

**Blanca Callén, Mara Martínez Morant,
Ramon Rispoli**

**Editorial
(re) diseño desobediente:
recrear mundos y abrir posibles**

Desde disciplinas como la filosofía (Foucault, 1990), los estudios sociales de la ciencia y la tecnología (Winner, 1980; Latour, 1998) o más recientemente la antropología del diseño (Smith et al, 2016), hace tiempo que se asume y pone de manifiesto cómo los dispositivos tecnológicos y los objetos de diseño “tienen” política. Si “la tecnología es sociedad hecha para que dure” (Latour, 1998), los objetos de diseño también son una expansión de esa durabilidad social hecha materia. Lejos de una supuesta neutralidad muda e inerte de los objetos en manos de una voluntad humana que los instrumentaliza y dirige hacia sus propios fines, las cualidades estéticas, formales y matéricas de objetos cotidianos e infraestructuras incorporan, de forma situada, disposiciones materiales que favorecen unos intereses por encima de otros, convocan o excluyen a diferentes colectivos, favorecen o dificultan ciertas acciones, composiciones y comportamientos, y a través de su uso hacen más o menos compatibles, plausibles u obligatorias ciertas formas de vida: lo social es una continuidad del diseño y viceversa. A ese respecto, Langdon Winner señala:

“Las cosas que llamamos ‘tecnologías’ son maneras de establecer orden en nuestro mundo. Muchos sistemas y dispositivos técnicos importantes en nuestra vida cotidiana contienen posibilidades para ordenar la actividad humana de muchas maneras diferentes. De forma más o menos consciente y voluntaria, las sociedades eligen estructuras y tecnologías que influyen la manera en que la gente, comunica, viaja, consume, va al trabajo, etc., durante un periodo muy largo de tiempo. [...] Los asuntos que dividen —o unen— las personas en una sociedad no residen solamente en las instituciones y en las prácticas de la política en el sentido tradicional de la palabra, sino también —y de forma menos obvia— en infraestructuras tangibles de hierro y hormigón, cables y transistors, tornillos y tuercas” (1980, p. 128).

Bajo estas premisas, la práctica del diseño puede concebirse como una acción performativa con efectos políticos (Tironi, 2017, Sánchez-Criado, 2017): crea mundo y tiene la capacidad de “hacer hacer”, a distancia, a través del uso de los objetos que elabora. Como si de guionistas de cine se tratara, Akrich (1992) explica cómo los diseñadores, mediante sus elecciones y decisiones durante el proceso creativo y de formalización, inscriben ciertos *scripts* o guiones en los objetos y dispositivos de diseño que incorporan y anticipan configuraciones políticas particulares. “Cuando los tecnólogos definen las características de sus objetos, necesariamente deben plantear hipótesis acerca de las entidades que forman el mundo en el que el objeto va a ser insertado” (Akrich, 1992, p. 207). Sean o no intencionales, sean o no buscadas, lo relevante es que tienen efectos y entonces se revela el carácter performativo de la práctica de diseño. Durante el proceso de diseño se inscriben a priori ciertos imaginarios, valores, normas, representaciones y expectativas acerca de quiénes serán los usuarios, sus identidades, habilidades, roles, responsabilidades y competencias, y cuáles serán sus modos de uso particulares, sus experiencias y acciones, en contextos específicos: en este sentido el diseño puede ser concebido como una forma específica de gobierno, en la medida en que contribuye a “estructurar el posible campo de acción de los otros” (Foucault, 1988, p. 15).

Cajas negras y objetos de diseño

Para cuando los usuarios adquieren o acceden a los objetos de diseño, el proceso creativo y de toma de decisiones que les dió lugar ya ha quedado lejos y oculto, sus condiciones materiales se estabilizan y los objetos operan, en palabras de Latour (2001), como “cajas negras” cerradas y naturalizadas bajo la apariencia de neutralidad. La relación particular entre forma, materia y función que configura a cada objeto de diseño aparece como una ecuación indiscutible, resuelta en una entidad artefactual delimitada y unificada, (aparentemente) determinada y determinante, casi hecha a sí misma. Los objetos de diseño, habitualmente concebidos como bienes de consumo creados para su adquisición, uso y posterior desecho, funcionan entonces, para las usuarias, como “cajas negras” de las que conocemos qué hacen, para qué funcionan, pero no cómo lo hacen ni, mucho menos, cómo (nos) hacen hacer.

