brecha.xyz

Dosier

Programa

Investigación-acción
para el diseño
2021

Átomos
de Bits

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

ÍNDICE

Pag. 04
Por qué hemos elaborado este programa

Pag. 06
En qué consiste el programa

Pag. 10
Qué método y estructura seguiremos

Pag. 17
Cómo y cuándo nos encontraremos

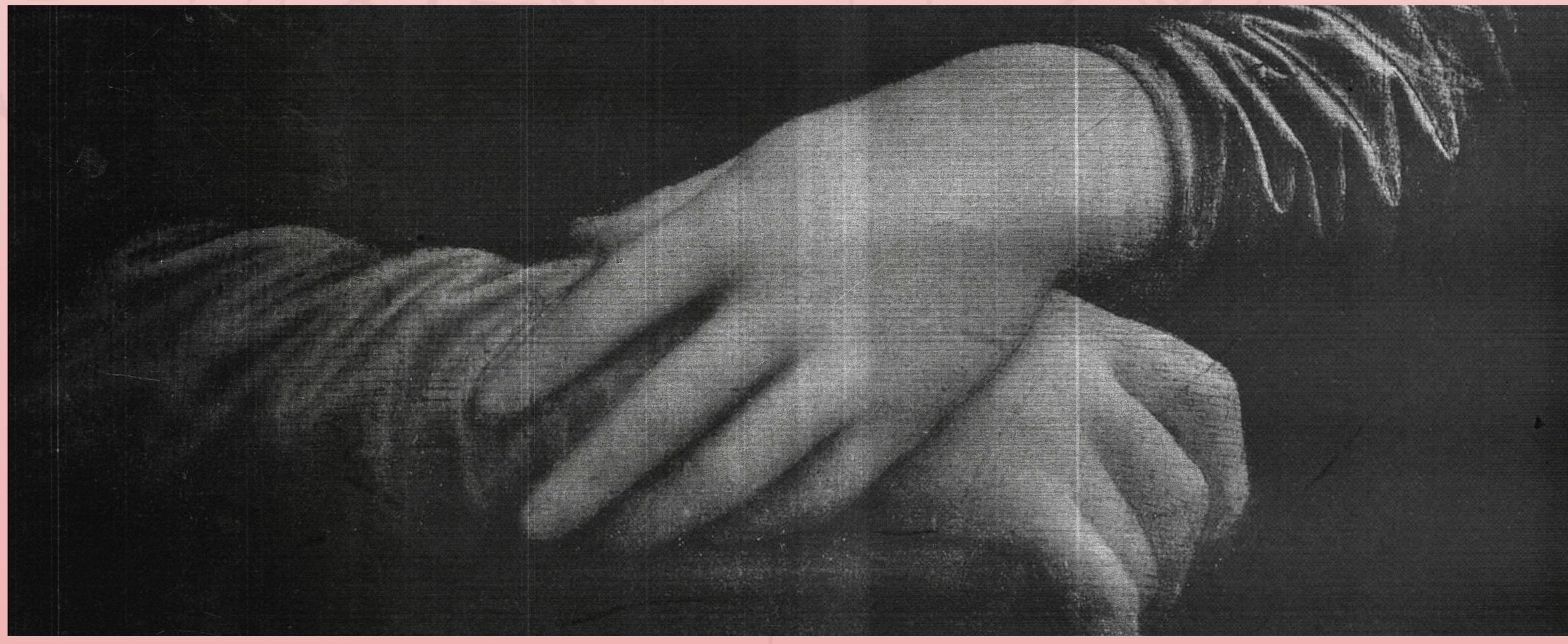
Pag. 19
Cómo puedo participar

Pag. 21
Anexo: Contenidos del programa

“Cuando estaba en el equipo de Gmail de Google, empecé a quemarme (…)Teníamos muchas conversaciones sobre qué pinta debería tener la bandeja de entrada del Gmail pero en cambio resultaba alucinante cómo no había nadie en el equipo preocupado por hacerlo, por ejemplo, menos adictivo. Empecé entonces a sentir una frustración con la industria en general, como si hubiéramos perdido el rumbo.”

Tristan Harris. Ex Diseñador ético y Filósofo de producto en Google

¿Por qué hemos elaborado este programa?



brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

El agotamiento derivado de la mera repetición de unas prácticas que nos resultan demasiadas veces lejanas a nosotros o la impotencia fruto de experimentar una profesión en ocasiones sin ningún sentido que nos empuja a pensar que no hay alternativas y a titubear con la idea de que “esto es lo que hay”/“no se puede hacer nada”, no se interrumpe llenándolo y saturándolo de discursos o de nuevas metodologías y herramientas, sino mediante un gesto radical que libere en el tiempo nuevos espacios para el diseño y haga de nuestro querer vivir en el mundo un desafío profesional. Ese gesto emancipatorio y constante es el gesto de hablarnos a nosotros, y entre nosotros, pensar y pensarnos juntos, poner entre paréntesis lo que nos es dado y conocido en el mundo y el diseño, agujerear la realidad y nuestra propia práctica profesional, decir aquello que está silenciado o cambiar aquello que no nos deja vivir diseñando o diseñar viviendo.

Bajo este sentimiento compartido, planteamos desde brecha, un programa de investigación-acción que nos permita precisamente darnos tiempo en el tiempo: tomar distancia de las lógicas propias de nuestros proyectos habituales para darnos el permiso de abordar y tratar, libremente y sin limitaciones, una serie de cuestiones, aspiraciones, necesidades, intereses, curiosidades, inquietudes, dudas, preguntas que nos interpelan y nos afectan como comunidad de diseño.

.

¿Por qué experimentamos muchas veces que no conectamos con nuestra profesión? ¿Por qué sentimos que a la hora de diseñar no podemos expresar nuestro verdadero yo?

¿Cómo estar preparado para un contexto en el cual se toman decisiones de diseño cada vez más relevantes y de más impacto sistémico? ¿Cómo podemos analizar y reconocer en nuestros proyectos los problemas y desafíos de carácter ético y político a los que nos enfrentamos?

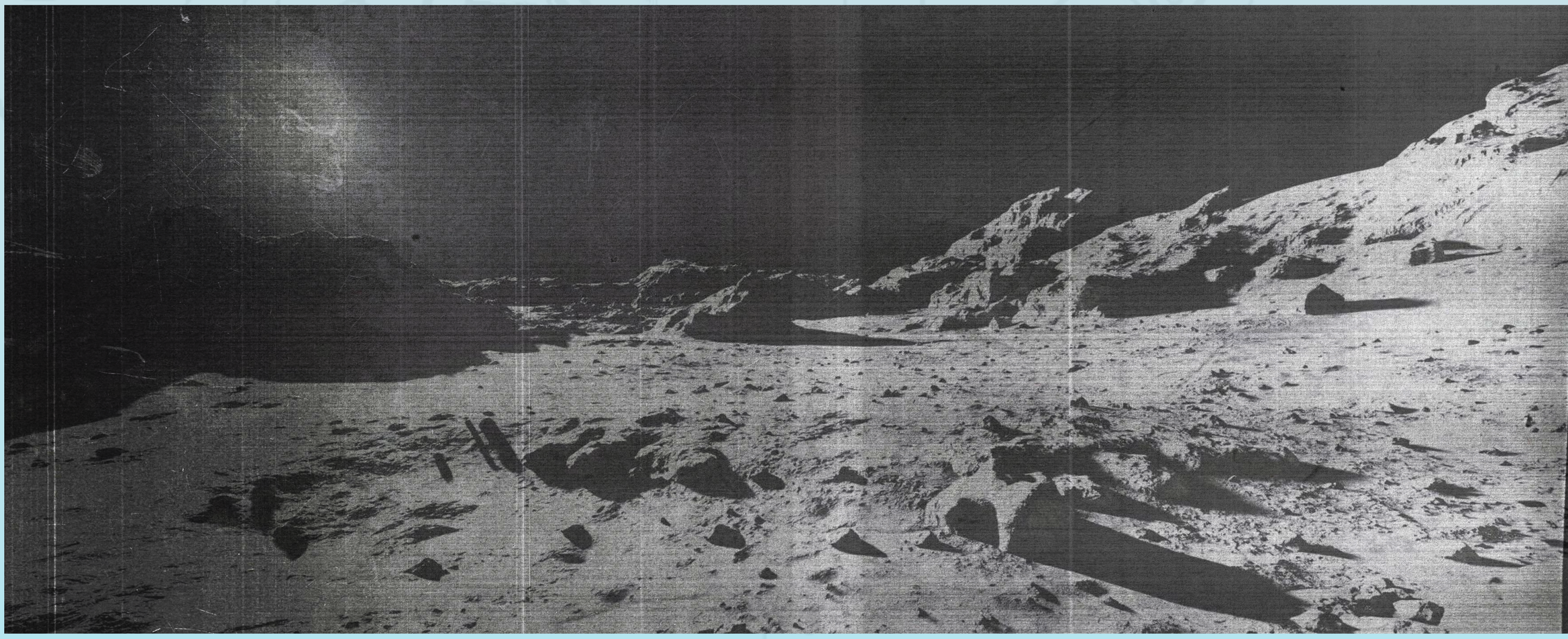
¿Qué pueden aportar al diseño hegemónico disciplinas artísticas o humanísticas como la literatura, la danza, o la filosofía? ¿Cómo hacerlas dialogar o enfrentar para subvertir nuestra práctica profesional?

