



<https://dx.doi.org/10.7203/eari.15.26410>

Educar en diseño: pensar y mirar más allá del capitalismo

Educating in design: thinking and looking beyond capitalism

Dionisio SÁNCHEZ-RUBIO. Escola d'Art i Superior de Disseny de València (España).
dsanchez@easdvalencia.com

Resumen: La educación en diseño no suele problematizar la manera en la que este crea mundo. Esto se debe principalmente a que los programas y enfoques educativos suelen omitir la criticidad como una práctica que pueda sostenerse en el tiempo. En los últimos años términos como “diseño crítico” o “práctica crítica”, han aparecido en la literatura del diseño como espacios emergentes desde donde interrogar a la sociedad a través del diseño. En el presente ensayo se presenta una experiencia educativa basada en la crítica en diseño, cuyo objetivo es promover el debate y la reflexión en torno a la relación entre diseño y capitalismo, analizando las múltiples interrelaciones que hay entre ambos. Seguidamente se expone una práctica realizada en clase basada en la “visualidad crítica” como método de indagación y se señalan algunas consideraciones a tener en cuenta en la tríada educación, diseño y capitalismo, que deben ser abordadas desde una “educación problematizadora”.

Palabras clave: Educación; Diseño Crítico; Capitalismo; Visualidad crítica

Abstract: Design education does not often problematise how design creates the world. This is mainly because educational programmes and approaches often omit criticality as a practice that can be sustained over time. In recent years terms such as "critical design" or "critical practice" have appeared in the design literature as emerging spaces from which to interrogate society through design. This essay presents an educational experience based on design criticism, whose aim is to promote debate and reflection on the relationship between design and capitalism, analysing the multiple interrelationships between the two. It then presents a classroom practice based on "critical visuality" as a method of enquiry

and points out some considerations to be taken into account in the triad of education, design and capitalism, which should be approached from a "problematizing education".

Keywords: Education; Critical Design; Capitalism; Critical Visuality; Critical Design.

Introducción. Práctica crítica y diseño crítico

A finales de los años sesenta y en las décadas posteriores, ha surgido un debate sobre la falta de criticidad en el diseño que, según John Thackara, se debe a que este “está completamente integrado en la producción capitalista y desprovisto de una tradición crítica independiente sobre la cual basar una alternativa” (Thackara, 1988, p.21). Es por tanto esa falta de criticismo sobre nuestra práctica lo que va a provocar una discusión transversal en muchas esferas del diseño. La investigadora y diseñadora Ramia Mazé en su conferencia *Critical of What?* de 2009, dentro del evento *Forms of Inquiry*, va a esbozar una aproximación a la definición de una “práctica crítica” en el diseño sostenida en el tiempo y que se articula a través de tres modos de criticismo. El primero de ellos consiste en tener una reflexión crítica sobre nuestra práctica y ver las repercusiones que tienen nuestras acciones como profesionales del diseño desde una dimensión ontológica, es decir, cuestionar y reflexionar sobre nuestro quehacer, interrogar nuestros métodos y ver cuáles son las implicaciones y aplicaciones en una situación mediada por el diseño, a través de la reflexión crítica no solo de nuestro trabajo, sino también el de la comunidad del diseño y así poder construir nuestra identidad (Mazé, 2009). El segundo tipo de crítica pretende cuestionar el diseño abordando posiciones intelectuales o ideológicas desde dentro. Según Ramia Mazé (2009), este es el tipo de preguntas que conforman la disciplina del diseño así como las múltiples relaciones que tiene con otras áreas de conocimiento. Por último, la tercera práctica crítica revela el punto de vista sobre esa criticidad. Si las dos anteriores se centran en cuestiones que atañen directamente a la disciplina del diseño, la tercera indaga sobre cuestiones que, en un principio, se alejan de nuestra práctica: “Como personas activas y comprometidas, no sólo nos volvemos hacia nosotros mismos, hacia nuestros compañeros o colaboradores, sino que también podemos intentar comprometernos con cuestiones ajenas al diseño. Tal vez queramos comprometernos con cuestiones medioambientales o sociales.” La tercera forma de criticismo, por tanto, trata de problematizar la sociedad, la cultura, la política, y así sucesivamente, a través del diseño.

Tal y como señala Francisco Laranjo (2017), las tres formas de criticidad esbozadas por Ramia Mazé no son entidades aisladas que abordamos de forma diferente en cada caso, más bien todo lo contrario, estos tres modos de criticismo se contaminan entre sí; por ejemplo, al utilizar el segundo método propuesto por Mazé (sobre la disciplina del diseño, sus métodos e implicaciones sociales), automáticamente se activa el tercer modo de criticismo ya que el diseño se inserta en “lo social y no es posible explicar sus consecuencias sin acercarnos a nuestra realidad social.

