



## **TENSIONES ENTRE LA IMAGEN DIGITAL UBICUA Y LA FIGURACIÓN EN EL DISEÑO SOCIAL**

**SANTÁNGELO, Miguel Ángel**

[santangelo.miguel@gmail.com](mailto:santangelo.miguel@gmail.com)

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Universidad de Buenos Aires

### **Resumen**

Este trabajo se propone presentar de manera analítica, las tensiones que se producen entre las tipologías propias del Diseño Gráfico en sistemas digitales ubicuos orientados a resolver problemáticas sociales y el Diseño Gráfico “emergente”, el Diseño Social. Se considera que estas tensiones se explican por el distinto carácter de ambas modalidades de diseño: mientras que las lógicas de los primeros son rígidas, determinadas y delimitadas por las características del soporte, incluyendo su realización económica, las tipologías del Diseño Social, menos estructuradas, abundan en diferentes características estilísticas que permiten desplegar nuevas figuraciones de los colectivos vulnerables. Se partirá del análisis de un caso: el proyecto de diseño UX (experiencia de usuario) y de la interfaz gráfica de una aplicación móvil de enseñanza de español para refugiados y migrantes. El proyecto está centrado en favorecer la inclusión social y cultural del colectivo en el país, brindar contención lingüística de supervivencia y facilitar vínculos con los interlocutores inmediatos, entre otras metas; desarrollado por el Laboratorio de Idiomas de la Facultad de Filosofía y Letras (FILO) de la Universidad de Buenos Aires (UBA), en conjunto con alumnos de Diseño Gráfico de la Cátedra Rico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UBA). Se espera que el resultado del análisis aporte elementos para repensar las categorías de Diseño Social en el ámbito del Diseño Gráfico.



## Palabras clave

Imagen digital, Imágenes como huellas, Figuración, Diseño social, Migraciones y Refugiados

## Breve contexto histórico

Consideramos pertinente iniciar con un recorrido, a muy grandes rasgos, de la historia moderna del diseño, marcando apenas algunos hitos sustantivos para comprender la perspectiva histórica de nuestro enfoque. A mediados del siglo XIX, en plena época victoriana, el advenimiento de la tecnología marcó fuertemente al diseño provocando quizás una de las primeras miradas críticas contra la reificación del mundo económico industrial. William Morris y John Ruskin, respondieron a la uniformidad e industrialización de los objetos con el movimiento Arts & Crafts que representó el desgarró entre la creación – revalorizando los oficios medievales– y la producción técnico-económica; un poco más tarde lo hace el movimiento Art Nouveau. Morris y Ruskin fueron los primeros preocupados por la contaminación que producía la industria en las aguas y el aire. Las imágenes brumosas de las ciudades inglesas no respondían tanto a la neblina atmosférica como al humo producido por las fábricas y sus icónicas chimeneas. Hacia fines del siglo XIX la Revolución Industrial marcaba el paso del mundo occidental, el pensamiento cartesiano, racionalista e instrumental era el faro que indicaba el horizonte a seguir, el aspecto objetual del diseño en esas aguas se deslizó cómodamente con referentes como Peter Behrens o Hermann Muthesius. Es la Primera Guerra Mundial quien asesta un fuerte golpe al andamiaje de la razón.

La Bauhaus intentó amalgamar estas diferencias recuperando el pensamiento proyectual del Renacimiento y reinterpretándolo dentro de los procesos de industrialización, se apropia de la tecnología y el diseño opera sobre la forma para brindar un producto de buena calidad a bajo precio. La belleza funcional se entroniza bajo el lema “la forma sigue a la función”, estableciendo las bases del Diseño Industrial y Gráfico de la modernidad. En Ulm, luego de la Segunda Guerra Mundial, el pensamiento proyectual del diseño alcanza su máxima expresión en la Escuela Superior de Diseño (Hochschule für Gestaltung-hfg), al integrarse de lleno en el aspecto comercial del capitalismo; señala Bernhard Bürdek (1994) “El aspecto de la racionalización se fomentó con fuerza en los años sesenta mediante las posibilidades tecnológicas de la industria y el lenguaje formal se transformó a gran velocidad en un nuevo principio de estilo, ‘el funcionalismo de Ulm’” (p. 159) y, como afirma María Ledesma (1999), “el método proyectual es, por excelencia, el método de la tecnología [...] se orienta a la resolución planificada y lógica de problemas que admiten soluciones óptimas o, simplemente, satisfactorias” (p. 36).