¿Cómo introducir el pensamiento y la mirada crítica en los proyectos de diseño y en nuestro entorno laboral? ¿Tan difícil es convencer a nuestros compañeros y clientes de que es un habilitador para la creatividad y la innovación y no un handicap u obstáculo?

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

¿En qué consiste el programa?



brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

El programa de investigación-acción de brecha ofrece cada año a diseñadores provenientes de cualquier disciplina profesional un entorno iniciático y colectivo de pensamiento crítico y experimental con el propósito de recoger estas y otras preguntas clave, y empezar a cuestionar, investigar y transformar la práctica profesional del diseño e intervenir y generar cambios en los diferentes entornos donde desarrollan su actividad laboral.

Cada edición será curada y rediseñada en función de las líneas de trabajo existentes y las inquietudes latentes en la comunidad de brecha y planteará una temática diferente a modo de hilo conductor y territorio proyectual buscando de esta esta manera problematizar la propia práctica del diseño en general y también en situación con cuestiones actuales y emergentes que afecten a la sociedad en su conjunto y al mundo-planeta en el que vivimos.

Este año…

Átomos de Bits

El rol del diseño en la mutación analógico-digital del mundo

Átomos de Bits

“Some designers are wrestling themselves free of the constraints of the digital straightjacket, reinventing themselves, exploring and meditating, yearning to again touch and feel the materialities behind apparently smart and invisible processes.”

Victor Margolin.

Vivimos una época de gran transformación y convulsión global, incluso hay quienes se aventuran en afirmar que estamos ante el fin de una civilización. Solo habría, según ellos y ellas, que echar la vista atrás en el basurero de la Historia y comprobar cómo se vuelven a repetir determinados patrones civilizatorios como, por ejemplo, nuestra relación con la naturaleza.

Para llegar hasta este punto, la comúnmente conocida como “digitalización”, se ha erigido los últimos lustros en piedra angular y uno de los principales catalizadores de este cambio. Un proceso al mismo tiempo vertiginoso y metamórfico capaz de borrar su propio rastro tras su paso y de mutar continuamente en sus diversas manifestaciones, de forma que se hace casi impracticable entender su verdadera magnitud sistémica y sus consecuencias tanto a corto como a largo plazo. ¡Basta con mirar la actualidad! No hace falta tener un conocimiento docto para percibir cómo en el contexto actual de la pandemia se han generado las condiciones perfectas para, escudándose en el irrefrenable progreso y las circunstancias “impuestas” por el virus, llevar a cabo una, aún más si cabe, mayor aceleración de este proceso de virtualización de las relaciones sociales, del trabajo, del consumo, de la sanidad, y en general de la vida que ya estaba en marcha.

¿Y los diseñadores y diseñadoras?

En este proceso, todos hemos sido partícipes, en mayor o menor medida, de forma más o menos directa, o teniendo más o menos grado de responsabilidad. Sin embargo, los diseñadores, inmersos en un estado de embriaguez y altamente seducidos por la receta tecnológica, hemos jugado un papel protagonista y determinante - consciente o inconsciente, a veces activamente y otras siendo simplemente una pieza más del engranaje - proclamando, comercializando y llevando a término la “digitalización”. Las diseñadoras hemos enfrentando el proceso de manera acrítica y desde una óptica muy reducida que no nos ha requerido ningún trabajo, simplemente adhesión a un proyecto fundamentalmente ideológico ciberfetichista de corte californiano que siempre ha entendido el progreso como una suerte de proceso basado en el desarrollo técnico y la razón instrumental.

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

Átomos de Bits

Como consecuencia de este proyecto, hoy nos enfrentamos a fenómenos como los modelos plataforma, la pantallización o las redes sociales que están asociados a la aparición de importantes problemas antropológicos, éticos, estéticos, políticos o incluso medioambientales. Ahora bien, también se han producido proyectos emancipatorios - a veces traducidos en movimientos que tratan de recuperar la naturaleza y condición física del ser humano como, por ejemplo, la revisitación de tecnologías obsoletas pre-digitales o la desconexión digital y otras veces traducidos en movimientos que tratan de reapropiarse de la tecnología como por ejemplo la ética y política hacker - que buscan luchar, cada uno a su manera contra este movimiento global y totalizador.

Ante estos acontecimientos,

¿Qué tenemos que decir los diseñadores?

¿Podemos desentendernos de este proyecto político y social?

¿Qué rol deberíamos tener?

¿Cómo interpretar y traducir a nuestra práctica profesional y nuestro día a día todos estos fenómenos?

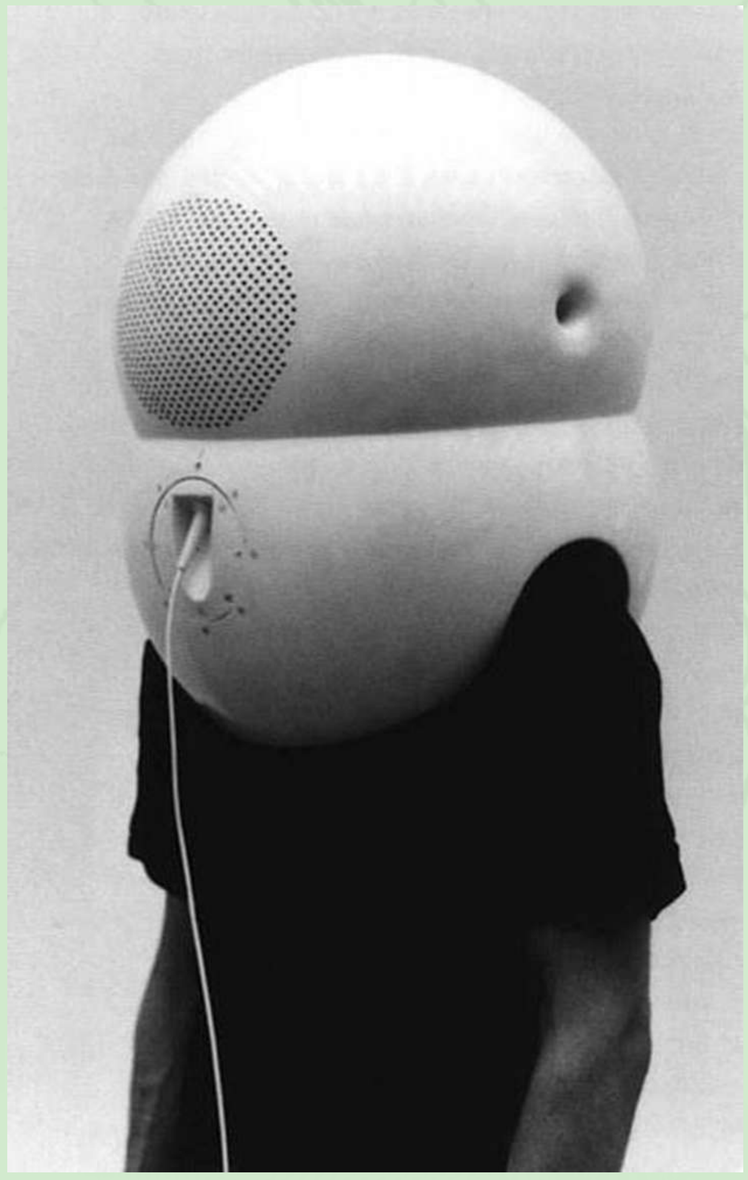
¿Cómo debemos relacionarnos con la tensión físico-digital?