Educación como práctica crítica

Tomando como punto de partida los tres modos de criticismo como práctica crítica descritos anteriormente, en 2018 la asignatura “*What if? Formas de investigación en diseño*” comienza a impartirse en el 4º curso en el Grado en Diseño de la Escuela Superior de Arte y Diseño de Valencia. La asignatura coge prestado el nombre del libro “*Not what if, what if not?*” publicado en 2009 por Jon Sueda y que será la antesala de su proyecto “*All Possible Futures*”, una exposición que tuvo lugar en el Moma de San Francisco en 2014, donde se explora, -en sintonía con los planteamientos de Anthony Dunne y Fiona Ruby-, la importancia de la investigación en el diseño en términos especulativos y críticos, donde los diseñadores y diseñadoras adquieren un rol más activo frente a los cambios sociales, tratando de hacer preguntas sobre cómo se configura nuestro mundo. La asignatura por lo tanto destaca la importancia de la investigación y de la indagación como herramientas críticas en el diseño, donde nuestra pregunta de investigación parte del “qué pasaría si” y del “porqué no”, territorio, ambos, menos explorados y por lo tanto más interesantes que la investigación aplicada.

La asignatura pretende ser un foro de discusión, un encuentro donde se produzca un diálogo sobre las controversias y debates relacionados con la puesta en crisis de un modelo relacional -diseño/capitalismo-, muy cuestionado.

Por todo ello, necesitamos re-pensar el diseño desde su puesta en crisis. Gran parte de la academia está abordando esta cuestión que lleva imbuida la siguiente pregunta: ¿cómo podemos pensar el diseño para que pueda ser una herramienta útil de transformación social frente a los diferentes desafíos a los que nos enfrentamos? Es imperativo entender que el diseño es parte del problema, pero también puede ser parte de la solución. Hay que reconocer que el capitalismo como sistema está en declive (Mandel, 1980), por lo tanto, cabe preguntarse si el diseño puede desligarse de este y adquirir nuevas formas que nos ayuden en esa transición hacia un modelo más sostenible (la sostenibilidad aquí no debe ser entendida como la aplicación de una cierta “racionalización” de los recursos basados en las mismas lógicas extractivistas y sistemas jerárquicos de poder).

Prácticas críticas en la educación en diseño

Educación en diseño con una mirada crítica es muy complejo porque conlleva introducir más incertidumbre al futuro profesional del alumnado. Un futuro que se ve delimitado por las múltiples crisis que vivimos de forma recurrente y que se enredan con la precariedad laboral, la evolución de las tecnologías, la emergencia climática, y con las patologías que se derivan de esta situación.

Muchos estudiantes al acercarse por primera vez a las prácticas críticas suelen sentirse incómodos porque, de repente, todas sus certezas carecen de significado. Su primera reacción es cuestionarlo, piensan que es arte y dudan sobre su utilidad. Pero conforme su conocimiento al respecto se amplía, las tensiones y fricciones van desapareciendo. Este proceso es normal, no están acostumbrados a utilizar el diseño para problematizar nuestra contemporaneidad. Lanzar una crítica es algo que se debería hacer con más honestidad, abrazando nuestras inseguridades como parte del proceso. Y eso es normal porque,

lamentablemente, la academia no nos ha enseñado a ser críticos. Sin embargo, la crítica al diseño puede activarse en todas las esferas de nuestra vida social.

El alumnado desconoce qué es el diseño crítico y se pregunta: ¿crítico para qué y sobre qué? Sus dudas son totalmente legítimas y forman parte del debate que el término ha provocado en los últimos años. Podemos decir que el “diseño crítico utiliza propuestas de diseño especulativas para desafiar suposiciones, ideas preconcebidas y datos sobre el papel que juegan los productos en la vida cotidiana” (Dunne & Raby, 2013, p.35); para ello se conjugan objetos, escenarios y se incluye la escritura como parte de su formulación; pero no como una mera descripción o exposición de los problemas que se presentan, más bien se trata de hacer preguntas que configuren marcos problemáticos. La investigación se inicia a través de una pregunta rectora sobre dicha cuestión. Durante el desarrollo y la evolución del proyecto siguen surgiendo nuevas preguntas que se reformulan continuamente quedando abiertas a la interpretación. El diseño crítico se preocupa por indagar esas “problematizaciones” para interpelar a la sociedad promoviendo un diálogo entre todos los agentes implicados, haciendo preguntas “incómodas pero relevantes” en el sentido de que abordan cuestiones que el diseño convencional no suele tratar por estar intrínsecamente ligado al sistema de producción. En muchas ocasiones señala la dimensión materialista/consumista del diseño revelando así la íntima relación que existe entre ambos. Sin embargo, el diseño crítico no trata de obtener verdades absolutas sobre las preguntas que plantea, más bien todo lo contrario, los proyectos suelen quedar abiertos a la interpretación pasando de un enfoque utilitarista a uno especulativo. El diseño crítico “hace preguntas cuidadosamente elaboradas y nos hace pensar, es igual de difícil y tan importante como el diseño que resuelve problemas o encuentra respuestas” (Laranjo, 2017 p.28). Además, el diseño crítico pone en juego futuros escenarios; es decir, situaciones especulativas que funcionan como aproximaciones o indagaciones que propician marcos discursivos que nos permitan tener una visión más poliédrica sobre la complejidad social y sus relaciones, poniendo en juego la noción ontológica del diseño de manera crítica: el diseño se inserta en nuestras vidas y, al diseñar nuestro mundo, este, a su vez, nos diseña a nosotros a través de nuestras experiencias e interacciones con el mundo diseñado (Willis, 2006).