Todo diseño estipula y distribuye claramente una serie de roles entre los diversos agentes concernidos a su alrededor. Los objetos de diseño que más abundan en la cotidianidad de una socio-economía capitalista y de mercado nos traen la siguiente escena: los *scripts* antes mencionados son inscritos conceptual y matéricamente por la expertise de diseñadores (o ingenieros, arquitectos), quienes actúan en respuesta a demandas clientelares (que tien-

den a coincidir con intereses empresariales); la industria y sus procesos de producción son los encargados de fabricarlos y materializarlos a una escala de mercado; comercios y distribuidoras, ayudados de estrategias publicitarias, convierten a los objetos de diseño en bienes de consumo accesibles previo pago; los consumidores los adquieren para interactuar con ellos en “modo usuario” (protegidos temporalmente por garantías y servicios al consumidor, a cambio de renunciar o limitar su acceso, alteración y reapropiación por las patentes privativas que protegen a sus creadores); y una vez llegados al final de su vida útil, ya convertidos en basura o desechos, desaparecen de la vista de sus propietarios para pasar a ser valorizados y “eliminados” o reaprovechados por la industria de gestión de residuos.

Bajo este proceso de diseño y creación industrial estandarizados, los objetos tienden a aparecer como materia muda e inerte, informada a partir de sujetos que imprimen sobre ellos su voluntad humana. En esta distribución asimétrica de agencias, los objetos de diseño operan entonces como unidades establecidas y delimitadas cuyo éxito depende de su capacidad para permanecer cerrados y consistentes con el paso del tiempo, a través de espacios y usuarios diferentes (Law & Singleton, 2005). Diseñadores y productores ocupan los espacios y momentos “originales” destinados a la creatividad y la creación, tratando de generar innovación (productiva) desde la novedad (Suchman, 2000). Mientras, los usuarios son relegados a las prácticas (reproductivas) clientelares del consumo y posterior apropiación. Entre un extremo y otro, los objetos pasivos circulan de unas manos a otras, hasta que llegue el final de su vida útil, obsoleta.

Sin embargo, existen múltiples experiencias, proyectos y gestos cotidianos, como los que trae este número de *Inmaterial*, que ponen en entredicho el esquema anterior y discuten -poniendo en crisis y desobedeciendo- los espacios, momentos, prácticas, agencias, materias, lógicas o incluso ontologías asociadas a ciertas formas convencionales del diseño. ¿Son los diseñadores los únicos que diseñan? ¿Se puede diseñar desde los márgenes y lo informal, fuera de la industria y los estudios de diseño? ¿Y si la vida de los objetos no terminara al final de su vida útil? ¿Puede la creatividad no limitarse a un momento “cero” del diseño, sino emerger durante el uso, consumo y desecho de sus creaciones? ¿Y si la innovación también surgiera fuera de los departamentos de I+D+i? ¿Cómo los objetos devienen en agentes co-creadores de mundo? Desde los distintos artículos que componen este número se busca responder a estas cuestiones, poniendo de manifiesto que las disposiciones materiales que inscriben en el diseño ciertas visiones y formas de mundo son sólo eso: disposiciones, pero nunca determinaciones finales ni definitivas.

Cuatro formas de desobedecer el diseño

Una vez que los objetos se ponen en circulación, se abre la posibilidad de que las inscripciones materiales y formales que fueron definidas desde el diseño sean respondidas y desobedecidas (con más o menos dificultad). Los efectos políticos que se desprenden de ellas pueden ser entonces revertidos, subvertidos, desviados o incluso anulados. Es en este momento particular donde el presente número de la revista *Inmaterial* ha focalizado su atención: en los múltiples modos y prácticas de desobediencia, reapropiación, hackeo y re-diseño que se activan fuera del espacio legitimado y profesional del diseño y que irrumpen, desde la informalidad y cotidianidad de la experiencia sensible del uso y reapropiación, para responder, modificar, subvertir, ampliar o transgredir los códigos, guiones o normas inscritas previamente. Y, como consecuencia, también sus efectos políticos y su forma particular de crear mundo.