Superada la mitad del siglo, el objeto diseñado encontraba su primer cambio al reconvertirse en signo y el racionalismo ya no era suficiente para sostener epistemológicamente la disciplina, el racionalismo cartesiano cedía paso a la hermenéutica de Heidegger, Wittgenstein, Gadamer y Ricoeur entre otros pensadores, para explicar el nuevo fenómeno, el giro de la razón instrumental a la interpretación del lenguaje. El terreno no fue sencillo, el objeto de estudio se complejizó, no solo se diseñaba el objeto sino el sentido que ese objeto tenía para el ser humano; el faro había reubicado el horizonte y no era sostenido solo por los aspectos industriales sino también por los comerciales, el consumo tomaba la posta y aceleraba la carrera llevando –arrastrando– al diseño a un vértigo que no le daría tiempo de consolidar sus bases epistemológicas. Acompañando los cambios en el pensamiento humano, el diseño abandonaba su reflexión óptica para acercarse a una ontológica, debía comprender su ser disciplinar. En esta etapa, las resistencias –el manifiesto *First Things First* (Garland, 1964)<sup>1</sup> o la obra publicada en 1972 de Victor Papanek (2014), entre otras– eran más fuertes comparadas con las de sus inicios, pero el capitalismo –y su entelequia, el mercado– era mucho más poderoso que el racionalismo industrial por lo que sus concreciones se volvían viables solo cuando el mercado ya se había adaptado a ellas. El diseño se debía al objeto, a su sentido, al medio ambiente, a la sociedad, este escenario complejo licuaba sus esfuerzos por establecer las bases de su relación cultural con el habitar.

En las últimas décadas del siglo XX surge una nueva filosofía del diseño, en la que el pensamiento proyectual integra al usuario en el proceso, como el desarrollado en la Universidad de California San Diego por Donald Norman, conocido como UCD (Diseño Centrado en el Usuario por sus siglas en inglés), definido como simplificar la estructura de las actividades, hacer las funciones visibles, entender al objeto, explorar el poder de las limitaciones y diseñar para el error. Pelle Ehn (1988) señala, “el diseño es la interacción entre la comprensión y la creación. Sin duda, ese no es tan solo otro método de diseño [...] más bien, es un intento orientado a crear un nuevo fundamento para una ciencia del diseño” (p. 143).

A principios del nuevo milenio, el diseño invade todos los aspectos del mundo natural y virtual. Hal Foster (2004) hace un paralelismo de época, en donde confronta la “obra total” del Art Nouveau criticada por Adolf Loos, en 1908, en su escrito “Ornamento y delito” (2011), con el “diseño total” contemporáneo y que presenta en “Diseño y delito” (2004, pp. 13-26). Cirugías de diseño, drogas de diseño, museos de diseño, ADN de diseño. Foster critica este aspecto consumista estableciendo que “este perfilamiento perpetuo [articulado sobre el deseo] de la mercancía, del mini-yo, es uno de los factores que conducen a la inflación del diseño” (p. 20). Esta “inflación del diseño” llega al punto en que el

<sup>1</sup> El manifiesto fue reafirmado en 2000 (Garland y Poyner, 1999-2000).



objeto es reemplazado por su envase y por la marca<sup>2</sup>, señala Foster que “la atención del consumidor y la retención de la imagen son sumamente importantes cuando el producto no es un objeto en absoluto” (p. 20). Este contexto no hace más que exponer el poder del mercado y la sumisión del diseño a sus intereses.

Todo el diseño se refiere al deseo, pero extrañamente este deseo parece casi sin sujeto hoy en día, al menos sin carencias; es decir, el diseño parece desarrollar un nuevo tipo de narcisismo, toda imagen y nada de interioridad, una apoteosis del sujeto que es también su desaparición potencial (p. 25).

Por su parte, Zygmunt Bauman (2002) presenta un mundo en el que el poder ha diluido sus dominios, se ha desterritorializado, si bien aún quedan lugares simbólicos, no tenemos certeza del lugar que ocupa en qué momento, una suerte de principio de incertidumbre cuántica del poder. Afirma que “parar que el poder fluya, el mundo debe estar libre de trabas, barreras, fronteras fortificadas y controles” (p. 19). Esta situación propone un poder habitante de capas fluidas, que se desplaza por el mundo geográfico sin ataduras; sin embargo, a medida que descendemos a niveles más profundos, donde las relaciones de poder presentan su mayor influencia, su fluidez disminuye hasta llegar a detenerse en aquellas en las que habitan los sometidos por el poder, para ellos el mundo tiene controles, barreras, fronteras y controles.

Todo sistema político, económico, social, implica la existencia de una parte de la población que no está contenida en él; los “excluidos”, los “marginados” del sistema, tienden a pensarse, erróneamente, como minorías que, o bien no comprenden y aceptan su funcionamiento o deciden, por propia voluntad, estar por fuera del mismo. En el prólogo del libro *Mundos aparte* del UNFPA (Fondo de Población de las Naciones Unidas, por sus siglas en inglés) dice:

La riqueza combinada de 2.473 multimillonarios supera los 7,7 billones de dólares, equivalente al producto interno bruto combinado de las cuatro quintas partes de los países del mundo en 2015 –por increíble que parezca–. Por tanto, mientras que algunos hogares privilegiados manejan presupuestos millonarios, cientos de millones de familias se las arreglan a duras penas con 1,25 dólares al día, o menos (2017, p. 5).

Estamos en presencia de un mundo, como mínimo, extraño y sobre el cual el diseño opera. La idea de Ettore Sottsass del diseñador como “operador cultural” es pertinente en un mundo así de extraño, en palabras de Ledesma (2003), “el concepto operador cultural atribuido al diseñador apunta a un profesional que tiene conciencia de su acción y actúa en consecuencia [...] un diseñador consciente de la empresa en la que participa más allá del trabajo que

---

<sup>2</sup> Para profundizar esta mirada recomendamos la lectura de *No Logo* de Naomi Klein (2005).



está realizando” (p. 14). Para bien o para mal el mundo evolucionó y lo mismo debe hacer el diseño.