Por eso es importante educar desde una perspectiva crítica, debemos analizar las interdependencias entre el diseño y la sociedad, sobre todo desde su dimensión materialista y consumista y por lo tanto, en su relación con las sociedades tardomodernas y el capitalismo. El diseño nos permite no solo analizar esas interrelaciones, sino cuestionarlas y problematizarlas.

El diseño después del capitalismo

Matthew Witzinsky (2022) en su libro *Design after capitalism* sitúa al diseño como una catalizador del cambio social capaz de erosionar el sistema capitalista y trascenderlo sin la necesidad de modificar las instituciones políticas. Entender la manera en la que “el diseño hace mundo” es comprender que, al mismo tiempo, este conforma parte de nuestra cultura y al hacerlo, devuelta nos moldea a nosotros. Es decir, nuestras acciones e intervenciones en el mundo modifican al mismo tiempo nuestra manera de habitarlo, de

estar en él. El diseño se enreda en todas las facetas de nuestra vida y ejerce una cierta autoridad sobre los sujetos y las experiencias que conforman esas vidas cotidianas (Wizinsky, 2022). Muchas veces lo hace de forma discriminatoria y poco inclusiva, considerando a las personas como sujetos “idealizados” y omitiendo otras subjetividades que suelen estar en los márgenes del sistema capitalista. Además, el diseño tiene una visión miope sobre cómo es el mundo, potencia la brecha entre los sujetos diseñados y no diseñados (Foster, 2004), replica en muchas ocasiones visiones colonialistas o patriarcales, y decide qué se quiere contar, cómo y a quién. Y esto es un hecho profundamente político que sitúa al diseño en un lugar incómodo entre la política, la economía y la cultura; ejerciendo así un cierto poder sobre la sociedad (Wizinsky, 2022), lo que nos lleva a preguntarnos por qué el diseño no suele promover formas de imaginar futuros más equitativos y sostenibles pensados desde la futurabilidad y entendiendo la defuturización como elementos clave para iniciar esa superación.

Al mismo tiempo, estamos viviendo un proceso en la expansión de la desmaterialización de los bienes y servicios, y el diseño ha tenido un papel fundamental en esta transición - también en las patologías que el semiocapitalismo está provocando en la sociedad (Berardi, 2007). Pensar el diseño más allá del capitalismo nos permite superar las constricciones (y contradicciones) que se establecen entre ambos, yendo más allá de su relación intrínseca e imaginando y creando alternativas a dicho binomio. Pero el diseño es el principal contenedor ideológico de las prácticas del diseño moderno (Wizinsky, 2022), y todo aquello que queda fuera de este espacio es considerado como “marginal” y es cuando el diseño se convierte en “social” o “filantropía” (Ledesma, M. 1997). El capitalismo tiene un impacto social, ecológico y político que va desde la alienación de los sujetos, hasta las formas en las que la competencia y la mercantilización se insertan en nuestras interacciones sociales, extrayendo nuestro capital epistemológico y precarizando cada vez más nuestras vidas (Espluga, 2021; Remedios, 2017). Sin embargo, para que el diseño pueda superar el capitalismo es necesario realizar un análisis sistémico de sus interdependencias desde los estudios críticos en diseño (Escobar, 2019).

Por otra parte, sabemos que los límites del planeta son finitos y también sabemos que las sociedades tardomodernas solo pueden mantenerse en equilibrio a través de la aceleración constante (Rosa, 2016). Es decir, solo podemos alcanzar la estabilidad a través de la producción y la aceleración. Este hecho, -junto a lo que se ha pasado a denominar la “Cuarta Revolución Industrial” (Schwab, 2016)-; nos ha llevado a pensar el sistema capitalista como una estructura inviable, que lleva asociada la desmaterialización de la producción provocando problemas en la organización del trabajo de forma global. El capitalismo ya no se nos presenta como un sistema que proporciona prosperidad y estabilidad social, ahora lo pensamos como un estructura alienante, opresora, competitiva e injusta; que crea grandes desigualdades entre opresores (extractivistas, colonizadores) y oprimidos (colonizados).

El capitalismo es una construcción social y un hiper objeto (Morton, 2021) que incluye sus contradicciones y límites; es una forma de organización económica y social imaginada, institucionalizada y normalizada. Según Slavoj Žižek (Zizek, 2011), el capitalismo está en una crisis continua, somos incapaces de reemplazarlo por su capacidad de adaptación

y mutación. Mientras tanto, el postcapitalismo trata de imaginar un sistema más equitativo que surge de dos hechos clave: la emergencia climática y la automatización del trabajo.