¿Qué nuevas potencialidades podemos sembrar desde nuestra actividad y en nuestro entorno de trabajo que den salida a esta cuestión?

Desde brecha creemos que nunca es tarde para atreverse a pensar, que hoy es el momento perfecto para abordar este territorio y construir juntos un espacio para la reflexión, la crítica y la experimentación que nos permita transformar nuestra práctica profesional y construir un mundo-planeta más vivible.

¿Qué método y estructura seguiremos?

La edición de 2021 de 6 meses de duración está dividida en 4 módulos que delimitan, dan forma y permiten recorrer un programa en Diseño sedimentado fundamentalmente en el enfoque metodológico de la "Investigación basada en la práctica" y plantea una experiencia en 3 dimensiones (Aula Viva + Proyecto de investigación-acción + Comunidad) con el objetivo de recoger, traducir y reelaborar las experiencias propuestas a lo largo de los diferentes puntos del programa para generar y construir conocimiento propio - singular y colectivo - y accionar iniciativas de cambio a varios niveles en la práctica de diseño: a nivel personal, en la propia disciplina, en el entorno de trabajo y en el mundo-planeta en el que vivimos.

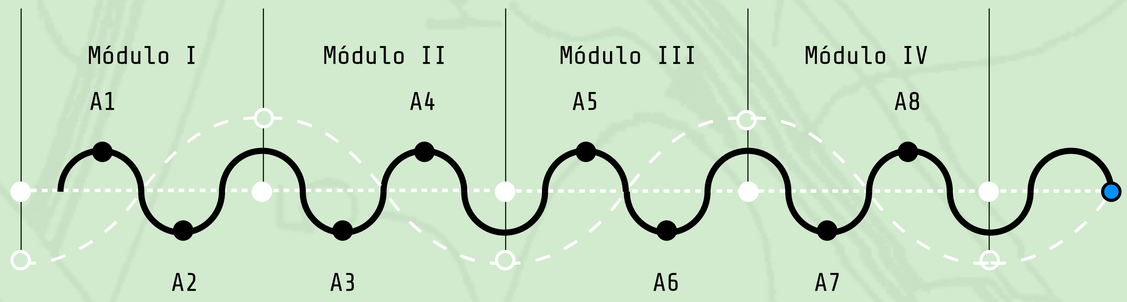


Small Room Prototype 4 - Walter Pichler

Para poder transitar este programa proponemos diferentes espacios y dimensiones de trabajo dinamizados y facilitados por anfitriones provenientes de diferentes campos de estudio, investigación o prácticas profesionales (filosofía del diseño y la tecnología, sociología, el arte, la ingeniería, el management, etc.) bajo un formato en remoto que combine actividades online, dinámicas performativas en el exterior, ejercicios introspectivos o experiencias analógicas.

Estos encuentros o sesiones tendrán lugar quincenalmente de tal manera que los diseñadores y diseñadoras participantes puedan primero preparar e introducirse en cada sesión y posteriormente asentar y profundizar los contenidos, las reflexiones realizadas.

Módulo I	Módulo II	Módulo III	Módulo IV
NUEVAS BASES PARA EL DISEÑO	CRÍTICA DEL DISEÑO	EL PENSAMIENTO Y EL HACER	LA BRECHA EN LA ORGANIZACIÓN



AULA VIVA

Este aula no es un aula ordinaria. No buscamos saturar el espacio con la voz de un profesor ni defender o comunicar un contenido previo experto sino favorecer y crear las condiciones de posibilidad para la generación de una pluralidad de voces que abran, liberen y creen espacio para el estímulo y el desplazamiento del diseñador a medida que se investiga creando así un entorno de aprendizaje contaminado y fecundo.

Dedicación: 8 sesiones de 12 horas de duración (96h en total) para articular la exploración y la construcción colectiva de nuevo conocimiento.

A1> Atreverse a pensar el Diseño
A2> El cuerpo en Diseño
A3> Ética del Diseño y la Tecnología
A4> El Diseño y lo político
A5> La especulación y el Diseño
A6> El sentido de la experimentación
A7> El Diseño y la organización
A8> El arte de la intervención

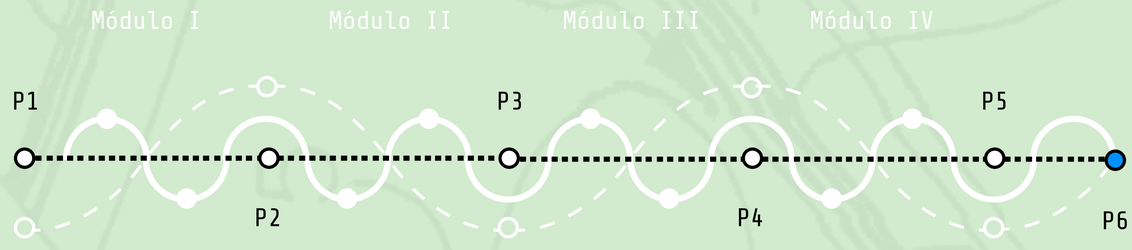
* Más detalle de cada bloque disponible en el apéndice

EL PROYECTO DE DISEÑO PARA LA INVESTIGACIÓN

El proyecto, escogido y abordado por equipos de 4 personas, consistirá en explorar y enfrentarse a un desafío de diseño crítico/ especulativo como vehículo para la investigación y territorio práctico para la experimentación cuyo resultado se verá acompañado de una tesis que, además de contextualizar el proceso, tiene como objetivo la creación, síntesis y comunicación de nuevos conocimientos sobre la propia práctica de diseño y la temática de la edición, logrando una relación simbiótica entre la práctica y la teoría.

El resultado de este proyecto, tanto el propio diseño como toda la elaboración epistémica, formará parte de una exposición itinerante e interactiva gracias a la cual los diseñadores y diseñadoras tendrán la oportunidad no solo de hacer público su trabajo e investigación sino de entrar en contacto con otros compañeros y compañeras de profesión u organizaciones que podrían sumarse a la co-construcción de conocimiento más allá del programa.

Dedicación: 5 sesiones de 8 horas de duración cada una (40 horas en total) para orientar, dotar de herramientas y obtener feedback sobre el proceso y el proyecto



P1> Átomos de Bits
P2> El proyecto como meta-práctica
P3> Conceptualización crítica
P4> El juego de la provocación
P5> Feedback de Proyecto
P6> Presentación pública de Proyectos

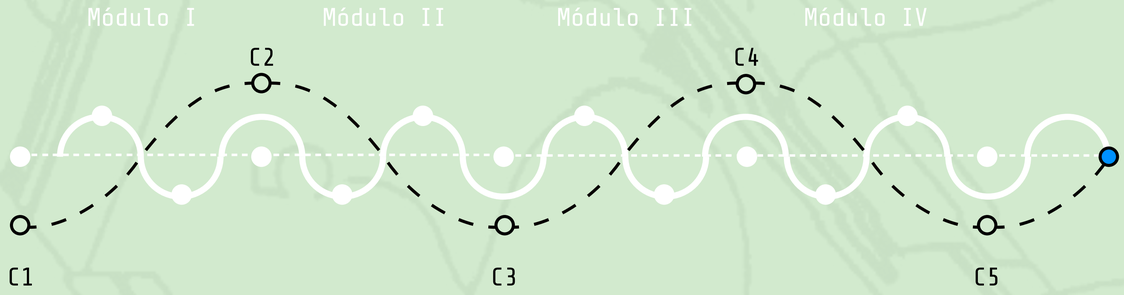
* Más detalle de cada bloque disponible en el apéndice

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

LA COMUNIDAD

El programa dedicará tiempo y espacio para encontrarnos, conocernos y reconocernos como una comunidad de práctica en diseño porque sin comunidad no hay práctica profesional posible.
En estos encuentros cuidaremos los afectos y los efectos, construiremos una red de confianza, abonaremos y sembraremos un suelo común de trabajo personal y colectivo, y buscaremos cómo dar sentido, continuidad y seguimiento a una experiencia tan intensa y transformativa.



Dedicación: 5 sesiones de 4 horas de duración cada uno (20 horas en total) para alinear la actividad investigadora, el proyecto y los nuevos contenidos con nosotros mismos.

C1> Inmersión en el programa
C2> Tarde de “Vino y Queso”
C3> Nosotros y nuestra profesión
C4> El diseñador del futuro
C5> ¿Para qué una comunidad de práctica?