### **Nuevas perspectivas**

Este contexto, entre un individualismo sin sujeto y una sociedad marginada, justifica la aparición de nuevas formas de pensamiento resistente en el diseño, como sostiene Ledesma (2018) “la preocupación por lo social toma el timón en la transformación del propio diseño [...] plantea una reconceptualización epistémica” (p. 16).

“Diseño Social” puede sonar antagónico con respecto al sentido que cada concepto encierra. Mientras que “diseño” continúa con una fuerte tradición anclada en el sistema capitalista, como solucionador de problemas y práctica cultural significativa, con un fuerte sometimiento al mercado; la nominación “social”, como adjetivación de diseño, tiene cierta imprecisión conceptual, suele interpretarse más como eufemismo de un socialismo combativo, de un movimiento social, que como un valor propio que constituye a la sociedad en su conjunto; por lo que hablar de “Diseño Social” es una ruptura de la idea establecida de un diseño ideológicamente aséptico. En este sentido varios autores han desarrollado nuevas perspectivas que intentan consolidar esta reconceptualización, incluso alejándose de dicha expresión.

Beatriz Galán (2011), con una mirada epistémica y territorial del diseño, presenta el desafío de la construcción de un saber que encadene el conocimiento científico-tecnológico con la vida y el mundo de las personas. Para Galán,

el diseño para el desarrollo social es la recuperación de una dimensión olvidada, que nos ayuda a ver los horizontes, los procesos, los caminos, que no podríamos ver si adoptamos una visión de la disciplina centrada en los objetos, en los resultados, en las personas o en los mitos (p. 341).

Esta idea tiene una doble lectura, plantea el valor epistémico del proyecto de diseño como un saber disciplinar que puede entenderse en un contexto global, pero al mismo tiempo propone un reconocimiento de la producción local, desde un territorio, que privilegia las relaciones con el entorno y las personas o sociedades que lo habitan. Pero lo interesante de esta doble lectura es que invierte la mirada de los procesos de globalización, en lugar de establecer una relación descendente desde los centros de poder, que como vimos antes son fluidos en el territorio, propone una relación ascendente en donde el saber territorial constituye el saber epistémico. Durante un período cruzado por el cambio del milenio, la globalización fue reificada utópicamente como una integración mundial que nunca pasó ni podría haber pasado, por lo que el valor de pensar el diseño desde el lugar del “otro” del poder, posee un valor inclusivo mucho mayor (Santángelo, 2012).





Por su parte, Pedro Senar (2011), desarrolla el concepto de “Diseño Inclusivo” como una denominación superadora del Diseño Social pensado como una práctica social, política y cultural relacionada con el territorio, en un cercano correlato del “diseño para el desarrollo social” de Galán. Senar entiende que

el término ‘inclusivo’ permite detectar/transmitir una intensión de la acción proyectual [...] la inclusión se vincula fuertemente con áreas productivo-comerciales en diversos estados de desafiliación que, por motivos económicos, culturales, de salud, territoriales o ambientales no se hallan comprendidos dentro de las esferas del mercado (p. 14).

Esta mirada también se aleja del diseño objetual para poner en relieve el valor gestivo particularmente en el diseño para la inclusión sociolaboral en relación con “la calidad de vida y la construcción de ciudadanía” (p. 35) por medio de sus incumbencias socioproductivas.

Ezio Manzini (2015) hace una lectura del “modo del diseño” como una relación integrada entre el mundo físico sobre el que el diseño opera solucionando problemas y el mundo del lenguaje en el que el diseño opera como creador de sentido, al tiempo que establece que todos contamos con la capacidad de diseñar categorizando al “diseñador difuso” como el inexperto que hace uso de su capacidad natural para hacerlo y al “diseñador experto” como el formado en la disciplina que le permite actuar competente y profesional. Con estas coordenadas construye un diagrama que le permite establecer los modos e innovaciones sociales del diseño. Para él, “el diseño es una cultura y una práctica que se ocupan de cómo deberían ser las cosas para conseguir las funciones esperadas y proporcionar los significados deseados” (p. 69), pero ante una transición a una sociedad en red y sostenible plantea una emergencia del diseño como una investigación que promueva experimentos socio-técnicos que constituya un “diseño para la innovación social” que lo define como “todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad” (p. 81). Sin pretender igualar los desarrollos, el “giro semántico” de Klaus Krippendorff (2006) trabajó la misma línea planteando la diferencia e integración entre el “diseño centrado en la tecnología”, todo lo que está relacionado con atender las dimensiones técnicas de los artefactos<sup>3</sup> y el “diseño centrado en lo humano”, el diseño interesado en los significados conferidos a los artefactos, cómo los usan, hablan y están afectados por ellos, las personas o comunidades involucradas.