Por una parte autores como Arturo Escobar (2019) nos hablan sobre la autonomía como una forma de emancipación del sistema dominante desde una visión comunal y pluriversal (en el caso de Arturo Escobar); al mismo tiempo, se han puesto en marcha procesos de desconexión como el decrecimiento. Estas formas de imaginar lo social ya han sido pensadas y puestas en práctica, ahora se trata de ver si son viables y escalables (Wizinsky, 2022).

En relación a la educación en diseño, el alumnado está cada vez más preocupado por cómo serán las condiciones del planeta en el futuro, es algo que les genera ansiedad y les paraliza: los incapacita para pensar en otras posibilidades, pero el diseño ha tenido un papel decisivo en la configuración de nuestro modo de vida, basado en la comodidad y la satisfacción de deseos. Ahora vemos nítidamente su interrelación con las crisis vividas en todos los rincones de nuestro planeta. Y esta idea es muy sencilla de visualizar a través de la producción masiva en la industria de la moda para el globo norte, los países oprimidos sufren las consecuencias de nuestro consumo ilimitado, son la mano de obra del sistema capitalista, pero también sufren de el extractivismo del que se sustenta.

Pensar el diseño después del capitalismo se hace urgente, y la educación es un elemento crucial para poder imaginar dicha transición. Pero es evidente que nuestro contexto actual en la educación del diseño no tiene capacidad de pensar a través de las fisuras del capitalismo, los planes de estudio así como los enfoques no están organizados para ello. A pesar de ello, podemos generar espacios de reflexión que nos ayuden a realizar una aproximación a estos eventos que sin duda alguna marcarán nuestro futuro.

Visualidad crítica

Pensar desde las grietas del capitalismo y desde una práctica crítica nos puede ayudar a problematizar el mundo e interrogarlo. La visualidad crítica consiste en tener una mirada más quirúrgica sobre cómo miramos nuestro entorno diseñado, para así desentrañar las lógicas y las ideologías que este tiene insertas. Se trata de mirar con detenimiento, de manera sosegada pero incisiva para que el mundo nos cuente historias que suelen estar ocultas; -historias que no son contadas -utilizando el término del investigador y diseñador Ruben Pater-, que nos permitan comprender que el diseño no es neutral y que siempre lleva asociado un determinado sistema de creencias.

La visualidad crítica la utilizamos en clase para re-leer objetos propuestos por el alumnado. Al mismo tiempo, nos permitió abrir un debate y reflexionar sobre objetos que, en una primera lectura, pueden parecer innovadores. Uno de los ejemplos en los que trabajamos versa sobre una mesa de trabajo (Figura 1) que reúne a las personas en el centro para que trabajen de forma más cómoda en largas jornadas de trabajo. Este objeto nos ayudó a comprender que el diseño no es imparcial y que puede ser leído de muchas maneras. Lo primero que debemos señalar es que es una propuesta hecha por profesionales del diseño, es decir, es un proyecto auto iniciado que revela su visión apolítica sobre el diseño. El objetivo del proyecto es optimizar los puestos de trabajo para aumentar la

productividad pero, al hacerlo, han pasado por alto las largas jornadas de trabajo y la precarización del mundo laboral. Y lo hacen proyectando estructuras de trabajo circulares donde la función del sinóptico se pone en marcha: todas y todos somos vigilados (Zygmunt y Lyon, 2013). Es por tanto una forma de organización basada en el control y que nos devuelve a las nociones propias del encierro. Adaptar el espacio de trabajo a través de la ergonomía es tener una visión simplista del problema al no contemplar otros factores que son decisivos dentro del mundo laboral. Aquí, por tanto, los diseñadores y diseñadoras una vez más se alejan de las implicaciones políticas sobre los temas que tratan; es decir, tan solo se hacen cargo de su agencia y olvidan por completo cómo afectarán sus decisiones al usuario final. Porque el objeto normativiza nuestras interacciones, ejerce un control sobre el cuerpo a través de los sensores que detectan si estamos demasiado rato sentados en una posición incorrecta. A través de la aplicación del teléfono móvil nos envía notificaciones para que salgamos a dar un paseo o cambiemos de postura. La estructura nos lleva a un proceso sinóptico: la vigilancia ya no es ejercida por el empresario, sino que la ejercen las personas insertas en la estructura.

Además, está pensada para un usuario arquetipo y no tiene en cuenta otros cuerpos no normativos (con por ejemplo personas con algún tipo de discapacidad). La mejora del puesto de trabajo solo responde a un objetivo: optimizar el rendimiento de trabajo, y lo hace gracias a las tecnologías de la auto optimización del "yo productivo". El registro de estas posiciones puede servir, al mismo tiempo, como una forma de penalización al trabajador que puede generar problemas en relación a posibles incapacidades laborales.