Así, los tipos de prácticas y acciones de (re)diseño desobediente que se describen en los cuatro artículos que componen este número, ponen de manifiesto que si los objetos de diseño “tienen” política y el diseño es una forma particular de crear mundo, entonces la propia práctica del diseño tampoco escapa a esta dimensión política conflictiva: ella misma también constituye un mundo particular que está siendo continuamente creado y recreado, contestado y reinventado, desobedecido y politizado, entre todos los agentes implicados y afectados —diseñadores, industria, usuarios, público, etc.— y en el que se disputan los límites de lo posible (e imposible). Esto es, formas de hacer (diseño), prácticas y visiones (del diseño), objetos (de diseño) dispares y en conflicto. A través de los artículos que componen este número, rastreamos los efectos políticos de los múltiples (re)diseños desobedientes que operan sobre las condiciones de posibilidad de crear mundo y, simultáneamente, sobre las condiciones de posibilidad de la práctica de diseñar.

El primer artículo del monográfico —firmado por Gonzalo Correa, Lisette Grebert y Rodrigo Gómez, investigadores del Instituto de Psicología Social de la Universidad de la República de Montevideo (Uruguay)— se titula *Urbanismo desde abajo: experimentando la ciudad y sus prácticas*, y ahonda en estas cuestiones a escala urbana: el objeto de atención son los modos desobedientes de hacer la ciudad, “de abajo a arriba” y por ello contrarios a la lógica tecnocrática del ‘despacho del urbanista’ y de la expertise profesional. Prácticas y métodos heterogéneos como el urbanismo guerrilla, el urbanismo táctico y el urbanismo ‘do it yourself’ comparten la premisa común del carácter descentralizado, *bottom-up*, colectivo y en “beta” permanente (Corsín Jiménez, 2014) de las acciones de diseño de la ciudad, y han sido ya objeto de estudios extensos.

El objetivo de los tres autores en su contribución es más bien el de entender de qué manera tales formas entran en relación y coexisten con la planificación urbana tradicional en el mismo tejido de la ciudad, y cuáles son los elementos de continuidad y discontinuidad entre estos dos modos tan dispares de concebir y transformar lo urbano. Su reflexión toma como casos de estudio concretos dos espacios públicos en la ciudad de Montevideo, donde se han gestado procesos diferentes de rediseño espontáneo y comunitario, y —lo que parece más interesante— donde tales procesos interactúan y negocian de forma muy distinta con las acciones de la autoridad: una tensión dinámica e irresoluble entre ‘ciudad sensible’ y ‘ciudad trazada’ cuyo resultado son micro-configuraciones urbanas situadas, contingentes y en cambio constante. En este sentido, tales acciones nacidas en la calle tienen también una función epistémica: al cuestionar localmente las dinámicas de producción de la ciudad neoliberal consiguen al mismo tiempo *visibilizar* estas propias dinámicas; sus intervenciones situadas ilustran la capacidad de la ciudad de ‘reinventarse’ y re-configurarse constantemente, poniendo en jaque una y otra vez las pretensiones de controlabilidad y racionalización urbana del mundo institucional-corporativo.

Ontología política del diseño cartonero: reflexiones etnográficas a partir de la experiencia de la Cooperativa Reciclando Sueños (La Matanza, Argentina), segundo de los artículos publicados en esta edición de *Inmaterial*, describe una cooperativa de *recuperadores urbanos*, como lo denominan Sebastián Careno y María Schmukler, autoras del texto. Dicha cooperativa se dedica a recobrar materiales y otorgarles usos que siguen las pautas de reutilización sostenible, consiguiendo así la reducción de restos considerados de desecho, esto es, llevan a cabo la gestión de residuos. Del trabajo que despliega la Cooperativa Reciclando Sueños, resulta interesante destacar que se centra en un proceso de resignificación que supone convertir materiales considerados inútiles en prototipos de productos. El diseño cartonero se convierte entonces en una forma de hacer, una práctica política que contesta y desobedece lo que se presenta como legitimado e, incluso, como constituido, además de ser una herramienta imprescindible para las personas que integran la cooperativa.