Finalmente, pero de ningún modo siendo exhaustivos con los autores que reflexionaron sobre este tema, María Ledesma (2018) presenta al diseño social, coincidiendo con Galán en el cambio epistémico, como otro modo de ser del diseño, una nueva perspectiva que transcurre de la proyectualidad objetual

<sup>3</sup> La referencia a “artefactos” que hace Krippendorff es intencionada, para separarse de la idea objetual, implica una integración en ese término de los objetos industriales, gráficos, de información, arquitectónicos y sociales.



a la proyectualidad situacional. Para ello pone en valor el concepto de “vulnerabilidad social” que permite determinar la extensión del campo del diseño social; plantea una condición del concepto que lo vuelve relevante en su estudio,

todas las capas sociales son vulnerables, aunque la incidencia mayor se centre en los grupos sociales desfavorecidos de la humanidad [...] la vulnerabilidad refiere a un espacio de riesgo potencial a partir de ciertas debilidades que se constatan en el presente y alude a situaciones de precariedad y debilidad efectivas en las que se encuentran diversos grupos sociales (p. 17).

Por otro lado, delinea dos rasgos que constituyen la proyectualidad situacional del diseño social, el “empoderamiento del destinatario” y la “horizontalidad en el modo de gestión” (p. 21). En este sentido afirma que las acciones del diseño no apuntan al objeto sino a la sinergia que se genera a su alrededor (p. 22). Lo interesante de esta mirada es que produce una amalgama de las ideas que se presentaron previamente, en primer lugar, el giro semántico de Krippendorff, que encontramos incluso en la propia historia del diseño, pero se va consolidando en la mirada teórica de los autores presentados, el pasaje del objeto al sentido, de la tecnología a la persona; la importancia de los aspectos de investigación del diseño tanto disciplinares como de ejercicio, como los planteados por Galán, Senar y Manzini; la mirada del aporte local-territorial por sobre el global-universal en sus prácticas; y la inclusión del usuario-destinatario o colectivo en condición de vulnerabilidad social.

### **Imágenes como huellas**

Un trabajo que puede dar cuenta de estos replanteos es el realizado por alumnos de Diseño Gráfico de la Cátedra Rico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA) para el Laboratorio de Idiomas de la Facultad de Filosofía y Letras (FFyL-UBA). El proyecto interdisciplinario de extensión consiste en el diseño de UX (experiencia de usuario por sus siglas en inglés) y de la interfaz gráfica de una aplicación móvil que favorezca los procesos de aprendizaje e integración lingüística y cultural, brinde contención lingüística de supervivencia y facilite vínculos con los interlocutores inmediatos de una población vulnerable integrada por refugiados, solicitantes de asilo y migrantes a través de la enseñanza de español como lengua segunda y extranjera; los contenidos fueron desarrollados por Julia de Souza Faria, Paz Pellegrini y Emma Paula Stefanetti del Laboratorio de Idiomas de la FFyL-UBA, en el marco del actuar regional de UNHCR-ACNUR (Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados) en Argentina.

La elección de este corpus de trabajo no persigue un análisis pedagógico y valorativo de la propuesta de diseño, de hecho, se presenta el conjunto de



trabajos realizados por distintos equipos de alumnos, sin distinción ni evaluación alguna (Figuras 1 a 5). La idea es utilizar el proyecto y las imágenes producidas por las aplicaciones como disparadores que nos permitan analizar las huellas del diseño social que son representativas de las configuraciones que se presentaron anteriormente, al tiempo de hacer visibles las tensiones existentes entre este modo de diseñar y los modos establecidos de diseño en estos dispositivos.

Los refugiados y migrantes constituyen, siguiendo la categorización de Ledesma, un colectivo vulnerable. No conocer las costumbres, la cultura y ni dominar mínimamente el idioma del territorio donde intentan refugiarse o reubicarse es una traba que los margina y, en general, sufren.

Una investigación realizada por UNHCR-ACNUR (Grandi, 2017), pone en relieve el valor que da este colectivo a la conectividad, a pesar de que un porcentaje alto aún no tiene acceso a telefonía con internet.

La conectividad no es un lujo. Es una esperanza para los refugiados. En el nivel emocional más fundamental, ellos están desesperados por mantenerse conectados con sus familiares, algunos de los cuales continúan en riesgo por la violencia o la persecución. El acceso a información actualizada los podría prevenir de nuevas amenazas, tales como brotes de enfermedades o la propagación de un conflicto; o avisarles dónde podrían encontrar alimento, agua, ropa, albergue o asistencia médica. A largo plazo, podría significar acceso a educación en línea, y con esto podría mejorar sus prospectos laborales y encontrar empleo con mayor facilidad (Grandi, 2017, s.n.).

El autor plantea que “enfrentamos dos desafíos: cómo mejorar la conectividad para los refugiados actualmente, y cómo posicionarnos para hacer un mejor uso en el futuro” (s.n.), es el segundo desafío el que fundamenta el proyecto que aquí se presenta. El dispositivo desde ya es importante, la aplicación desarrollada lo es tanto más para su inclusión social.