Figura 1. Mesa de trabajo Ergon Desk, producida por Pink Systems

Una visión crítica del capitalismo

Como hemos visto, la visualidad crítica es una herramienta muy potente que nos ha ayudado establecer un diálogo en clase y reflexionar sobre el diseño como futuros profesionales. La lectura del texto *Design after Capitalism* de Matthew Wizinsky y la puesta en práctica de la visualidad crítica, nos ha permitido realizar un ejercicio que ha consistido en la observación de nuestro entorno para encontrar un objeto, imagen, acción, texto, etcétera; pos capitalista, anti capitalista o pro capitalista. Hay que señalar que el texto no ha dejado indiferente al alumnado porque de pronto han conocido aspectos sobre el diseño que les eran totalmente ajenos, al señalar la relación entre diseño y capitalismo así como los múltiples problemas que se derivan de esta. Incluso algunas ideas las han vivido como una amenaza: sin capitalismo el diseño parece no tener sentido, y es esa certidumbre lo que les ha provocado el malestar.

Para continuar con la práctica hemos revisado la clasificación de casos de estudio propuesta por Matthew Wizinsky que presenta en su página web, categorizándolos de la siguiente forma: *Anticapitalist Design Case Studies* (negación del capitalismo); *Noncapitalist Design Case Studies* (fuera del sistema capitalista) y *Postcapitalist Design Case Studies* (supera el capitalismo).

A continuación se va a presentar un ejercicio desarrollado por el alumnado que se conecta con cada uno de los casos de estudio descritos por Matthew Wizinsky.

Prácticas del alumnado:

Observación: Visualidad crítica/representación

Objeto pos capitalista

Título: Árbol genealógico [del punto] familia Tomás Ortola.

Alumna: Roser Gilabert Tomas

Año: 2022-2023

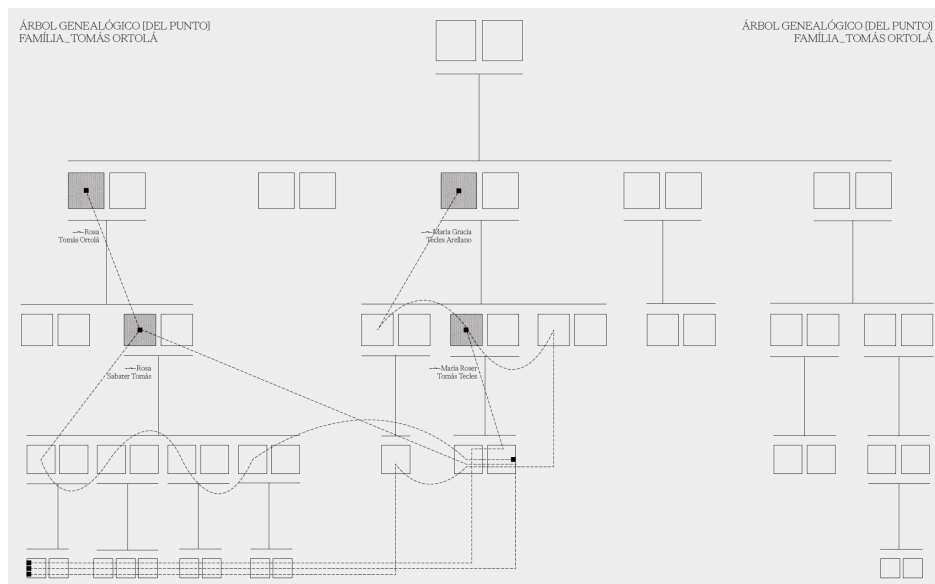


Figura 2. Árbol genealógico [del punto] familia Tomás Ortolá. Roser Gilabert Tomas, 2023

“Mi entorno ha estado marcado por el punto, mi abuela, mis tías y mi madre han dedicado sus tardes a hacer prendas de punto. Cuando era más pequeña le daba muchísima importancia a esta idea y estaba siempre intentando aprender de ella, ya que me causaba mucha curiosidad, pero con el tiempo y la distancia se me había olvidado la importancia de este vínculo familiar [...] Con el tiempo me he dado cuenta de que las prendas que creaban no solo eran únicas y especiales, sino que nos la pasábamos entre primos, hermanos y sobrinos. Eran prendas que tenían siempre más de una segunda vida, y mil historias detrás [...] en este árbol genealógico se muestra a las cuatro mujeres de mi familia que han generado descendencia con el punto [...] a través de cada una de ellas se generan líneas que muestran los componentes de la familia por los que han pasado alguna de sus prendas”.

Roser rastrea su vida, vestigios y herencia. Pone en valor una práctica familiar resiliente, un saber que se transmite de generación en generación, tejiendo historia pero también fortaleciendo los vínculos. Además, tejer es un proceso artesanal que se circunscribe en el ámbito de la resonancia, ya que el proceso y la técnica utilizados no necesitan de la innovación y la aceleración constante, y por lo tanto, no están supeditados a los imperativos del capitalismo (Rosa, 2019).