Haus-Rucker-Co

* Más detalle de cada bloque disponible en el apéndice

ANFITRIONES DEL PROGRAMA

Ainoa Soler
Arte, movimiento y educación

Andreu Belsunces
Investigación en la intersección entre Sociología de la tecnología y Diseño

Ariel Guersenzvaig
Ética del Diseño y la Tecnología

Aurelie Glorieux
Diseño consciente

David Casacuberta
Filosofía de la mente, los cambios sociales y las nuevas tecnologías

Eduardo Moratinos
Diseño en general y su rol en lo post-digital en particular

Grace Polifroni
Diseño de futuros y nuevas transiciones

Jesús Carreras
Diseño organizacional y Gestión del cambio

Mafe Moscoso
Etnografía experimental y Prácticas decoloniales

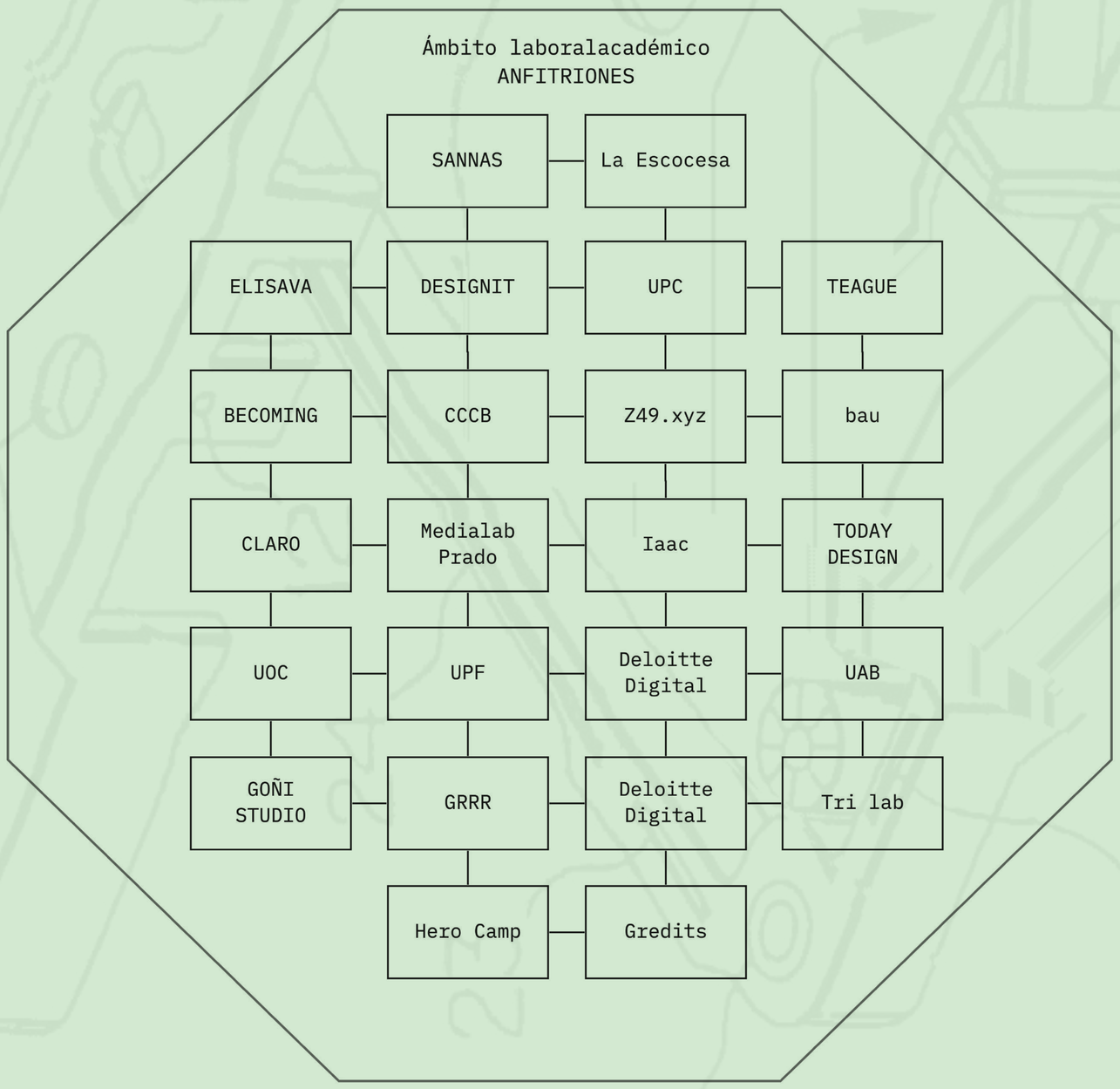
Paula Bruna
Ecología e investigación artística

Raúl Goñi
Dirección Creativa y Diseño

Raúl Nieves
Tecnología y creatividad

Rosa Llop
Nuevo diseño en la sociedad Post-digital

ANFITRIONES DEL PROGRAMA



brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

¿Cómo y cuándo nos encontraremos?

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

El programa de investigación-acción no solo está confeccionado para que sea compatible con la actividad laboral de los diseñadores y diseñadoras participantes sino que además está orientado para que precisamente entre en simbiosis con tal actividad. Por este motivo, los espacios propuestos siempre se desarrollarán los fines de semana dentro del siguiente horario:

Sesiones quincenales:

Viernes de 16:30 a 20:30
Sábados de 09:30 a 14:00 y de 15:00 a 18:30

96 horas en Aula Viva
+
40 horas orientadas al Proyecto de diseño para la investigación (estimación de 80 horas dedicadas a la ejecución)
+
20 horas en Comunidad

FORMATO REMOTO

Todas las sesiones serán en vivo, nunca serán grabaciones.

Cada host preparará actividades concretas que podrían implicar encontrarse en la red, o, por ejemplo salir a la calle a dar un paseo y estar oyendo un audio, o a hacer alguna actividad física o performativa. En algunos casos habrán objetos enviados a los investigadores como estímulo de algún ejercicio o reflexión.

Queremos que el programa en sí mismo, sea una forma de retar la camisa de fuerza de lo online, y que los propios investigadores puedan ser partícipes de ese acto de rebeldía proponiendo o haciendo cosas fuera de la pantalla.

CALENDARIO

enero 15/16
C1> Inmersión programa
P1> Átomos de Bits

enero 29/30
A1> Atreverse a pensar el Diseño

febrero 12/13
A2> El cuerpo en Diseño

febrero 26/27
C2> Tarde de “Vino y Queso”
P2> El proyecto como meta-práctica

marzo 12/13
A3> Ética del Diseño y la Tecnología

marzo 26/27
A4> El Diseño y lo político

abril 9/10
C3> Nosotros y nuestra profesión
P3> Conceptualización crítica

abril 23/24
A5> La especulación y el Diseño

mayo 7/8
A6> El sentido de la experimentación

mayo 21/22
C4> El diseñador del futuro
P4> El juego de la provocación

junio 4/5
A7> El Diseño y la organización

junio 18/19
A8> El arte de la intervención

julio 2/3
C5> ¿Para qué una comunidad de práctica?
P5> Feedback de Proyecto

julio 17
P6> Presentación pública de Proyectos

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

¿Cómo puedo participar?

El plazo de solicitud para participar en el programa de investigación-acción cuya primera primera edición tiene por título “Átomos de bits” dará comienzo el 13 de octubre y finalizará el 23 de diciembre.

El programa contempla la participación de 20 diseñadores provenientes de cualquier disciplina (Product design, Spatial Design, Interaction Design, Service Design, Engineering Design, Game Design, Graphic Design, Communication Design, Brand Design, etc.) que idealmente tengan una experiencia previa y estén actualmente en activo de tal manera que aquellos o aquellas que deseen participar puedan aprovechar al máximo el planteamiento del programa y las cuestiones que se abordan.

Al revisar las solicitudes de participación, pondremos especial atención en las motivaciones de los futuros participantes y su reflexión acerca de cómo podrían aplicar su experiencia en el programa en general y en la temática del programa en particular.

Si quieres apuntarte, escríbenos un email a la siguiente dirección programa@brecha.xyz
Para cualquier pregunta o duda, disponemos de un canal de telegram t.me/brecha_xyz en el cual los coordinadores del programa te atenderán personalmente.