En este sentido, podemos apreciar los rasgos del diseño social planteados por Ledesma (2015), el “empoderamiento del destinatario” en tanto se pone en manos del colectivo una aplicación de aprendizaje del idioma español, fuera de línea, que les permite sortear las dificultades de una supervivencia lingüística más allá del proceso de aprendizaje del idioma, los empodera socialmente al darles una herramienta con la cual evitar los escollos de las contingencias diarias por sí mismos. Por otro lado, el trabajo gestivo del diseño que involucra organismos internacionales, nacionales, universidades públicas con proyectos de extensión, organizaciones privadas con apoyos y desarrollos pro bono y los propios usuarios de esta aplicación que han participado en los procesos de investigación y desarrollo, responden al rasgo de “horizontalidad” al momento de tomar decisiones dentro del proyecto de un modo colaborativo,





acompañando los nuevos métodos proyectuales centrados en lo humano. Es un proyecto que se presenta claramente dentro del campo del diseño social. Incluso si quisiéramos establecer los criterios de Manzini se observa un proyecto que no solo soluciona un problema, sino que crea sentido. Es uno de los modos mapeados en donde la conjunción del diseño difuso y experto producen innovación social al desarrollar un programa de diseño estratégico que se apropia de las redes existentes –físicas y virtuales– y sus nexos colaborativos volviéndolo sostenible. Quizás el único aspecto que contradice la visión de Manzini es su postura crítica sobre el diseño social como un accionar ético y benéfico. Si bien su perspectiva es teóricamente fundada, el contexto socioeconómico contemporáneo para ciertas problemáticas que exigen resultados inmediatos lo puede tornar utópico; si no existiera este tipo de modalidad en el diseño, muchos grupos en condiciones de vulnerabilidad, no recibirían las propuestas que los empodere a tiempo. El mercado margina y excluye hasta el momento en que esa marginación se pueda “monetizar”, en ese instante la marginación no cesa, pero el mercado la reconvertirá cooptando lo marginal como mercancía de valor o como negocio. Por otro lado, también podemos acordar que las conceptualizaciones de inclusión y territorio de Galán y Senar están presentes en este proyecto, la propuesta tiene componentes globales que conforman un saber, pero es una construcción ascendente de un conocimiento, desde y para el territorio, la que cobra valor y peso específico.

Ahora bien, si claramente se estableció el valor de este proyecto como diseño social, se puede postular una tensión respecto de las imágenes producidas. ¿Cómo caracterizar esta tensión? Jacques Rancière (2013b) afirma que “una imagen jamás va sola”, pertenece a un dispositivo de visibilidad por lo que es importante saber qué tipo de atención provoca qué dispositivo (p. 99). Nuestra primera hipótesis es que el dispositivo de visibilidad propio de la telefonía celular entra en colisión con el dispositivo de visibilidad de la gráfica social precaria. Desde el Mayo Francés de 1968, una estética revolucionaria se asocia a toda expresión gráfica contrahegemónica, el objetivo principal era desafectar la visualidad a la estética propia que el diseño generaba para el mercado, la visualidad de la crudeza se asociaba a la falta de recursos y la improvisación (Thrift, 1997, p. 74), los diseñadores aceptaban subsumir sus cualidades profesionales en pos de una visualidad precaria, menos estructurada, más orgánica y en donde las características estilísticas no son sistémicas y racionales sino sensibles. El diseño precario ha sido caracterizado por Paula Siganevich (2009) con un rasgo distintivo que “produce cambios significativos en la enunciación discursiva del texto visual [...] mejor o peor diseño, la apuesta es a la precarización de sí” (p. 86). No es tanto una estética precaria como la que presenta Julia Thrift para los discursos visuales de los sesenta en adelante, sino un dispositivo enunciativo de la precariedad que como señalan Mariano Dagatti y Paula Siganevich (2013) “donde se tiende a la carencia de lazo social, propone prácticas relacionales cuyo énfasis estaría puesto en la interpelación como forma de diálogo, en el contexto como

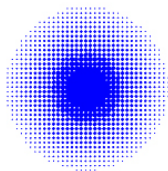


suplemento de significación y en la participación del receptor como productor” (p. 94). Por su parte, el dispositivo celular está condicionado por un aparato de poder que, responde a otra lógica de visibilización: la experiencia de usuario valora más que la expresividad, la usabilidad. Esto no significa que dicha lógica no pueda ser subvertida, algo similar podríamos plantear con un dispositivo como las páginas web, sin embargo, un medio como Adbusters ([www.adbust.org](http://www.adbust.org)), presenta una estética de la precariedad aplicada al soporte, en su portal y revista digital.