Observación: Visualidad crítica/acción

Acción anti capitalista

Título: Notrabajes

Alumna: Carla Moreno García

Año: 2022-2023

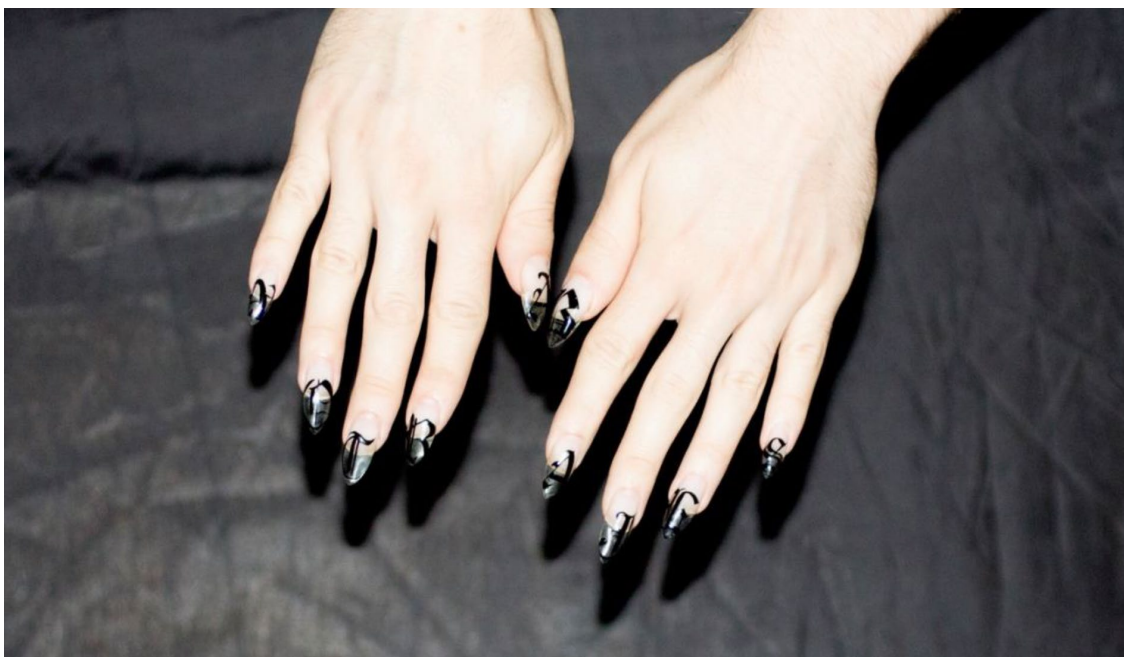


Figura 3. Notrabajes. Carla Moreno García, 2019-2022.

“Es una acción [...] que incluye la visita a la esteticista, explicación del diseño y conversación sobre la habilidad manual desplegada por parte de la trabajadora, en la que con pincel y pericia dibujaba las letras en base al diseño propuesto y el valor de la pereza y la ociosidad. Las manos del diablo son juguetes ociosos, con las uñas afiladas y largas me es imposible trabajar y participar de manera activa en la sociedad, generando situaciones de confusión e inutilidad, quedando sólo la opción del ocio y la inacción. Esta acción puede entenderse anti capitalista en cuanto al ofrecer resistencia hacia la productividad [...] ya que en el momento en el que no se es capaz de participar y trabajar quedan vías nuevas abiertas de habitar y hacer”.

La acción visibiliza la precarización del mundo laboral (sobre todo los trabajos realizados por mujeres). La inacción -el no hacer nada-; como forma realmente radical de resistencia (Espluga, 2021).