€ PRECIO €

2500€ (IVA incluido)

Incluye 900€ por equipo para ejecución y exposición del proyecto

¡La cantidad no obedece a un afán lucrativo!

Nuestro único objetivo es crear y diseñar iniciativas dirigidas a nuestra propia comunidad de práctica y por lo tanto obedecen estrictamente a las siguientes cuestiones:

- Poder retribuir dignamente a los coordi nadores y colaboradores que dirigen, elaboran, facilitan y participan en las diferentes actividades planteadas.

- Diseñar y producir los materiales del programa y suscribirse a herramientas y soportes digitales.

- Ofrecer a cada equipo de proyecto un espacio y salas habilitadas para reunirse y trabajar.

- Ofrecer a cada equipo de proyecto un presupuesto (900 euros por equipo) dirigido a producir y ejecutar los prototipos y la exposición.

- Alimentar una pequeña hucha colectiva que permita becar y facilitar el acceso al programa a diseñadores residentes fuera de Barcelona en futuras ediciones del programa.

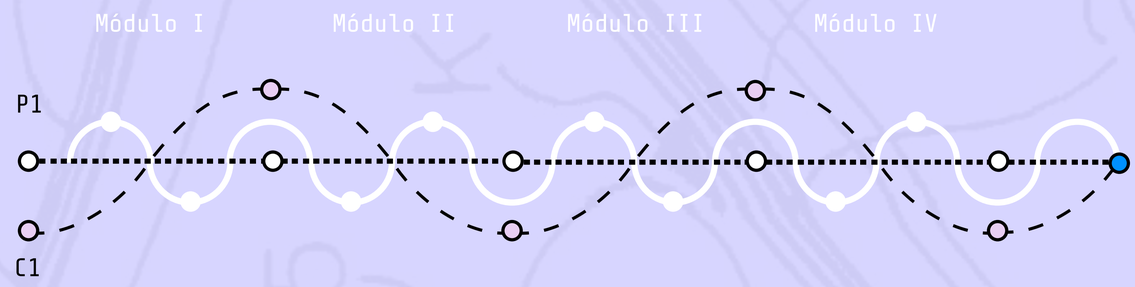
El pago se efectuaría en dos plazos de 1.250 euros cada uno: el primero el 29 de diciembre de 2020 una vez comuniquemos la admisión en el programa y el segundo el 1 de marzo de 2021.

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

Anexo: Contenidos del programa

Átomos de Bits



ENERO 15/16

C1> INMERSIÓN AL PROGRAMA

Viernes de bienvenida y emoción. En nuestro primer encuentro nos pondremos cara y ojos, compartiremos los motivos que nos han traído a este programa, nuestras dudas, nuestros deseos, y co-crearemos juntos lo que esperamos que suceda a lo largo de esta experiencia de transformación y aprendizaje para finalmente introducirnos en la dinámica, la metodología y las herramientas propias de esta primera edición.

P1> ÁTOMOS DE BITS

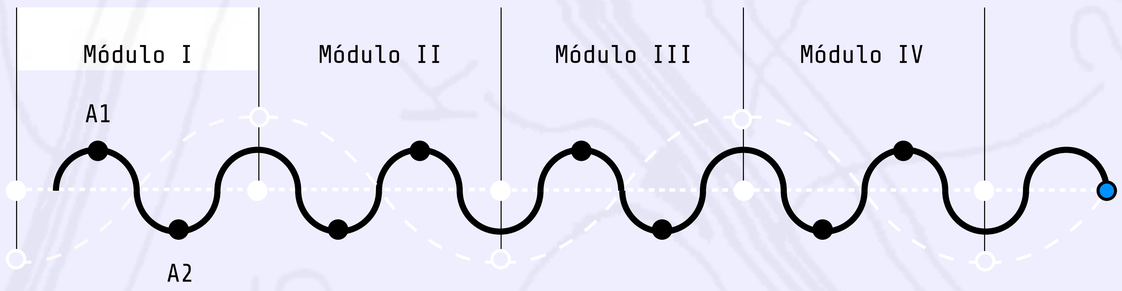
Nos sumergiremos en un baño ecléctico y heterogéneo de información, estímulos, reflexiones y conexiones improbables que permita elaborar una mirada singular y colectiva alrededor de la temática central del programa. Una mirada deliberadamente quebrada e incompleta de inicio que se seguirá revisitando al entrar en contacto con el resto de encuentros y sesiones, y sirva a los diferentes equipos de trabajo como punto de partida para plantear su agenda de estudio e investigación y abordar desde el primer momento el proyecto que entreteje el programa.

¿Quién nos ayudará a zambullirnos en la temática del programa?

Eduardo Moratinos
UX Designer

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



MÓDULO I.
NUEVAS BASES PARA EL DISEÑO

Este módulo propedéutico es una invitación a romper el círculo a veces de culpabilidad, otras de indiferencia, a veces de negación, otras de cinismo, en el que tan fácil resulta instalarse cuando nos relacionamos con nuestra profesión. No se trata, por el momento, de estudiar ni de componer doctrinas ni teorías sino percibirse y pensarse de otro modo, ir al encuentro del otro como diseñador, estar en relación con nuestra práctica y el mundo de otra manera. Es a través de pensar aquello por lo que tenemos algo que decir como diseñadores cuando nos hacemos a nosotros mismos como profesionales.

¿Cómo y desde dónde pensamos y creamos cuando diseñamos?

¿Qué lugar ocupa la mente y el cuerpo en el pensamiento y el diseño?

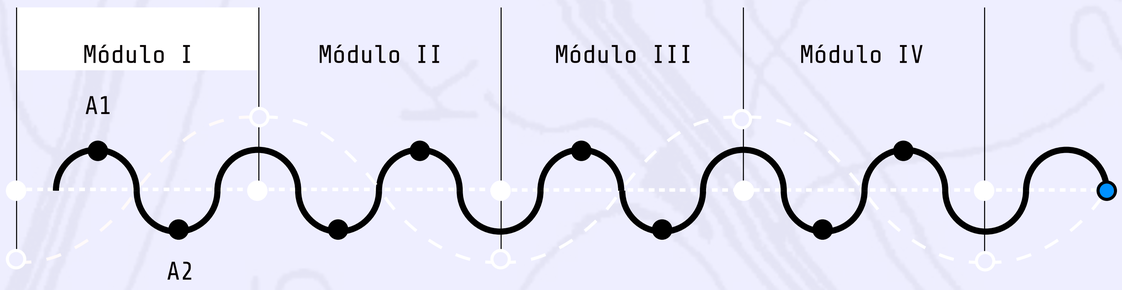
¿Cómo podemos las diseñadoras reaprender a pensar y sentir?

¿Cómo los diseñadores podemos adquirir presencia en un mundo saturado?

¿Cómo apoyarnos en el cuerpo como informador y activador en el proceso de diseño?

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



ENERO 29/30

A1> ATREVERSE A PENSAR EL DISEÑO

En esta sesión exploraremos de qué forma podemos usar la metodología filosófica para repensar la disciplina del diseño, entender nuestros modelos mentales y cognitivos, inquietudes, puntos ciegos y presupuestos sociales o políticos detrás del diseño actual, y dar un primer sentido intuitivo a los efectos positivos y negativos que el diseño actual tiene en la sociedad y a la problemática principal del programa. Para ello, pondremos en juego metodologías de construcción colectiva, como el diálogo socrático, el pensamiento crítico o la argumentación que nos permitirán socializar nuestra experiencia y conocimiento y aprender a repensar lo ya pensado y lo impensado.

¿Quién nos dará la mano para adentrarnos en el apasionante desafío del pensamiento?