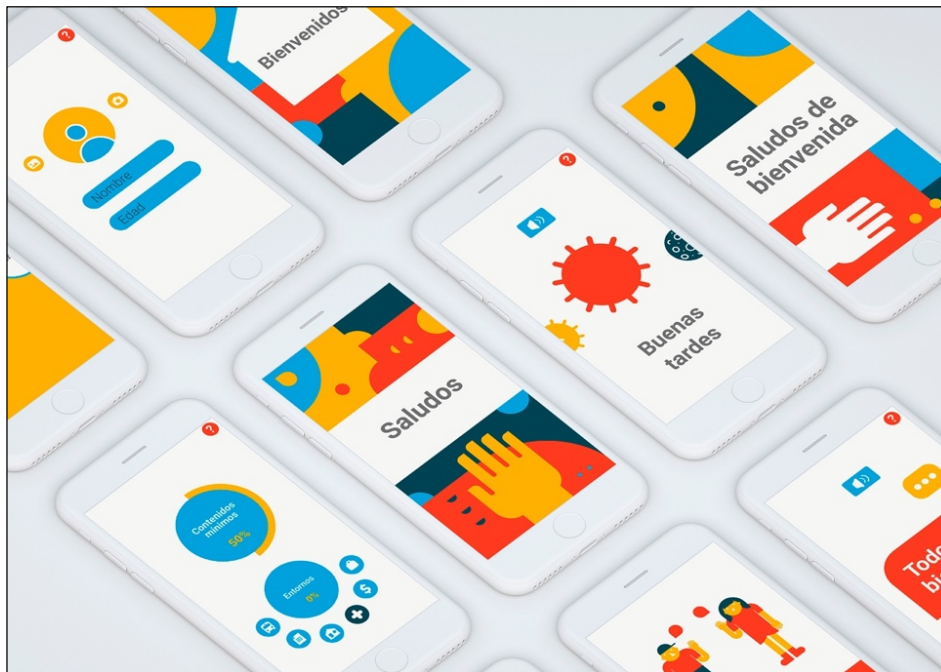
Como se puede ver en las propuestas de los estudiantes, los proyectos construyen una visualidad simpática, lúdica, clara y de rápida accesibilidad; la lógica de acceso y navegación está supeditada a las gestualidades, los usos y costumbres propios de los dispositivos en occidente, tanto como la estética, que responde a una síntesis aséptica, también fuertemente arraigada en las visualidades occidentales, como lo demuestran las síntesis gráficas y geométricas de los personajes representados y a los estereotipos iconográficos de formas geométricas simples, de características naif.

Una segunda hipótesis plantearía una cuestión más compleja que va de la mano de los modos de visibilización presentados, la tensión entre la imagen del diseño sobre plataformas digitales como mediación técnica de la figuración del colectivo vulnerable representado. Habría que considerar dos lógicas enfrentadas: una, relativa a las figuraciones de los migrantes y otra, relativa a los rasgos sistematizados del acceso globalizados a los dispositivos digitales. La exposición del colectivo vulnerable mediante la estética de estos dispositivos, ¿los hace sentir incluidos?, ¿se produce un principio emotivo de conexión social al verse representados desde estereotipos visuales ubicuos y dominantes?, ¿una imagen precaria los expone más como vulnerables? Rancière plantea que “la representación no es el acto de producir una forma visible, es el acto de dar un equivalente [...] La imagen no es el doble de una cosa. Es un juego complejo de relaciones entre lo visible y lo invisible” (2013b, p. 94). Y como afirma Didi-Huberman (2014) “Toda la cuestión –ética, estética, política– sigue pasando por saber qué hacer con esa exposición, qué forma darle, ostentación o desnudez, espectáculo y escudo del cuerpo social o aparecer y peligro de la comunidad” (p. 103).

No obstante, para avanzar en este sentido, es necesario un estudio de campo que confirme nuestras hipótesis: ¿se trata realmente de una tensión entre lógicas diferentes o la coexistencia de prácticas con diferente raigambre al interior de los diversos colectivos favorece la copresencia de formas diferentes de *figurarse*?

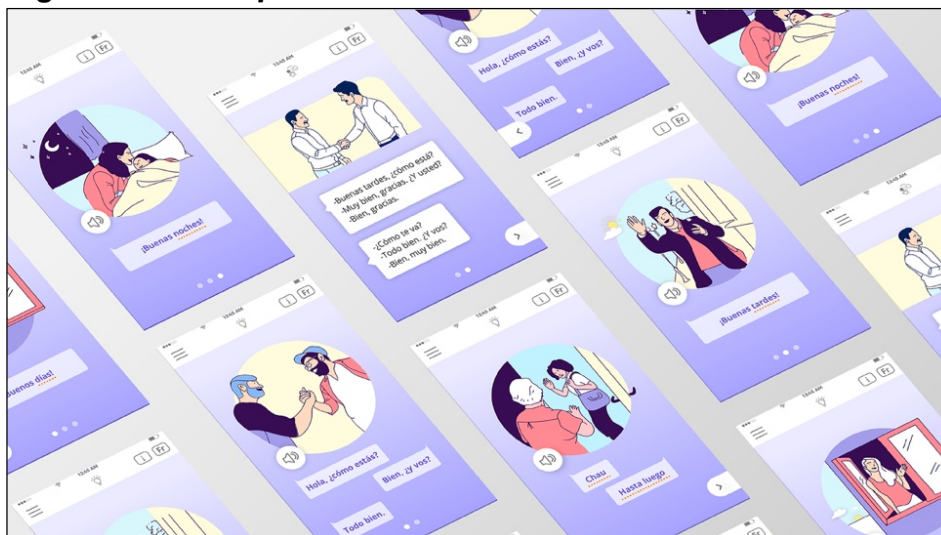


**Figura 1: App español**



Proyecto realizado por los alumnos Bertolotti, Roggio y Rosano.