Observación: Visualidad crítica/observación

Objeto pro capitalista

Alumna: Clara Martínez Murillo

Título: El papel higiénico de Clara

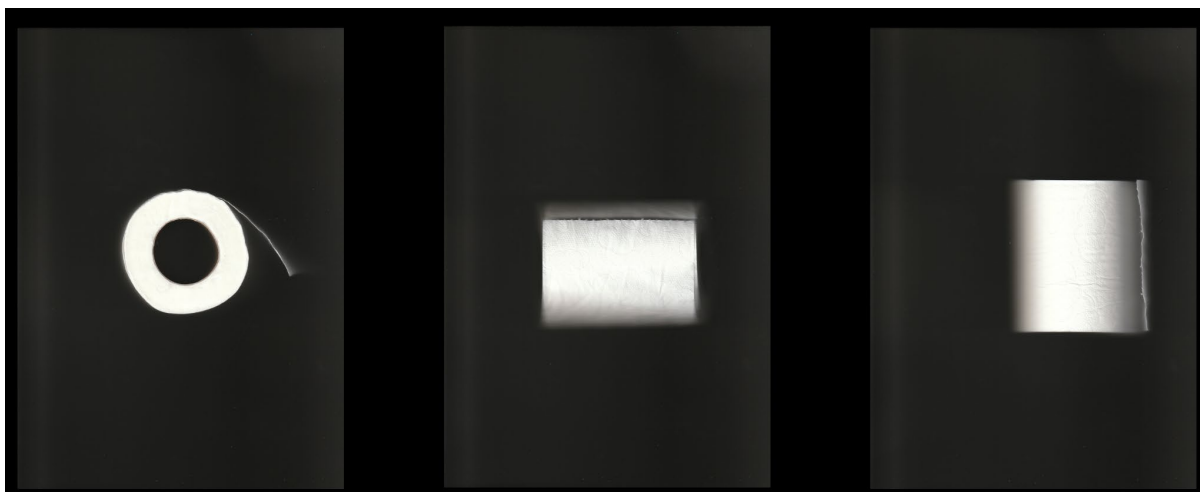


Figura 4. Papel Higiénico. Clara Martínez Murillo, 2023.

MIRADA SUPERFICIAL:

Objeto que sirve para la higiene.

Los hay de más calidad o menos, de colores y con dibujos diversos.

También tiene otras utilidades (manualidades o artes plásticas).

MIRADA CRÍTICA:

Es un objeto que se compra en el supermercado.

Su producción está gestionada por multinacionales.

Es de usar y tirar.

Lo usamos diariamente, por lo tanto genera muchos residuos.

MIRADA ANTICAPITALISTA:

He cogido el objeto y lo he puesto delante de mí. He observado y me he preguntado:

¿Cómo influye el papel higiénico en la sociedad?

¿DISCRIMINA?

En primer lugar, he pensado que el hecho de tener este papel en casa ya es considerarse una persona privilegiada. Hay personas que ni siquiera pueden comprarlo. Una vez que estás dentro del privilegio, el estatus económico también se ve reflejado en el tipo de papel que tienes en casa. Más fino, con menos capas, más seco, menos economía. Más suave, más gordo, con aroma, más caro, más economía.

El análisis realizado por Clara refleja muy bien cómo el cuerpo ha sido fragmentado para hacer de él una necesidad y que requiere de productos específicos para su cuidado. La higiene personal nos divide en partes: boca, axilas, pelo, pies y así sucesivamente, y le asigna unos cuidados específicos que tenemos que satisfacer, ya que, de nos ser así, nos

convertimos en sujetos antisociales, y es el diseño, el marketing y la publicidad los encargados de satisfacer las necesidades de esa fragmentación (Owen, 1984).

Los diferentes tipos de papel: formas, capas, olor, dureza; se fabrican y consumen para responder a las expectativas y a la capacidad económica del usuario final. A mayor estatus social podemos comprar un papel con mejores cualidades creando así, de nuevo, una brecha social entre las personas que pueden permitírselo y las que no. Además, es un producto que representa muy bien el diálogo entre diseño y escasez -lo hemos vivido en primera persona durante la pandemia y también en la actualidad con la escasez de chips para la fabricación de todo tipo de productos electrónicos o coches- (Goodbun et. al, 2014). Esta situación hace que cuestionemos la interdependencia entre diseño, consumo y medio ambiente (y su ontología), porque eliminar el producto pasa necesariamente por repensar todo el sistema que sustenta el cuidado higiénico en el hogar.

Futuras vías de discusión: la educación más allá del capitalismo

Los ejemplos del alumnado expuestos en el apartado anterior son indagaciones que tratan de hurgar en lo familiar y en lo cotidiano, agudizando su mirada a través de un análisis crítico del mundo diseñado. Asimismo, la experiencia les ayuda a entender las interrelaciones que establece el diseño con el capitalismo. Aunar lectura de textos, debate y reflexión a través de la visualidad crítica (problematizando nuestro entorno diseñado) les ayuda a comprender mejor la complejidad en la que se inserta el diseño. Como futuros profesionales su mirada se vuelve “crítica” pero sin llegar a caer en la desilusión, la apatía y el descontento, y a pesar de re-conocer las formas de opresión que sufrirán como “la mano de obra” dentro de las industrias creativas. La visualidad crítica descrita aquí es solo una de las diferentes prácticas que se han propuesto en la asignatura, que van creciendo y modificándose durante los años recogiendo las aportaciones de otros educadores que están incluyendo una perspectiva crítica en el diseño.