En la cooperativa llevan a cabo prácticas eficientes de recomposición de artefactos y materiales, planificadas y realizadas por las personas cooperativistas, que recuerdan a lo que autores como Grimaud, Tastevin y Vidal (2017) definen como reinventar una tecnología, una antropología de la tecnología, sea ésta *low*, *high* o *wild*. Definición que abarca prácticas de diseño tecnológico en base a formas eclécticas de ensamblaje, de encaje un tanto imperfecto y de encadenamiento de elementos y materiales de efectos desconocidos. Desde esta mirada, se reta a las dualidades clásicas que establecen secuencias enfren-

tadas, explican Carenzo y Schmukler, de tipo *viejo-tradicional-reproducción vs. nuevo-moderno-invencción*. Las autoras señalan que con ese planteamiento se enfatiza en la perpetuación de tecnologías de antaño pero hibridándolas con modos tecnológicos actuales de hacer que incluyen la resignificación y el hackeo. Aspectos que ponen de manifiesto la *politicidad* del diseño cartonero.

Pero ¿a qué tipo de diseño tecnológico se le atribuye socialmente la cualidad de *innovación*? se preguntan Carenzo y Schmukler. En la práctica, pareciera que las innovaciones provienen de expertos acreditados que llevan a cabo la transferencia de conocimiento a sujetos que supuestamente están necesitados de ese saber. Sin embargo, esta perspectiva es problemática porque, como las autoras explican, se trata de desarrollos sin vinculación con los *contextos prácticos de actividad* donde cualquier tecnología cobra inteligibilidad (Ingold, 2013). Carenzo y Schmukler señalan que en el perfil de innovación actual se produce un sesgo relevante consistente en que los problemas de los usuarios se dan por supuesto, de manera que las soluciones innovadoras se refieren a cuestiones que no son ni interpretadas como tales ni prioritarias para los cartoneros. Este particular comporta que sin una implicación efectiva de los usuarios en la definición de cuestiones como el *porqué, dónde, cuándo, cómo y quién precisa la innovación*, cualquier propuesta puede adolecer de interés y acabar desapareciendo.

La tercera contribución, *Diseño web subversivo: aproximaciones discursivas*, es de Audrey Lingstuyl Araujo, investigadora en los campos del diseño y de la comunicación y actualmente doctoranda en filosofía y letras en la Universidad de Alicante. En este caso, el foco de atención está puesto en la noción —y en las prácticas— de subversión en el campo específico del diseño web: la autora propone un interesante análisis de aquellas acciones de diseño que cuestionan las normas imperantes en el complejo ecosistema del web, fomentando diferentes tipos de discursos que, de una manera u otra, se colocan fuera del ámbito de lo hegemónico. La premisa es el cuestionamiento radical de los mitos de la racionalidad, objetividad y neutralidad que, tradicionalmente asociados a la idea de ‘buen diseño’ (Kinross, 1985), han servido en realidad para construir narrativas oficiales y normalizantes del diseño mismo que sólo responden a los intereses de alguien particular (sea una institución, sea una corporación). No existe diseño neutral, lo cual implica que cualquier acto de diseño supone una elección —o un conjunto de elecciones— cuyo carácter es irreductiblemente político.

A partir de ahí, el artículo ilustra estos diferentes modos subversivos de entender el diseño web: modos que promueven la des-individuación del usuario y el anonimato para oponerse abiertamente a la lógica biopolítica de las

identidades digitales y de su utilización para fines comerciales o de seguridad; modos que promueven una suerte de ‘diseño anticuado’ para romper con otra lógica imperante, que es la de la actualización constante de las páginas web (lo que podría definirse ‘obsolescencia visual’). En su conjunto, se trata de prácticas que hacen de la divergencia una arma política: desafían la visión dominante y normalizadora del diseño web, tergiversándola tanto en el plano de las tecnologías como en el de las estéticas.

En el artículo *Vibrant maps. Exploring the reverberations of feminist digital mapping*, cuarto de los que publicamos en este número de *Inmaterial*, Helena Suárez, autora del texto, nos presenta un ejercicio de conocimiento situado fundamentado en la práctica, con una innovadora articulación de diferentes cuerpos teóricos derivados del pensamiento de autoras como, por ejemplo, Karen Barad, Jane Bennett, Rosi Braidotti, Gilles Deleuze y Felix Guattari y Rita Laura Segato, entre otras. El proceso de investigación seguido en la propuesta combina la descripción casi etnográfica de la desobediencia cotidiana con la sistematización del uso de una herramienta específica (Google Maps). El texto es una espléndida invitación a considerar y a visibilizar aspectos del feminicidio que tiene lugar en Uruguay, en un entramado tanto urgente como posible.