**Figura 2: Glössap**

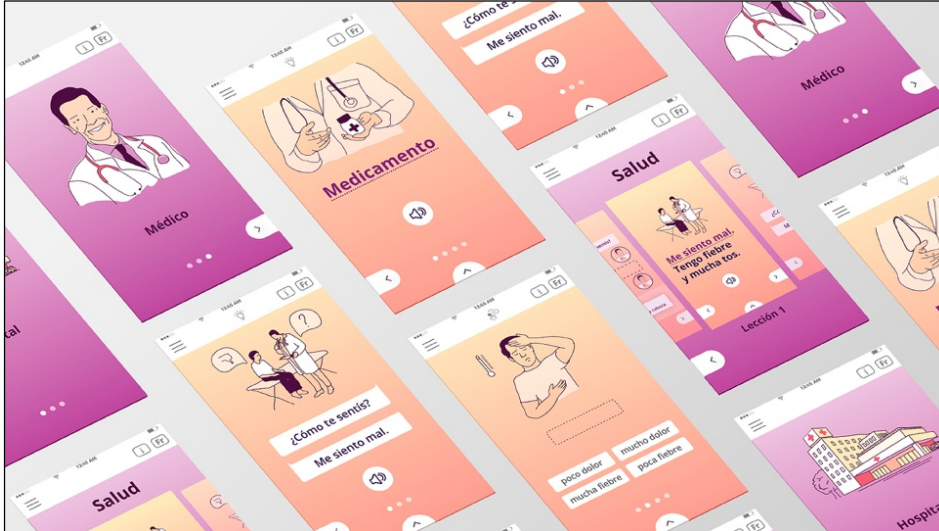


Proyecto realizado por los alumnos Arias, Dambski y Tedesco.



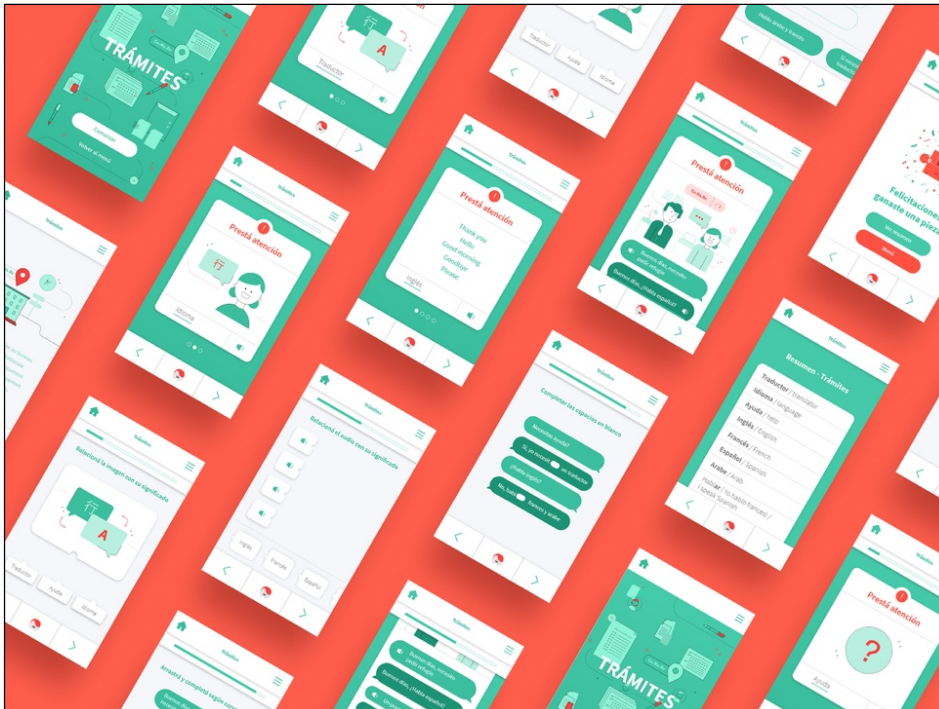


**Figura 3: Glössap**



Proyecto realizado por los alumnos Arias, Dambski y Tedesco.

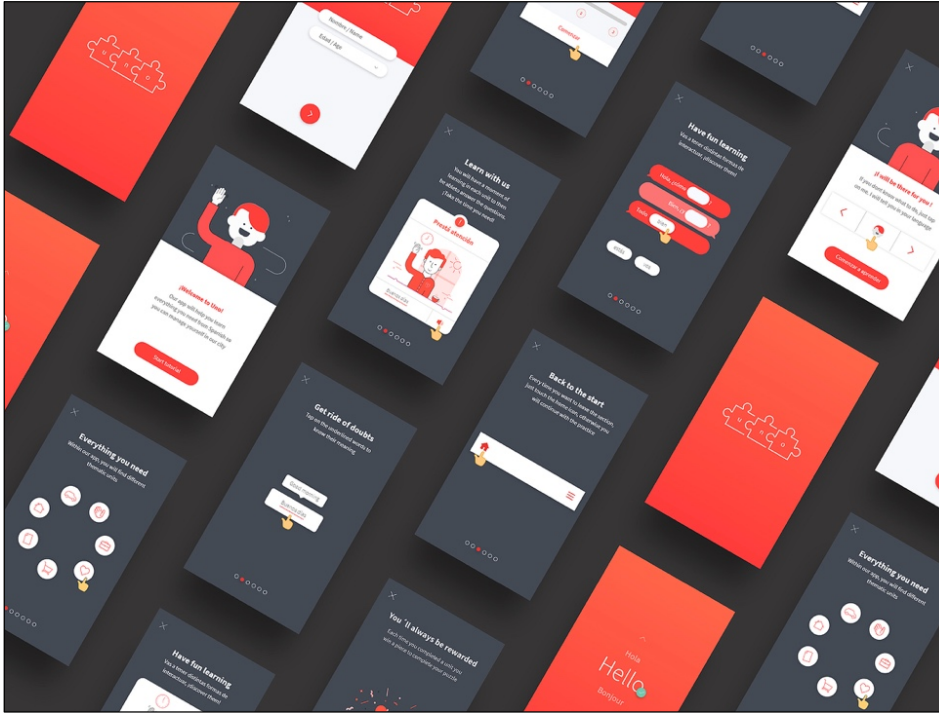
**Figura 4: uno**



Proyecto realizado por los alumnos Cabrera, Santonocito y Torraca.