David Casacuberta
Filósofo de la tecnología

FEBRERO 12/13

A2> EL CUERPO EN DISEÑO

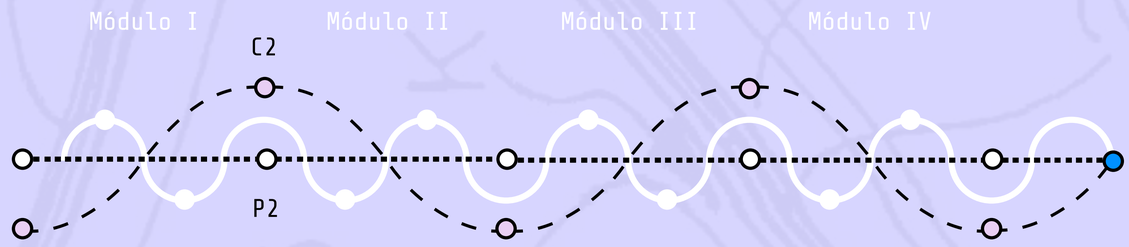
¿Cuánta gente toca día a día nuestro cuerpo? ¿Pero, en cambio, cuánta gente interactúa con nuestra imagen? ¿Acaso el diseño se ha olvidado entonces que tenemos un cuerpo? A partir del enactivismo y la fenomenología como espacio teórico y a partir de la práctica en movimiento como elemento de activación, abordaremos cómo el diseño puede ser capaz de repreguntarse por el significado actual de “estar en el mundo”. En este encuentro queremos de este modo reconstruir puentes y aperturas al mundo que nos permitan recaer y desarrollar un estado de mayor atención, presencia y alineamiento entre lo que sentimos, pensamos, decimos y hacemos cuando diseñamos y lograr así crear soluciones que tengan sentido tanto para nosotros como para el mundo a quién nos dirigimos.

¿Quién estimulará nuestra visión de lo corpóreo?

Aurélie Glorieux - Service Designer
Ainoa Soler - Arte, movimiento y educación

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



FEBRERO 26/27

C2> TARDE DE VINO Y QUESO

“¿De dónde venimos?” “¿Qué mochila traemos con nosotros?” “¿En qué momento me encuentro como diseñador o diseñadora?” son algunas de las preguntas que nos permitirán conocernos mejor a nosotros mismos y a nuestros compañeros y compañeras en una tarde de viernes en confianza y en comunidad. Porque conocerse es el primer paso para cuidarse, porque conocer nuestra relación con nuestra práctica profesional es el primer paso para cuidar nuestra relación con el Diseño.

P2> EL PROYECTO COMO META-PRÁCTICA

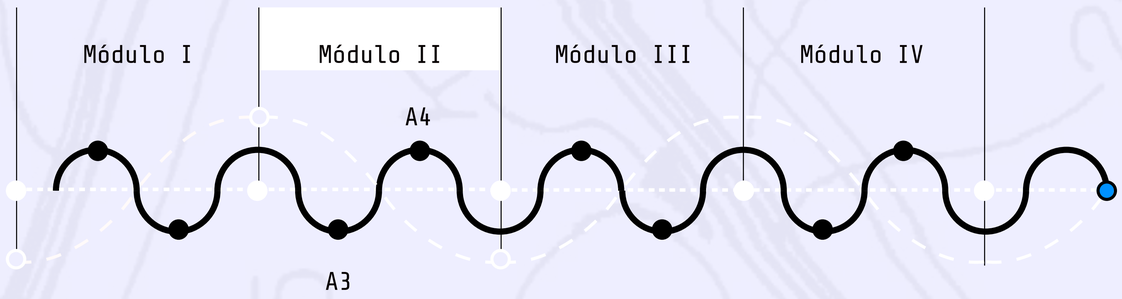
El diseño es una forma de pensamiento y aprender en diseño es una forma de investigación “materializada”, un medio de autoanálisis personal/colectivo y re-interpretativo de la práctica habitual del diseño. Para ello, introduciremos el planteamiento, el proceso y las herramientas que seguiremos en el “Proyecto de investigación-acción” bajo una aproximación heterodoxa al “Critical and Speculative Design” (CSD) y los “Futures Studies” y nos reuniremos en equipos para empezar a enmarcar y dar forma a cada proyecto.

¿Quién nos ayudará a plantear el proyecto de investigación-acción?

Andreu Belsunces
Media Studies, Artistic and Design Research & Speculative Design lecturer

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



MÓDULO II
CRÍTICA DEL DISEÑO

El segundo módulo del programa está orientado a poner en crisis y problematizar el diseño, es decir, exponernos a la relación con nuevos contenidos que nos permitan encontrar nuevos modos de mirar y atender nuestra práctica y desde ella el mundo diseñado para recoger y hacerse cargo de lo que en nuestra profesión está inacabado, de aquello que está en potencia, y a partir de ahí alumbrar nuevo sentido para nuestra profesión.

¿Por dónde podemos empezar a repensar el diseño?

¿Qué nuevos contextos de pensamiento hay que crear en la práctica de diseño?

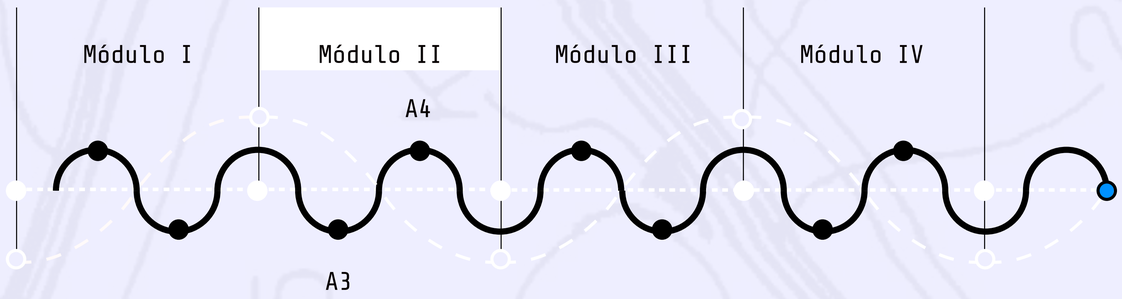
¿Qué podemos aprender en diseño de otras disciplinas filosóficas como la ética o la política?

¿Qué significa ser diseñador o diseñadora?

¿Qué nivel de responsabilidad tenemos como diseñadores para con nosotros, con los demás y el mundo-planeta?

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



MARZO 12/13

A3> ÉTICA DEL DISEÑO Y LA TECNOLOGÍA

Un buen par de auriculares nos ofrece la posibilidad de disfrutar de la música, pero al mismo tiempo nos aísla de nuestro entorno. Este ejemplo ilustra cómo los diseñadores podemos tener una visión de cómo deben ser las cosas, pero rara vez esta visión se materializa en la práctica de la manera imaginada. En este taller profundizaremos en la exploración de las complejidades éticas del diseño y la tecnología, enfrentándonos así a una determinada visión del diseño donde los resultados son meros instrumentos neutrales que los usuarios usan para alcanzar sus objetivos.

¿Quién nos ayudará a ver y entender el diseño y la tecnología desde una perspectiva moral?

Ariel Guersenzvaig
UX Designer & Investigador

MARZO 26/27

A4> EL DISEÑO Y LO POLÍTICO

Nos ha tocado vivir un tiempo en el que parece que todo se acaba: la Historia, las ideologías, los recursos naturales, la libertad... En este contexto de no-futuro, de condición póstuma, se hace más que urgente declararnos en insumisión e intervenir en la medida de nuestras posibilidades como diseñadoras para evitar ese escenario determinista y apocalíptico del que tanto nos hablan y que tanto consumimos. Para ello nos focalizaremos en la fuerza que emerge de la pregunta política: un dispositivo que permite interrumpir el sentido del mundo-planeta en el que vivimos y abrir nuevos espacios para su cuestionamiento, subversión y transformación. Y lo haremos desde el ámbito de la ecología y la interseccionalidad, dos campos llenos de preguntas comprometidas pero siempre inacabadas y codificadas esperando a ser reinterpretadas desde la práctica del diseño.

¿Quiénes nos van a aguijonear y comprometer con problemas de naturaleza política?

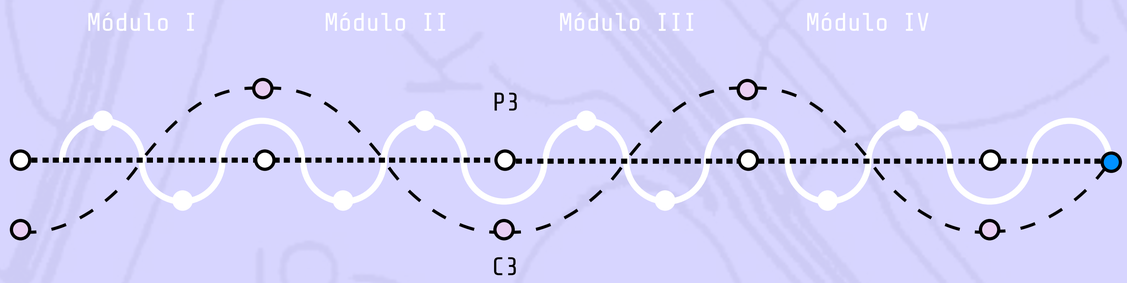
Rosa Llop
Diseñadora

Paula Bruna
Artista & Investigadora

Mafe Moscoso
Antropóloga & Investigadora

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



ABRIL 9/10

C3> NOSOTRAS Y NUESTRA PROFESIÓN

¿Para qué diseñamos? Lo que decimos y pensamos como diseñadoras determina nuestro viaje vital para convertirnos en la persona que buscamos y queremos ser. En este taller debatiremos y reflexionaremos acerca del sentido social de las prácticas profesionales y, en especial, acerca del rol y propósito del diseño en un contexto de sociedad y mercado capitalista e intentaremos resolver de manera realista y pragmática los múltiples conflictos de valores e intereses que emergen en un proyecto de diseño de tal manera que evitemos fragmentarnos y hagamos de nuestra profesión una actividad compatible con nosotros mismos.