Helena Suárez explica que, desde hace unos años, diferentes activistas feministas latinoamericanas están creando mapas digitales de feminicidio, de las mujeres que son asesinadas por violencia de género. La interseccionalidad del activismo feminista con los mapas digitales ha sido revisada por activistas y por académicas, manifiesta la autora, que han abordado el carácter performativo, político y participativo de los mapas (Crampton, 2009; Plantin, 2015; Iconoclasistas, 2016) y por feministas de la Academia que analizan, a la vez que defienden y reivindican, el mapeo y los sistemas de información geográfica (Geographic Information Systems, GIS) creados por y para las mujeres desde el pensamiento feminista y la acción (Pavloskaya y Martin, 2007; Kwan, 2002). Lo que le interesa a Suárez, desde la perspectiva del nuevo materialismo, es presentar un enfoque innovador desde el cual estudiar y analizar ese cruce interseccional para poner de manifiesto el significado y la comprensión compleja de la agencia que poseen los objetos y las cosas digitales que se crean al amparo de la apropiación desobediente, en este caso Google Maps. Antes de concluir, Suárez realiza un breve pero interesante contacto con la *Artificial Intelligence*, para acabar preguntado: ¿Podrían las prácticas feministas alterar la estructura material de Internet?

Hacia un (re)diseño desobediente

Fruto de todos estos gestos de (re)diseño desobediente, aparece una nueva ontología de los productos del diseño. Si los objetos de diseño como bienes de consumo tienden a operar como unidades cerradas y “cajas negras” cuyo éxito depende de que se mantengan estables, opacas, delimitadas e inexpugnables para los no expertos (ni técnicos ni diseñadores), la práctica del (re)diseño pone en evidencia que los objetos se constituyen como sistemas compuestos de elementos heterogéneos que co-funcionan simultáneamente de determinada manera pero podrían hacerlo de muchas otras distintas. La ecuación particular entre forma-función-materia se desestabiliza y admite nuevas reformulaciones. Los objetos de (re)diseño cobran así valor por su potencial, por la posibilidad de convertirse en otra cosa, más que por su actualidad, por aquello que se supone que son y para lo que se supone que sirven. El éxito de los objetos de (re)diseño depende entonces de la posibilidad de ser “descajanegrizados”: de hacerse accesibles, manipulables, modificables, alterables, des-componibles, re-componibles, re-mediabiles, para difractar y multiplicar sus posibilidades funcionales, formales y materiales. La lógica del (re)diseño desobediente es muy similar a la del hackeo: se trata de huir de respuestas predefinidas para atreverse a curiosear, explorar y experimentar de forma muy directa las condiciones inmediatas que nos permitan ampliar o subvertir las posibilidades de un sistema (objetual), cambiar su lógica y desplazar sus límites.

Ernesto Oroza, diseñador cubano que acuñó el término de “desobediencia tecnológica”, apunta: “Creo que los objetos industriales emanan una autoridad que está fundada en el secreto y complejidad de sus principios técnicos y tecnológicos, en su diseño o apariencia sofisticada, en la identidad de la marca que lo produce o en la idea de progreso que comunica el producto”. (2015) El (re)diseño desobediente es entonces una práctica incrédula e irrespetuosa con dicha autoridad y trata de re-equilibrar, desde la práctica, ciertas asimetrías epistémicas y políticas. Este tipo de diseño busca redistribuir las cuotas de legitimidad social (o incluso económica) entre los diversos agentes y crear sus propias condiciones de existencia, de validación y reconocimiento. Las habilidades y competencias que se despliegan en el (re)diseño desobediente interpelan así a la expertise legitimada de diseñadores profesionales e industria.

