossoff y Gasperak (2021/2022) Cuaderno 132: Pp. 29 a 51)⁵. Estas capas tendrían un carácter anidado donde los regímenes (Nivel medio) están incrustados dentro de los paisajes (Nivel macro) y los nichos (Nivel micro) dentro de los regímenes (Nivel medio). De este modo las disrupciones emergen en nichos en el contexto de los regímenes y paisajes existentes con sus problemas, reglas y capacidades específicas acorde con el pensamiento sistémico (Geels *et.at* 2005; Kossoff *et al.*, 2015).

El esquema de perspectivas multinivel (MLP) demuestra el cambio de las estructuras sociotécnicas, su aplicación en la investigación y práctica del diseño, amplifica la capacidad del Diseño y los diseñadores en la comprensión, articulación de problemas, identificación de puntos de apalancamiento (o lugares donde se puede intervenir en el sistema), creación de narrativas en el visionado posterior, etc. Como complemento también se utiliza la *Matriz de Winterhouse o Pathways of Social Design* (winterhouseinstitute.org) con la que se mapean las escalas de compromiso y el rango de experiencia requerido para proyectos que van desde simples a complejos y permite organizar de manera estratégica y sistemática el abordaje de un problema complejo.

(b).- *Involucrar a los stakeholders a lo largo de todo el proceso*

Implica identificar a las partes interesadas (stakeholders) para detectar aquellos que resultan ser clave en el sistema, ya que las partes interesadas conectadas y afectadas por el problema deben involucrarse a lo largo del proceso de formulación, visión y solución del problema. De

acuerdo a Irwin resulta esencial que el conocimiento y la sabiduría surjan –no desde afuera– sino desde adentro del sistema y desarrolle en la comunidad la capacidad de auto-organización que les permita ayudar y colaborar con la resolución (Irwin 2021: 29 a 51).

(c).- Co-Crear visiones de futuros sostenibles mediante “ecologías de intervenciones sinérgicas” (soluciones) a largo plazo

Implica que las partes interesadas (stakeholders) deben co-crear visiones a largo plazo de futuros deseables y sostenibles, a través de la creación de “ecologías de intervenciones sinérgicas” (soluciones) conectadas entre sí y la visión a largo plazo para trascender las diferencias del presente y enfocarse en un escenario futuro deseable, sostenible y de largo plazo aquel donde se priorice la mayor posibilidad de los acuerdos comunes.

De este modo el Diseño para la Transición recurre a una serie de técnicas de análisis y visualización que permitirían a las partes interesadas (*stakeholders*) co-crear visiones convincentes de futuros a largo plazo basadas en la definición de nuevos *estilos de vida*. *Estos nuevos estilos de vida* apuntarían a definir un escenario donde el problema se haya resuelto, abordando los temores y preocupaciones de gran parte de las partes interesadas y revisando que con ellos se vean representados sus deseos de futuro. De este modo estas visiones impulsarían a las comunidades hacia el futuro *co-imaginado* y actuarían como una brújula o un imán que guía *la gestión de diseño de las intervenciones sobre los sistemas analizados* en el momento presente⁶.

La Co-Creación de visiones de futuros sostenibles y trabajo con imaginarios, cobraron un nuevo espacio protagónico a partir del concepto inicialmente desarrollado por Gideon Kossoff que comenzó a pensar e investigar en la posibilidad de “orientar” *las transiciones sociales*, asunto que inaugura el “Diseño para las transiciones” (Kossoff, 2011, Pp. 5-24).

Creación de imaginarios

La transición hacia futuros sostenibles es un proceso de diseño que requiere una visión, la integración del conocimiento y la necesidad de pensar y actuar en diferentes niveles de escala lo que también es altamente contextual (campo de relaciones, conexiones y lugar) (Kossoff, 2011). Involucrarse con el *wicked problem* revela cómo los enfoques de diseño basados en la complejidad pueden usar distintos puntos de influencia o apalancamiento que actuarían incidiendo como *agujas*, en una especie de *acupuntura de sistemas* (Ceschin y Gaziulusoy, 2016).