P3> CONCEPTUALIZACIÓN CRÍTICA

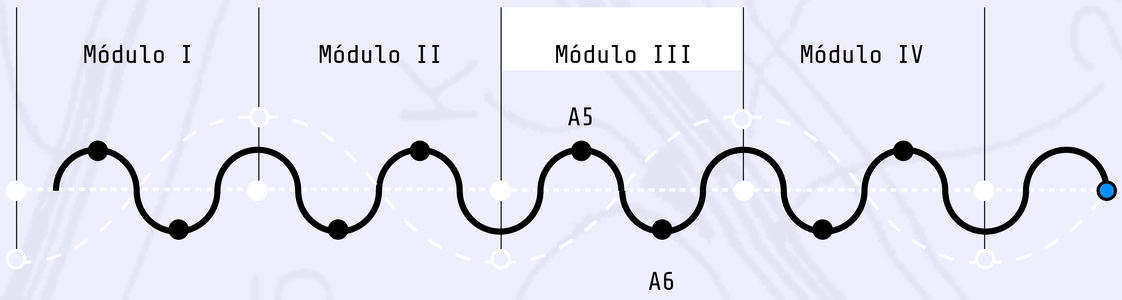
Los participantes irán completando un registro (escrito, visual, sonoro, etc.) sobre aquello que probemos, construyamos, reflexionemos a lo largo de las sesiones y encuentros en el Aula Viva, la Comunidad o el propio Proyecto logrando así reunir, contextualizar y sistematizar las hipótesis de trabajo, hallazgos y conocimiento construido. En esta sesión trataremos, a partir de este registro, de sintetizar y sustentar el problema y la tesis de cada uno de los proyectos para posteriormente tratar de estimular, representar y conceptualizar posibles ideas de forma que los equipos estén mejor preparados para abordar su desarrollo y formalización.

¿Quién orientará nuestro planteamiento y producción crítica en forma de proyecto crítico/ especulativo?

Grace Polifroni Turtle
Strategic Design and Futures Research Lead

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



MÓDULO III
EL PENSAMIENTO Y EL HACER

En este módulo abordaremos cómo desarrollar una práctica con rigor implica no solo aprender a establecer conversaciones entre humanos y relacionarse con nuevos contenidos sino también entrar en diálogo con la materia, dejarse afectar y acompañar por el propio proceso de diseño y por los artefactos, tecnologías, ficciones o instrumentos que producimos.

¿Cómo se articulan el hacer y el pensar?

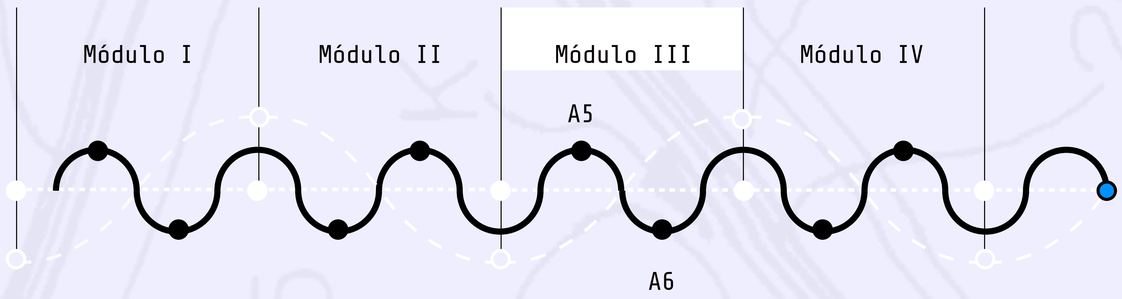
¿Cómo podemos desarrollar proyectos de diseño que nos ayuden a entrenar una mirada crítica y transformadora?

¿Qué herramientas disponemos como diseñadoras para reelaborar nuevo conocimiento a partir de nuestras creaciones?

¿Cómo trasladar el pensamiento y ejercicio crítico en materialidad?

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



ABRIL 23/24

A5> LA ESPECULACIÓN Y EL DISEÑO

Diseñar implica producir objetos y procesos limítrofes, que enredan lo simbólico y lo material / lo imaginativo y lo gestual / lo inerte y lo vivo / lo actual y lo potencial. En esta doble sesión nos centraremos en reflexionar, entender y explorar el papel y los límites del pensamiento especulativo en nuestra profesión y nos lanzaremos a plantear de forma práctica otros mundos posibles de forma que imaginemos y pongamos en crisis lo que podría suceder, podría haber sucedido o nos gustaría que sucediese tanto en el mundo-planeta en el que vivimos como en nuestra propia profesión.

¿Quién llevará al límite nuestra imaginación?

Andreu Belsunces
Media Studies, Artistic and Design Research & Speculative Design lecturer

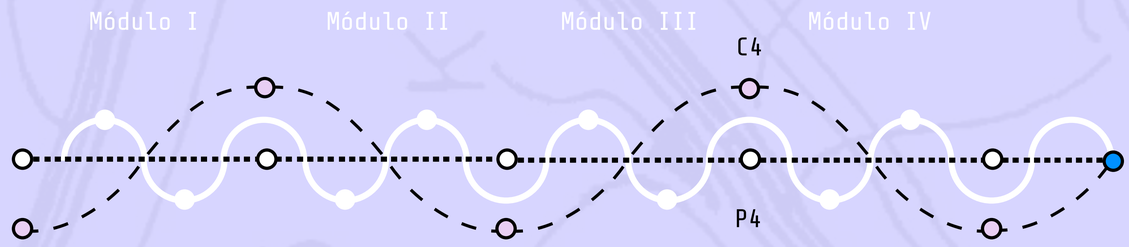
MAYO 7/8

A6> 6 EL SENTIDO DE LA EXPERIMENTACIÓN

La experimentación es clave para la investigación en diseño puesto que constituye un intento de entrelazar teoría y práctica: un momento no solo de probar y tangibilizar nuestras hipótesis y suposiciones previas o incluso teorías cerradas sino a su vez de creación de nuevo conocimiento que se origina desde el hacer mismo y que renueva a su vez el pensamiento. ¡Hacer también es pensar! Para ello, probaremos en este taller a deshacernos de los métodos enlatados de la experimentación más habitual y haremos estallar la cultura hegemónica del prototipado estudiando, repensando y probando sus diversas formas, su potencialidad y sus limitaciones como objetos epistémicos.

¿Quién nos acompañará cuando nos replanteemos la relación entre diseño y conocimiento?

Raúl Nieves
Creative Technologist



MAYO 21/22

C4> EL DISEÑADOR DEL FUTURO

¿Cómo me gustaría verme en un futuro? ¿Hacia dónde debemos guiar nuestros pasos? En esta sesión comunitaria recogeremos, reuniremos y reelaboraremos nuestros aprendizajes a lo largo del programa, nuestras inquietudes, intereses y aspiraciones renovadas, y los contrastaremos con las necesidades, oportunidades y amenazas que ofrece nuestro mercado laboral de forma que podemos bocetar una mejor versión de nosotros mismos como profesionales del Diseño y elaborar así un mapa orientativo de objetivos y retos tanto personales como colectivos.