Como resultado, aparece un “nuevo” objeto de (re)diseño que antes no existía y una relacionalidad material distinta con los objetos que nos rodean: las “cajas negras” se abren y las relaciones que se establecen con los objetos de diseño son más directas, inmediatas y experienciales, profundizando así en el conocimiento de sus funcionamientos, que son también los nuestros. La relacionalidad de tipo instrumental y utilitarista que hasta ahora se mantenía

entre usuarios y objetos (al servicio fiel de la voluntad de los primeros), se re-equilibra y el trato íntimo y directo con la materia que exige la práctica del (re)diseño nos hace más conscientes y sensibles a las culturas materiales que habitamos, a las relaciones de interdependencia mutua que mantenemos con esos “otros” objetuales con quienes nos componemos, co-diseñamos y re-creamos nuestros mundos.

A través de la presencia y puesta en circulación de sus producciones materiales, el (re)diseño desobediente trae a escena nuevos agentes que hasta entonces estaban invisibilizados o pasaban desapercibidos: desde los usuarios del espacio público que toman un espacio degradado para auto-construir una plaza, hasta los usuarios anonimizados de la web que escapan a regímenes de control identitarios, pasando por grupos feministas que se reapropian de herramientas de mapeo creadas por multinacionales, o los cartoneros (recolectores informales de basuras) que son capaces de transformar los residuos que el propio sistema formal de gestión es incapaz de reaprovechar en recursos y nuevos productos. Lo que tienen en común todos estos nuevos agentes es que desde el paradigma tradicional del diseño no son reconocidos socialmente (ni económicamente) como expertos en cultura material y, mucho menos, como agentes con capacidad de creación o innovación. A pesar de esta falta de legitimidad pública de sus conocimientos situados y expertise particular, estos agentes de (re)diseño pasan de ser meros usuarios y consumidores pasivos, o meros recolectores de los desechos de otros, a convertirse en (re) creadores de su entorno material más inmediato. Si estos agentes -al igual que diseñadores y productores- también establecen y recrean formas de relación íntimas, cercanas y experimentales con lo material, entonces, ¿por qué no entender que la práctica del diseño no finaliza en la mesa del diseñador o en el taller y fábrica del productor, sino que también puede emerger y continuar durante las sucesivas reapropiaciones, re-interpretaciones, modificaciones y adaptaciones por parte de usuarios, público o recolectores, en alianza con la materia y los objetos, al final de la supuesta vida útil de éstos?

El (re)diseño desobediente desplaza así la posición de privilegio y autoridad que ocupan los diseñadores y pasa a ser —no sin las limitaciones y dificultades propias de ese gesto en rebeldía— el diseño de “cualquiera”: muchas veces anónimo, abierto y sin propietarios, quizás más fácilmente replicable y reapropiable. Por eso también, los resultados del (re)diseño desobediente no suelen ser tanto objetos finales o terminados, perfectamente formalizados, sino prototipos (Corsín Jiménez, 2014) o respuestas provisionales e incompletas, muchas veces recomposiciones eclécticas, chapuceras, frágiles o imperfectas, presentistas y en proceso, que pueden seguir iterando, reformulándose y complejizándose, adaptándose a cada particularidad de forma situada.

Con el (re)diseño desobediente, la posibilidad de diseñar se extiende entonces al tiempo que aparece después de su manufactura y producción, o incluso después de su final de uso y desecho. El tiempo del (re)diseño es el tiempo del “*aftermath*” (Jackson, 2013), de las secuelas, los efectos y consecuencias del diseño que otros hicieron anteriormente y que ahora son respondidos, contestados. Es el tiempo del “después” del diseño, del consumo, del uso,... de los diseñadores, de los consumidores..., de la funcionalidad, después del fallo, la rotura, la obsolescencia ... El tiempo del (re)diseño ocurre cuando nadie mira, en ese espacio temporal continuo, cotidiano y anodino, cuando aparentemente ya no acontece nada ni se crea nada y sólo parece haber uso y mera reproducción. Un momento que sigue a la explosión de la novedad y al momento celebratorio de la compra, el acceso o la inauguración. Y sin embargo, ahí también emerge la invención y la innovación *ad hoc*, a una escala local y radicalmente situada. En una correlación directa, los espacios del (re) diseño desobediente no son los que tienden a aparecer como centros de la creatividad y la innovación -estudios e industria, departamentos de I+D+i-, sino los espacios cotidianos, domésticos, invisibles, abandonados, periféricos o incluso marginales: los propios hogares, las herramientas y espacios online que transitamos, las calles que recorremos, los solares vacíos, los almacenes de chatarra y talleres informales, las calles y basureros...