**Figura 5: uno**



Proyecto realizado por los alumnos Cabrera, Santonocito y Torraca.

## **Bibliografía**

Bauman, Z. (2007). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Bürdek, B. E. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Dagatti, M. y Siganevich, P. (2013). El diseño gráfico en la era de la "precarización de sí". *deSignis*, (21), pp. 92-100.

Didi-Huberman, G. (2014). *Pueblos expuestos, pueblos figurantes*. Buenos Aires: Manantial.

Ehn, P. (1988, Abril). Playing the language-games of design and use-on skill and participation. *ACM SIGOIS*, (3), pp. 142-157.

Fondo de Población de las Naciones Unidas-UNFPA. (2017). *Mundos aparte. La salud y los derechos reproductivos en tiempos de desigualdad*. Nueva York: División de Comunicaciones y Alianzas Estratégicas del UNFPA.





- Foster, H. (2004). *Diseño y delito y otras diatribas*. Madrid: Ediciones Akal.
- Galán, B. (comp.). (2011). *Diseño, proyecto y desarrollo. Miradas del período 2007-2010 en Argentina y Latinoamérica*. Florida: Wolkowicz Editores.
- Garland, K. (1964). *First Things First Manifesto*. [En línea]. Londres: Publicación propia. Recuperado de <http://www.xs4all.nl/~maxb/fff1964.htm>
- Garland, K. y Poyner, R. (1999-2000). First Things First Manifesto 2000. *Émigré*, (51). Recuperado de <https://www.emigre.com/Essays/Magazine/FirstThingsFirstManifesto2000>
- Grandi, F. (2017, 23 de enero). La conectividad móvil representa una esperanza para los refugiados. [En línea]. Recuperado de <https://www.acnur.org/noticias/noticia/2017/1/5b0c1f5412/la-conectividad-movil-representa-una-esperanza-para-los-refugiados.html>
- Klein, N. (2005). *No Logo. El poder de las marcas*. Buenos Aires: Paidós.
- Kratje, J. y Pérez Rial, A. (2012). Aproximaciones teóricas a la noción de figuración en el cine. Ponencia presentada en *Debates Actuales de la Teoría Política Contemporánea*. Terceras Jornadas 2012. Estética y Política.
- Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn. A new foundation for design*. Londres: Taylor & Francis.
- Ledesma, M. (2018). Diseño Social o el pasaje de la proyectualidad objetual a la proyectualidad situacional. En Ledesma, M. y López, M. (comps.). *Retóricas del Diseño Social* (pp. 13-26). Florida: Wolkowicz Editores.
- Ledesma, M. (2015). Empoderamiento y horizontalidad en nuevos emergentes en el Diseño Social. *Inventio*, (pp. 41-47).
- Ledesma, M. (2013). Cartografía del Diseño Social. Aproximaciones conceptuales. *Anales del IAA*, 43(1), pp. 97-106.
- Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública. De la comunicación visual en la era del individualismo*. Buenos Aires: Editorial Argonauta.
- Ledesma, M. (1999). Diseño Gráfico, ¿un orden necesario? En Arfuch, L., Chaves, N. y Ledesma, M. *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos* (pp. 15-90). Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Loos, A. (2011). Ornamento y delito. *Paperback*, (07), pp. 1-6. Recuperado de <http://www.paperback.es/articulos/loos/ornamento.pdf>
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial.



Margolin, V. y Margolin, S. (2012, enero-diciembre). Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Revista Kepes*, 9(8), pp. 61-71.

Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. Barcelona: Pol·len Edicions.

Rancière, J. (2013a). *Aithesis. Escenas del régimen estético del arte*. Buenos Aires: Manantial.

Rancière, J. (2013b). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.

Rancière, J. (2011). *El destino de las imágenes*. Buenos Aires: Prometeo.

Santángelo, M. (2012). El diseño es lo que proyecta con lo que proyectaron de él. Una reflexión sobre el diseño local. Ponencia presentada en V DiSUR. *Innovación gestión y desarrollo en diseño “Piensa global, actúa local”*. Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires, Pergamino.

Senar, P. (2011). Una década de consolidación del diseño inclusivo en Argentina. En Gallardo, V. C. y Scaglia, J. P. (coords.). *Diseñar la inclusión, incluir al diseño. Aportes en torno al territorio de convergencia entre diseños y políticas sociales* (pp. 11-42). Martínez: Ediciones Azzurras.

Siganevich, P. (2009, octubre). La precarización de sí en el diseño gráfico. *AREA*, (15), pp. 79-87.

Thrift, J. (1997). Do-it-yourself. *Eye*, 7(26), pp. 70-75.