La educación en diseño no solo proporciona la forma en la que adquirimos determinadas habilidades con respecto a la profesión, sino que también nos configura como sujetos sociales determinando nuestra relación con el sistema capitalista. Tal y como nos advierte Jacob Lindgren (pero también lo hizo William Morris a finales del siglo XIX), la educación en el diseño, así como sus centros educativos, corren el peligro de convertirse en la fábrica que produce aquello de lo que se sirve el sistema capitalista. Son lugares donde se producen cosas y se conforman personas; espacios, en definitiva, desde donde se produce ideología y se adquiere, produce y transmite el conocimiento (Lindgren, 2020). En las fábricas el alumnado corre el peligro de convertirse en un mero receptáculo (como en la educación bancaria de la que nos habla Paulo Freire) para tornarse productivo y rentable en un sistema que necesita aumentar su capacidad económica y competitiva de forma constante (Bennett, 2013). Pero ¿cómo podemos educar en un mundo roto?; según Tony Fry, “la educación ha sido, y sigue siendo:

totalmente instrumentalizada: reducida a la utilidad económica y convertida en totalmente vocacional. Los indicadores clave del rendimiento no se basan en los niveles de comprensión del conocimiento socialmente crítico, la exploración de visiones del mundo radicalmente nuevas o la impugnación de los sistemas de creencias existentes, sino en el

número de puestos de trabajo ocupados, el tamaño de los presupuestos de investigación centrados en la industria y el avance del servicio para apoyar el statu quo económico. (Fry, 2017)

La educación bancaria se basa en depositar, narrar, transferir o transmitir conocimiento en el alumnado; en cambio, la educación problematizadora (o crítica) es de “carácter auténticamente reflexivo, implica un acto permanente de desvelamiento de la realidad [...] busca la *emersión* de las conciencias, de la que resulta su *inserción crítica* de la realidad” (Freire, 2012, p.73). Una educación en diseño debe pasar de lo específico (la forma en la que se parcela en diseño en la actualidad) a lo global (desde la dimensión ontológica del diseño), y así fomentar un pensamiento informado sensible también a nuestra cultura global y local, manteniendo al mismo tiempo los intereses y necesidades del alumnado sin que la academia imponga en este sus señas de identidad. Esto permitiría que se preguntaran cuál es su función en la cadena de producción y decidan:

“Si
quieren / deben / se niegan a
entrar en / desafiar / rechazar
el mundo del arte y el diseño / la industria / el mundo académico / el mercado”
(Bailey, 2006).

Tal y como argumenta Tony Fry, educar en diseño implica necesariamente desentrañar la complejidad del mundo para ver la manera en la que el diseño se enreda en su más que plausible inviabilidad. Hacerlo es dar un paso hacia adelante y reconocer que tenemos que aprender lo importante que es el diseño, porque ahora la humanidad solo conseguirá tener un futuro mediante este (Fry, 2017).

Referencias

- Bailey, S. (2006). Towards a Critical Faculty. *On the Future of Art School: A Primer*.
- Bennett, P. (2013). Educating for Utopia: William Morris on useful learning versus' useless toil'. *The Journal of William Morris Studies*, 20(2), 54-72.
- Berardi, F. (2007). Generación post-alfa. *Buenos Aires: Tinta Limón*.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT press.
- Escobar, A. (2019). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.
- Espluga, E. (2021). *No seas tú mismo*. Paidós.
- Freire, P. (2012). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Ediciones.
- Foster, H. (2004). *Diseño y delito*. Ediciones Akal.

- Fry, T. (2017). Design education in a broken world. *The Studio at the Edge of the World*. [Archivo PDF]
<http://www.thestudioattheedgeoftheworld.com/uploads/4/7/4/0/47403357/fry-designededucation.pdf>
- Goodbun, J., Till, J., Rumpfhuber, A., & Klein, M. (2014). *The design of scarcity*. Strelka.
- Laranjo, F. M. (2017). *Design as criticism: methods for a critical graphic design practice*. Diss. University of the Arts London.
- Lindgren, J. (2 de enero de 2020). Graphic design's factory settings. *Walkerart.org*.
<https://walkerart.org/magazine/jacob-lindgren-graphic-designs-factory-settings>.
- Mandel, E. (1979). *El capitalismo tardío*. Ediciones Era.
- Mazé, R. (2009). Critical of what. In *Iaspis forum on design and critical practice: The reader* (pp. 379-397).
- Morton, T. (2021). *Hiperobjetos: filosofía y ecología después del fin del mundo*. Adriana Hidalgo Editora.
- Remedios, Z. (2017). *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Editorial Anagrama.
- Rosa, H. (2016). *Alienación y aceleración: hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad tardía* (Vol. 2047). Katz Editores.
- Rosa, H. (2019). *Resonancia: una sociología de la relación con el mundo* (Vol. 3103). Katz Editores.
- Owen, K. (1984). Community Art and the State: storming the citadels. *London: Comedia*.
- Schwab, K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. Debate.
- Thackara, J. (Ed.). (1988). *Design after modernism: Beyond the object*. Thames and Hudson.
- Willis, A. M. (2006). Ontological designing. *Design philosophy papers*, 4(2), 69-92.
- Wizinsky, M. (2022). *Design after Capitalism: Transforming Design Today for an Equitable Tomorrow*. MIT Press.
- Zygmunt, B., & Lyon, D. (2013). *Vigilancia líquida*. Grupo Planeta.
- Zizek, S. (2011). *Primero como tragedia, después como farsa* (Vol. 10). Ediciones Akal.