

Inmaterial Vol.3 N.º5 – 2018

Call for Papers

(re)DISEÑO DESOBEDIENTE

Desde disciplinas como la filosofía, los estudios sociales de la ciencia y la tecnología o más recientemente el propio diseño, ya hace tiempo que se asume y pone de manifiesto cómo los dispositivos tecnológicos y los objetos de diseño “tienen” política. 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 propósitos, las cualidades estéticas, formales y matéricas de objetos cotidianos e infraestructuras incorporan, de forma situada y siempre en relación a un contexto socio-histórico, 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 ciertas formas de vida.

En este sentido, la práctica del diseño es una acción performativa, con efectos políticos y creadora de mundo, que “hace 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, incorporan ciertos scripts o guiones en los objetos y dispositivos de diseño que incorporan e inscriben configuraciones políticas. Sean o no intencionales, sean o no buscadas, lo relevante es que durante el proceso de diseño se inscriben ciertos imaginarios, representaciones y expectativas acerca de quiénes serán los usuarios, sus identidades, habilidades, responsabilidades y competencias, y cuáles serán sus modos de uso particulares, sus experiencias y acciones, en contextos específicos. Para cuando los usuarios adquieren 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.

Sin embargo, estas disposiciones materiales que inscriben en el diseño ciertas visiones y formas de mundo son sólo eso: disposiciones, pero nunca determinaciones finales ni definitivas. Una vez que los objetos de diseño 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) y los efectos políticos que se desprenden de ellas puedan ser revertidos, subvertidos, desviados o incluso anulados. Es en este momento particular donde el presente número de la revista Inmaterial pretende focalizar la atención: en las múltiples tácticas y estrategias de desobediencia, reapropiación, hackeo y re-diseño que se activan fuera del espacio legitimado y profesional de los estudios de diseño y que irrumpen, desde la informalidad y cotidianidad de la experiencia sensible del uso, para responder, modificar, subvertir o transgredir los códigos, guiones o normas inscritas previamente desde el

diseño y la industria y, como consecuencia, también sus efectos políticos. Este tipo de prácticas y acciones de re-diseño ponen de manifiesto que si los objetos de diseño “tienen” política y el diseño es una forma particular de crear mundos, la propia práctica del diseño no escapa a esta dimensión política conflictiva y ella misma también constituye un mundo particular que está siendo continuamente creado y recreado entre todos los agentes implicados y afectados (diseñadores, industria, usuarios, público, etc.) y en el que se disputan formas de vida, prácticas y visiones dispares en conflicto.

Este número *Inmaterial* invita a la comunidad académica, artística y del diseño a enviar ensayos textuales o visuales que investiguen, analicen o expongan prácticas, proyectos, gestos u operaciones concretas y situadas, de carácter informal, que re-diseñen o desobedezcan las condiciones, disposiciones e inscripciones materiales, formales, estéticas o funcionales de los objetos de diseño y los efectos políticos que se desprenden de su uso.

Inmaterial es una publicación bianual dedicada a examinar de forma crítica y científica los temas vinculados con el diseño, con su investigación y a cuestionarse sobre los efectos de la práctica del diseño. Se interesa por trabajos originales, de alta calidad, que aborden aspectos conceptuales, teóricos, metodológicos y cuestiones prácticas de diseño que sirvan para mejorar el cuerpo de conocimientos del diseño que une a las diferentes disciplinas.

Fecha límite para la recepción de manuscritos:
12 de marzo de 2018

Editores del número:
Blanca Callén
Ramón Rispoli
Mara Martínez Morant

info@inmaterialdesign.com
www.inmaterialdesign.com