Mediante la desobediencia, ampliación o subversión de estos parámetros —agentes, espacios, tiempos, prácticas y productos—, el (re)diseño desobediente incorpora una dimensión conflictiva a través de la cual actúa como motor para la transformación y politización del diseño y sus efectos-mundo. En este sentido, se aleja de la tradicional actitud solucionista (*problem-solving*) del diseño para tratar más bien de producir espacios de contestación y disenso: así consigue desvelar, ‘hacer emerger’ asuntos y problemas (*problem-making*) intrínsecamente relacionados con la cuestión de la co-existencia (DiSalvo, 2017). En los cuatro artículos que componen este número, podremos observar cómo, desde distintos espacios, prácticas, agentes y materias, se logran tensionar, problematizar y visibilizar las relaciones y mecanismos de poder que vienen sosteniendo una distribución desigual de privilegios y autoridad, de legitimidad y responsabilidad, de agencia (epistémica y política) entre las distintas entidades y materias, humanas y no humanas, articuladas alrededor de la práctica “cosmopolítica” (Stengers, 2005; Yaneva, 2017) del diseño. Ésta quizá sea la principal tarea del (re)diseño desobediente: romper con la idea determinista de que haya un único mundo o un único modo de componernos y diseñar y, simultáneamente, materializar un “pluriverso” (Escobar, 2016): re-componer y re-crear otros mundos posibles y diversos, experimentando y materializando, haciendo presentes, formas de vida (y diseño) imprevistas.

Bibliografía

- Akrich, M., 1992. The De-Description of Technical Objects. En: W. Bijker y J. Law, eds. *Building Technology / Shaping Society: Studies in Sociotechnical Change*. London/Cambridge: MIT Press.
- Corsín Jimenéz, A., 2014. The prototype: More than many and less than one. *Journal of Cultural Economy*, 7(4), pp. 381-398.
- Crampton, J.W., 2009. Cartography: Performative, Participatory, Political. *Progress in Human Geography*, 33(6), pp. 840-848.
- DiSalvo, C., 2014. Critical making as materializing the politics of design. *The Information Society*, 30(2), pp. 96-105.
- DiSalvo, C., 2017. *Adversarial Design*. London/Cambridge: MIT Press.
- Escobar, A. 2016. *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Foucault, M., 1988. El sujeto y el poder. *Revista mexicana de Sociología*, 50(3), pp. 3-20.
- Foucault, M., 1990. *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Grimaud, E., Tastevin, Y. P., y Vidal, D., 2017. Low tech, high tech, wild tech. Réinventer la technologie? *Techniques & Culture*, 1, pp. 12-29.
- Iconoclasistas, 2016. *Manual of Collective Mapping* [en línea]. Disponible en: https://issuu.com/iconoclasistas/docs/manual_mapping_ingles [Fecha de consulta: 26 de mayo de 2018].
- Ingold, T., 2013. Los materiales contra la materialidad. *Papeles de Trabajo*, 7(11), pp.19-39.
- Kinross, R., 1985. The Rhetoric of Neutrality. *Design Issues*, 2(2), pp. 18-30.
- Jackson, S., 2013. *Rethinking Repair*. En: T. Gillespie, P. Boczkowski y K. Foot, eds. *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality and Society*. Cambridge: MIT press, pp. 221-240.
- Kwan, M. 2002. Feminist Visualization: Re-Envisioning GIS as a Method in Feminist Geographic Research. *Annals of the Association of American Geographers*, 92(4), pp. 645-661.
- Latour, B., 2001. *La esperanza de Pandora*. Barcelona: Gedisa. Barcelona,
- Latour, B., 1998. La tecnología es sociedad hecha para que dure. En: M. Domènech, M. y F.J. Tirado, eds., 1990. *Sociología Simétrica*. Barcelona: Gedisa.
- Law, J. y Singleton, V., 2005. Object Lessons. *Organization*, 12(3), pp. 331-355.

Oroza, E., 2015. *Desobediencia Tecnológica – Preguntas por Jenny Marder* [en línea]. Disponible en: <http://www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-cuestionario-de-jenny-marder/> [Fecha de consulta: 30 de mayo de 2018].