Si bien como se expresó más arriba, para la gestación de estas visiones de futuro se pueden utilizar muchas metodologías y procesos para crear las “ecologías de intervenciones” necesarias para abordarlos, se viene recurriendo a la creación de imaginarios a partir del *diseño especulativo*, un tipo de diseño para plantear mundos posibles que podría derivar en investigación y creación de conocimiento analizando la práctica (Boserman, 2019: 120-122). Según explica Terry Irwin, incorpora también un vínculo con los movimientos de activismo social, cívico, ambientalista, y ecologista, entre otros, cuyas primeras iniciativas se gestaron con y desde el quiebre del estado de bienestar en las décadas del 50 al 70 en los países centrales, y que junto con los estudios prospectivos, el estudio de conflicto de

las partes interesadas (*stakeholders*), y la teoría del cambio social, están permitiendo construir una base de conocimiento para la comprensión de los problemas perversos (*wicked problems*), el proceso de visualización de futuros a largo plazo y el origen de un área emergente de estudio denominado “estudios sobre la transición” (Irwin T, 2018: 13-18, y 2021).

Influencia de la vida cotidiana

Irwin describe en el Cuaderno 105 (2020) que el Diseño esta evolucionando lo que viene implicando una proliferación de subdisciplinas relacionadas con el diseño y nuevas formas de trabajo que incluyen el diseño de interacción, el diseño de experiencias, el diseño participativo, el codiseño, el diseño de servicios y el diseño para la innovación social, las que están indicando un cambio del diseño tradicional de objetos a *relaciones, interacciones y experiencias para y dentro de sistemas sociales complejos*. Según explica, el Diseño para la Transición guarda cierta relación con el Diseño de Servicios que *diseña sistemas sostenibles de servicios y de productos* con objetivos de bajo o nulo impacto ecológico, aunque en el caso del Diseño para la Transición la escala se incrementa, lo que implica la incorporación de estrategias para el *cambio a nivel de sistemas* (ya que incluye el comportamiento de las personas) asunto que fue conduciendo a lo que se viene denominando *transiciones hacia la sostenibilidad*. Los “estudios sobre la transición” han incorporado de manera reciente la mirada sobre los aspectos sociomateriales y cotidianos de las transiciones, como consecuencia de la incorporación de la *Teoría de la Práctica Social y la sociología de la práctica del diseño*⁷, donde en la **gestión de la transición sociotécnica** Irwin establece tres áreas de enfoque de Diseño *establecido, madurando y emergente* (a) Diseño para el servicio, (b) Diseño para la Innovación Social y (c) Diseño para políticas.

La teoría de la práctica social comprende la influencia de la vida cotidiana como crucial para los diseñadores de transición, ya que la forma en que las personas se comportan en su vida cotidiana, se combina con la complejidad del análisis del sistema. La teoría del cambio social interroga la forma en que hacemos las cosas en nuestra vida diaria, e investiga cómo las prácticas se agrupan y se organizan en múltiples sistemas (Kossoff 2011, Shove 2009, 2010, 2012 en Irwin, Kossoff, Tonkinwise, 2019: 67-94 / Cuaderno 105).

(d)- Pensar y trabajar por largos horizontes de tiempo

Implica que la resolución del *Wicked Problem* y la transición hacia futuros sostenibles deberá desarrollarse durante muchos años o décadas. Requerirá de paciencia, tenacidad y un proceso continuo de visualización de escenarios mediante narrativas consistentes y de solución para mantener el rumbo de las intervenciones durante la transición.

Intervenciones del Diseño para “orientar” las transiciones sociales

Situados sobre el punto (c) *Co-Creación de visiones de futuros sostenibles mediante “ecologías de intervenciones sinérgicas” (soluciones) a largo plazo, y habiendo resuelto los apartados*

(a) *Enmarcar el problema en su contexto evolutivo* y (b) *Involucrar a los stakeholders a lo largo de todo el proceso*, el análisis se centra en el estudio del ecosistema de problemas.