P4> EL JUEGO DE LA PROVOCACIÓN

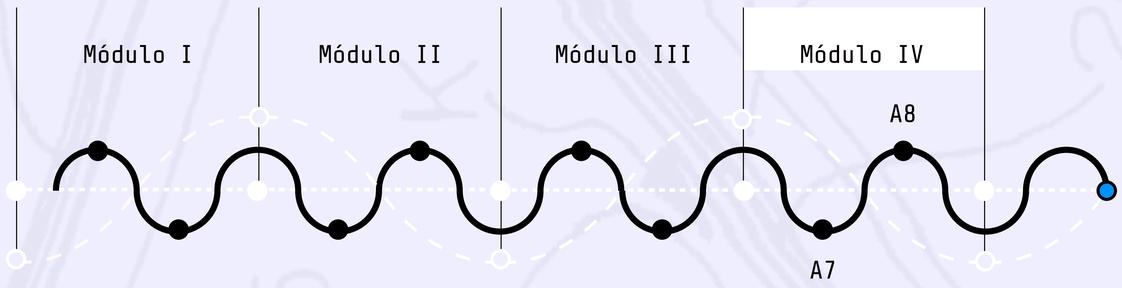
Provocar significa sacar a uno de sí mismo. La investigación llevada al proyecto de diseño tiene que ser capaz de hablar, hacer preguntas, generar incomodidades y disonancias no solo en el diseñador o diseñadora o el equipo de diseño sino también en el entorno o ecosistema de cosas y personas que interactúan con el propio diseño, incluída la comunidad de diseño. Para ello consideramos imprescindible que el diseñador esté en disposición de articular para su proyecto un modelo de comunicación que contenga una narración comprometida con el objetivo de su planteamiento crítico, efectiva para interpelar, invitar a la participación y descolocar a la audiencia, y holística para aglutinar y reunir la totalidad de su producción investigadora y de aprendizaje.

¿Quién inspirará y estimulará la narrativa y comunicación de nuestros diseños?

Raúl Goñi
D. Creativa, D. Arte y Diseño

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



MÓDULO IV
LA BRECHA EN LA ORGANIZACIÓN

El diseñador no es un ente aislado sino que realiza habitualmente su actividad en relación con otros compañeros en el interior de un sistema complejo como es una organización más o menos grande y más o menos orientada al diseño que también aprende y problematiza, en mayor o menor medida, la práctica profesional del diseño. En este módulo final, nos adentraremos en este contexto y trataremos de liberar espacios para dejar pasar, transferir y traducir al entorno de la organización los aprendizajes y el conocimiento producido.

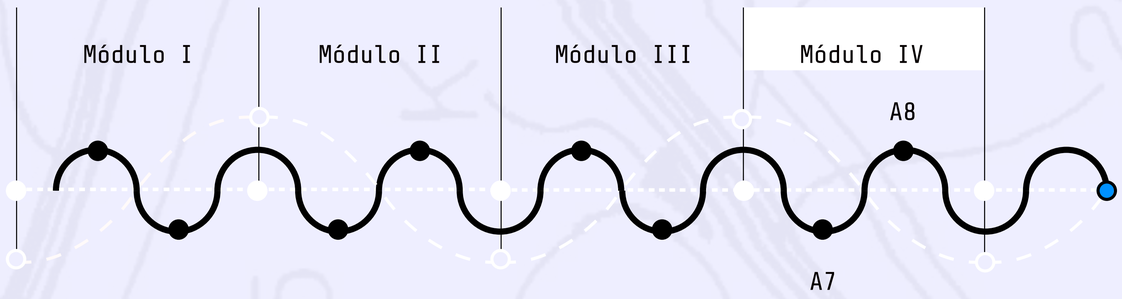
¿Cómo aprende una organización orientada al diseño?

¿Cómo escucho el latido de la organización para determinar las condiciones de posibilidad para el cambio?

¿De qué manera puedo empezar a sembrar un entorno de práctica profesional en mi organización?

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021



JUNIO 4/5

A7> EL DISEÑO Y LA ORGANIZACIÓN

Los cambios tienen más que ver con los sistemas de navegación contextuales que con los sistemas de navegación cartográficos. Por ello conocer de antemano a partir de una mirada sistémica las condiciones iniciales de partida, los estilos de liderazgo que están en juego, nuestro singular rol en el proceso de cambio, las diferentes dinámicas que se dan en nuestro entorno y, por supuesto, el papel que juega el diseño en la organización, nos ayudará a identificar posibles palancas de cambio que nos permitan posteriormente plantear nuevos escenarios en relación a nuestra práctica profesional.

¿Quién nos invitará a reinterpretar nuestros entornos de trabajo y la relación con nuestros clientes?

Jesús Carreras
Diseñador organizacional & Facilitador de procesos de cambio

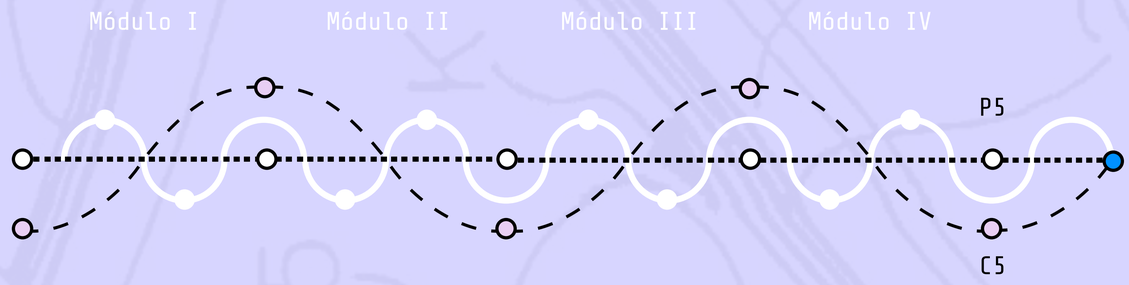
JUNIO 18/19

A8> EL ARTE DE LA INTERVENCIÓN

Decía Heráclito que la única constante en la vida es el cambio. Pues bien, ante esto, como diseñadores podemos optar legítimamente, o bien por adoptar una posición pasiva y de adaptación a los acontecimientos o bien ponernos en el centro del huracán y participar de forma activa en el cambio. En este taller pretendemos apostar tentativamente por esta segunda opción estratégica. Para ello, elaboraremos, probaremos y pondremos en práctica marcos experimentales de intervención que nos permitan empezar a despertar nuevas potencialidades y materializar y desarrollar en la organización proyectos particulares de cambio en relación al diseño.

¿Quién nos animará a deshacernos de nuestra impotencia y activar semillas de cambio en nuestro entorno?

Jesús Carreras
Diseñador organizacional & Facilitador de procesos de cambio



JULIO 2/3

C5> ¿PARA QUÉ UNA COMUNIDAD DE PRÁCTICA (CDP)?

En un momento en que las estructuras organizativas se están repensando y rediseñando y los roles profesionales son cada vez más líquidos y dinámicos resulta más importante que nunca apoyar y conectar a las personas dentro y fuera de las organizaciones, construir e intercambiar conocimiento de forma colectiva e integrar nuevos entornos de aprendizaje en nuestro entorno laboral. Para abordar este reto, exploraremos el modelo de las CdP: presentaremos su base teórica, revisaremos y conoceremos diferentes casos prácticos, y finalmente plantearemos juntos cómo crear nuestra propia comunidad de práctica.

P5> FEEDBACK DE PROYECTO

En esta última sesión de trabajo colectiva repasaremos y socializaremos nuestra experiencia y participación previa en entornos de trabajo a la hora de ofrecer o recibir feedback, exploraremos juntos y de forma práctica distintas fórmulas y maneras específicas de retroalimentación para proyectos de diseño y finalmente presentaremos los resultados del proyecto al conjunto de nuestros compañeros y compañeras así como al equipo de anfitriones que han participado para pulsar de esta forma el progreso de nuestros proyectos, refinarlos y enriquecerlos de cara a la exposición final del programa.

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021

Átomos de Bits

¡CONVOCATORIA ABIERTA!

Dirigido a cualquier profesional del diseño con experiencia laboral en cualquiera de sus diversas subdisciplinas: Product design, Interaction Design, Service Design, Engineering Design, Graphic Design, Brand Design, etc.

El plazo de solicitud dará comienzo el 13 de octubre y finalizará el 23 de diciembre.

Si quieres apuntarte, escríbenos un email a programa@brecha.xyz

Para cualquier pregunta o duda, disponemos de un grupo de Telegram (t.me/brecha_xyz) en el cual los coordinadores del programa te atenderán personalmente.

Oier Romillo
Dirección y Coordinador del programa

Aurora Jácome
Coordinadora de la comunidad

brecha.xyz

programa investigación-acción 2021