Pavlovskaya, M., y St. Martin. K., 2007. Feminism and Geographic Information Systems: From a Missing Object to a Mapping Subject. *Geography Compass*, 1(3), pp. 583-606.

Plantin, J. Ch. 2015. The Politics of Mapping Platforms: Participatory Radiation Mapping after the Fukushima Daiichi Disaster. *Media, Culture & Society*, 37(6), pp. 904-921.

Sánchez-Criado, T., 2017. ¿La diversidad funcional como una *política* del diseño? | Functional diversity as a *politics* of design? *DISEÑA*, 11, pp. 148-159. Disponible en línea en: <http://www.revistadisena.com/la-diversidad-funcional-como-una-politica-del-diseño/> [Fecha de consulta: 30 de mayo de 2018].

Smith, R.C., Vangkilde, K.T., Kjaersgaard, M.G., Otto, T., Halse, J. y Binder, T., eds., 2016. *Design anthropological futures: exploring emergence, intervention and formation*. London: Bloomsbury.

Stengers, I., 2005. The Cosmopolitical Proposal. En: B. Latour y P. Weibel, eds. *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*. Cambridge: MIT Press, pp. 994-1003.

Suchman, L. & Bishop, L., 2000. Problematizing 'Innovation' as a Critical Project. *Technology Analysis & Strategic Management*, 12(3), pp. 327-333.

Tironi, M., 2017. Repensando la política desde el diseño (y el diseño desde la política). *DISEÑA*, 11, pp. 37-45. Disponible en línea en: <http://www.revistadisena.com/repensando-la-politica-desde-el-diseño-y-el-diseño-desde-la-politica/>

Yaneva, A., 2017. Introduction: What is Cosmopolitical Design? En: A. Yaneva y A. Zaera-Polo, eds. *What is Cosmopolitical Design? Design, Nature and the Built Environment*. Abingdon/New York: Routledge.

Winner, L., 1980. Do Artifacts have Politics? *Daedalus*, 109(1), pp. 121-136.

Blanca Callén

Doctora en Psicología Social por la Universitat Autònoma de Barcelona. Investigadora del grupo GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social) y profesora del área de proyectos en BAU, Centro Universitario de Diseño, donde también coordina la asignatura “Culturas Materiales y ecologías del diseño” del Máster Oficial en Investigación y Experimentación en Diseño. Profesora asociada en la Facultad de Psicología de la Universitat de Vic-UCC. Como investigadora, ha desarrollado proyectos en relación con la tecnopolítica, la acción política colectiva y la participación ciudadana. Recientemente, ha investigado en el ámbito de los Discard Studies y la basura electrónica. Actualmente, también trabaja como investigadora del proyecto Grigri Pixel. Es co-fundadora de la asociación Restarters BCN, dedicada a la prevención de residuos electrónicos mediante la auto-reparación pedagógica de aparatos eléctricos y electrónicos.

Mara Martínez Morant

Doctora en Antropología Cultural y Social por la Universidad de Barcelona. Profesora e investigadora en BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona, donde imparte la asignatura Antropología Sociocultural y es miembro de GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social). En sus investigaciones se ocupa de cuestiones vinculadas con el cuerpo, tanto humano como de otros animales, enmarcado en la perspectiva posthumana. Autora de trabajos como: *Reflections on Anthropology and Design. My Desk is my castle*. 2011. *Exploring Personalisation Cultures*. Basel: Birkhäuser; *Experimentar el embarazo o el aborto*. 2013. En: *Maternidades, procreación y crianza en transformación*. Bellaterra: Barcelona; *Veganismo ¿una identidad social emergente?* Congreso Internacional de Antropología, Barcelona, 2016.

Ramon Rispoli

Doctor en Historia de la Arquitectura y del Urbanismo por el Politecnico di Torino. Actualmente es profesor titular en BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona, donde imparte la asignatura de Estética y Teoría de las Artes. Es miembro de GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social). En sus investigaciones se ocupa principalmente de cuestiones de teoría e historia de la arquitectura y del diseño, con especial atención a sus implicaciones estéticas, socioculturales y políticas. Es autor de monografías, ensayos y artículos publicados en revistas disciplinares.