De acuerdo a Cheryl L. Dahle (2017) se trata del *proceso inductivo* de valoración del panorama a partir del reconocimiento de

- patrones culturales existentes indicativos del comportamiento grupal,
- lugares donde se agrupan las soluciones ya logradas y las que están en curso,
- cómo se desarrollan los lugares catalíticos,
- los recortes que pueden ser considerados fortalezas,
- los lugares con pocas o escasas soluciones,
- las áreas que podrían estar maduras para una potencial innovación,
- las razones (pautas, reglas) que subyacen a los enfoques exitosos y que permitirían la gestación de nuevas ideas,
- los aspectos que pueden ser entendidos como una barrera, y/o comportamientos de resistencia que pueden considerarse *puntos de estancamiento*,
- cuáles son las dinámicas de poder presentes en el sistema,
- las estrategias inexploradas que podrían resultar ventajosas y generar influencia de cambio positivo, etc.

Este análisis conduciría

(...) a algunas oportunidades interesantes para cambiar no solo la dinámica de poder de los problemas complejos que buscamos resolver, sino también la dinámica de poder de cómo los resolvemos. El Diseño para la Transición podría permitir que las voces de quienes están más cerca del problema, quienes lo experimentan y quienes están en la primera línea para resolverlo, tengan una voz más fuerte para decidir qué soluciones se crean (Cheryl L. Dahle, 2017: 213-233).

Puntos de Intervención en un Sistema

Una de las herramientas del Diseño para la Transición para establecer los *lugares para intervenir en un sistema* o detectar los *puntos potenciales de apalancamiento dentro de un sistema complejo* (un sistema complejo puede ser una corporación, una economía, un cuerpo vivo, una ciudad, *un ecosistema* etc.) se basa en la aplicación del trabajo de Donella Meadows (2009) quién definió nueve puntos para intervenir en un sistema, *donde un pequeño cambio en una cosa puede producir grandes cambios en el todo* (Meadows, 2009).

De acuerdo a Meadows, estos lugares o puntos, tienen larga tradición, y su particular estudio tiene antecedentes en los trabajos de Jay Wright Forrester⁸, quién definía que los sistemas son *contraintuitivos*, porque en general los puntos de influencia de un sistema complejo resultan contrarios a la intuición y la mayoría de las veces absolutamente impensados:

Cuando el *Club de Roma* le pidió que mostrara cómo se relacionan los principales problemas mundiales (*pobreza y hambre, destrucción del medio ambiente, agotamiento de los recursos, deterioro urbano, desempleo*) y cómo podrían resolverse, Forrester hizo un modelo de computadora y salió con un claro punto de apalancamiento: Crecimiento. No sólo el crecimiento de la población, sino el crecimiento económico. El crecimiento tiene costos además de beneficios, pero por lo general no contamos los costos, entre los que se encuentran la pobreza y el hambre, la destrucción ambiental, etc, ¡la lista completa de problemas que estamos tratando de resolver con el crecimiento! Lo que se necesita es un crecimiento mucho más lento y, en algunos casos, ningún crecimiento o un crecimiento negativo (Forrester 1971 en Meadows, 2009).

Los puntos de apalancamiento en un sistema complejo organizados en orden creciente de efectividad son: (9) Constantes, parámetros, números, (8) Regulación de bucles de retroalimentación negativa, (7) Impulso de bucles de retroalimentación positiva, (6) Flujos de materiales y nodos de intersección de materiales, (5) Flujos de información, (4) Reglas del sistema es decir incentivos, castigos y restricciones, (3) Distribución del poder sobre las reglas, (2) Objetivos del sistema, y (1) La mentalidad o paradigma a partir del que surge el sistema es decir sus objetivos, estructura de poder, reglas y cultura.

De acuerdo al Informe para el Consejo de Diseño del Reino Unido, DTI y Defra (2005) desarrollado por Richardson, Irwin y Sherwin, que desarrolló un mapa de un continuo de puntos de influencia basados en el modelo de Donella Meadows, se identificaron tres áreas de impacto potencial para el cambio (a) el cambio del diseño de los propios productos, (b) el cambio de los patrones de consumo y (c) el cambio de los estilos de vida, siendo esta última área la que aumenta la importancia de Visionar el Futuro a partir de escenarios preferibles, sostenibles y convincentes apoyados sobre la calidad de vida (Cuaderno 105 Pp. 45-46).

Cambio en los estilos de vida

El Diseño para la Transición establece que el “cambio en los estilos de vida” sería una *estrategia clave* para abordar problemas complejos que se desarrollan en múltiples niveles de la escala y serían la base para concebir intervenciones más holísticas y apropiadas para el logro de visiones de futuros sostenibles, deseables y equitativos (Informes SPREAD, 2012; Kossoff, 2015; Irwin, 2016:150 y ss. Cuaderno 73)⁹. Esta afirmación se basa en el marco conceptual desarrollado por Gideon Kossoff que argumenta que *debido a que los problemas siempre se experimentan dentro del contexto de nuestra vida cotidiana individual y colectiva, este es el contexto natural dentro del cual se debe abordar su resolución*, y describe a la vida cotidiana en términos de cinco dominios o formas sociales anidadas e interdependientes: el hogar, el barrio, la ciudad, la región y el planeta, donde la vitalidad y la salud de estos dominios está directamente relacionada con la capacidad de los individuos y de

sus comunidades para controlar la “satisfacción de sus necesidades¹⁰” en cada nivel específico de escala (Kossoff 2015, Max-Neef, 1993).

Visiones de Futuros Sostenibles

De acuerdo a Escobar (2017) la creación de *Visiones de futuro sostenibles* resulta ser la piedra fundamental del enfoque del Diseño para la Transición, las que exigen nuevas formas de diseñar, de Gestión de Diseño para el cambio y la conducción de la transición dentro de sistemas complejos; cuyos conocimientos y nuevas habilidades deben integrarse y provenir de otras áreas como la ciencia, la filosofía, la psicología, las ciencias sociales, la antropología y las humanidades (Irwin, 2011; Irwin *et al*, 2015).

El diseño especulativo (*Diseño Ficción*, Lindley y Coulton, 2016; Sterling, 2005; *Diseño especulativo y crítico*, Dunne y Raby, 2013; *Futuros experienciales* (Candy y Dunagan, 2017; Candy y Kornet, 2017 mencionados por Irwin, 2018 y 2021) permite la generación de “visiones anticipatorias” a través del empleo de “lentes” (Lockton y Candy, 2018)¹¹ para evaluar y criticar los actuales estilos de vida e intervenciones de diseño *versus* una circunstancia o escenario de futuro deseada o preferible (Irwin *et al*, 2015: 8).

Los estilos de vida, se expresan a través de las prácticas sociales, las que se realizan de una manera repetitiva a través de *normas sociales* y pueden entenderse como una combinación de materiales, habilidades y significados, que son posibles de ser expresadas a partir de una *imagen mental* (Kossoff, 2011; Shove, 2009, 2010, 2012 en Irwin, Kossoff, Tonkinwise, 2019: 67-94, Cuaderno 105):

Una práctica es, por tanto, una forma rutinizada en la que se mueven los cuerpos, se manipulan los objetos, se trata a los sujetos, se describen las cosas y se comprende el mundo (...) Una práctica es social porque es un “tipo” de comportamiento y comprensión que aparece en distintos lugares y momentos, y es llevada a cabo por diferentes cuerpos-mentes (...) Dado que existen diversas prácticas sociales y cada agente lleva a cabo una multitud de prácticas sociales, el individuo es el único punto de cruce de prácticas, y de rutinas corporales-mentales (Reckwitz, 2002 en Warde 2005 Pp. 1-24)

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) (Ver Figura 4).

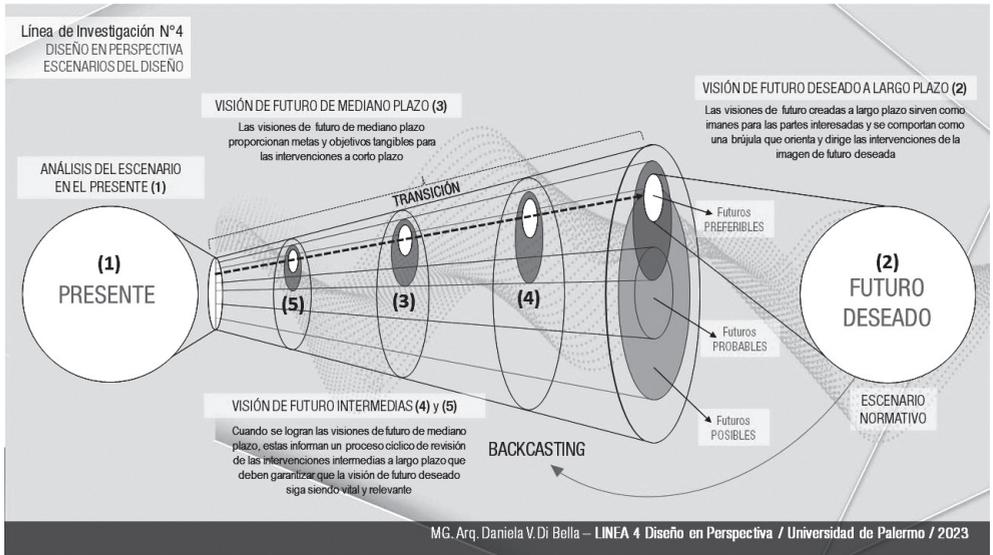


Figura 4. Esquema de la técnica anticipatoria del Backcasting con la incorporación del Cono de Posibilidades (Basado en Hancock y Bezold, 1994 e Irwin, 2015). (Fuente: Elaboración propia).

Experiencia Diseño en Perspectiva

Dentro de la Experiencia Diseño en Perspectiva y de manera congruente con los contenidos que se vienen desarrollando, que se fueron tratando en las distintas cohortes, y de acuerdo a un énfasis sobre distintos ejes orientativos: **Diseño y Antropoceno** (Proyectos 4.9 y 4.12) Cohortes 2022 y 2023 (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** (Proyecto 4.2) Cohortes 2019/2018/2017 (Di Bella 2019: 55-104) –en cruce con los objetivos del Diseño para la Transición– los Mastrandos/as fueron alineando sus 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).

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 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 a través de los ejes conceptuales que guían los *wicked problems* tratados:

(1) *Intervenciones sobre relaciones asimétricas: mercado artesanal-ancestral versus hiperconsumo*: Trocha, Paola (2019/2020) Sombrero Vueltiao: Transformaciones de un objeto artesanal (Cuaderno 87, Pp. 165-220); Valverde Villamizar, Susan (2019/2020) El diseñador como agente de cambio social: Análisis del caso Qom Lashepi Alpi (Cuaderno 87, Pp. 105-128);

(2) *Intervenciones dentro del sistema de la moda*: 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 (Ver Pp. 179-199); 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 (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); Vinlove, Alexandra 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); De Leo, Mercurio (2021/2022) El avance de la impresión 3D. Nuevos caminos en la industria textil (Cuaderno 132, Pp. 201-231); Martínez Ferrari, Natalia (2023) Intervenciones al sistema del *Denim*, a través de la lente del Diseño para la Transición (Experiencia Diseño en perspectiva 2022. Ver Pp. 221-243);

(3) *Intervenciones dentro de las rutas del descarte y manejo de residuos de la vida cotidiana*: Reitzel, Sofia (Experiencia Diseño en Perspectiva 2021. Ver Figuras 4a, b y c); Chinini 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) (Ver Figuras 6a, b, c y d); Ciapponi Andrea Análisis de La gestión de residuos sólidos urbanos en restaurantes de comida rápida en Buenos Aires [Cuaderno 105]; Suk Florencia La verdad detrás del café para llevar: los vasos de polipapel [Cuaderno 105]; Valladares Cynthia Situación del Corredor de la Calle Avellaneda, Capital Federal (Buenos Aires) [Cuaderno 105];

(4) *Intervenciones acerca del impacto del Diseño sobre los comportamientos y consensos sociales*: Albarracín, Elizabeth (Experiencia Diseño en Perspectiva 2022. Ver Figuras 7a, b, c y d); D'Ortenzio, Vanesa Melina (2022/2023) Diseñar para un otro. De los Dark Patterns al diseño ético (Cuaderno 158, Pp. 219-248); D'Ortenzio, Vanesa Melina (2021/2022) Habitar un cuerpo. Diseñar experiencias emersivas en la época de los espejismos digitales (Cuaderno 132, Pp. 233-259); D'Ortenzio, Vanesa Melina (2020/2021) Hiperconectados. La señalética y su impacto en los consensos sociales (Cuaderno 105, Pp. 125-146); 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); Córdova Alvestegui, Marina (2019/2020) Las campañas de