

¿Diseñar o declinar? Una negativa decolonial

Cómo citar este artículo: Estreal, B., & Ramirez, M. (2024). ¿Diseñar o declinar? Una negativa decolonial. *Diseña*, (25), Article.6. <https://doi.org/10.7764/disena.25.Article.6>

DISEÑA	25
Agoño	2024
ISSN	0718-8447 (impreso) 2452-4298 (electrónico)
COPYRIGHT: CC BY-SA 4.0 CL	
Artículo de investigación original	
Recepción <input checked="" type="checkbox"/>	
09 enero 2024	
Aceptación <input checked="" type="checkbox"/>	
19 agosto 2024	
Original English version here	

Bárbara Estreal

Investigadora independiente

Marcelo Ramirez

Investigador independiente

Este trabajo examina la relación contemporánea entre diseño y descolonización, reevaluando nuestras expectativas del diseño como profesión y explorando posibles caminos a seguir. Abordamos el estancamiento del discurso del diseño y las intrincadas dinámicas de poder en la práctica. Subrayamos la importancia de reconocer que, quienes diseñan profesionalmente no ocupan posiciones de poder idénticas, destacando las dinámicas de poder asimétricas inherentes al *nearshoring* de la industria y a la priorización de los intereses del norte global. Además, se cuestiona la dependencia de métodos exclusivos del diseño para abordar cambios sistémicos, buscar el bien común y materializar el pluriverso. Argumentamos que el diseño, en su forma actual, constantemente refuerza estructuras capitalistas y coloniales en lugar de desmantelarlas. Hacemos una crítica a la complicidad del diseño en perpetuar las diferencias coloniales que afirma atender e identificamos el papel fundamental del diseño en la realización del proyecto moderno como facilitador clave de los modos de producción y consumo capitalistas. A través de una mirada interdisciplinar, examinamos la disonancia entre los valores éticos autoproclamados del diseño y la búsqueda de ganancias capitalistas.

Palabras clave

 descolonización

 ética del diseño

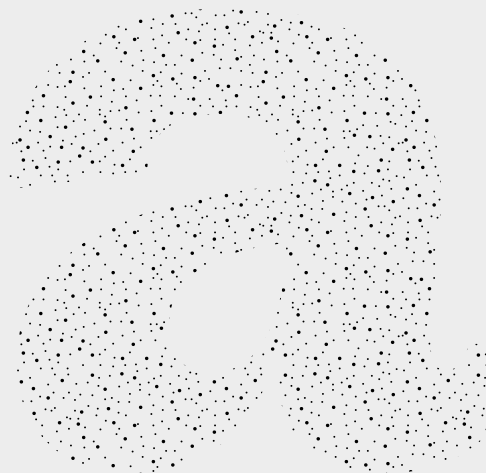
 colonialidad del ser

 negación

 práctica del diseño

Bárbara Estreal—Diseñadora e investigadora independiente, con estudios en Moda en la Universidad La Salle Bajío, Diseño Industrial en la Universidad Autónoma Metropolitana y Licenciatura en Desarrollo y Gestión Intercultural por la Universidad Nacional Autónoma de México. Su trabajo explora las relaciones entre las prácticas creativas, la justicia social y las industrias creativas a través de una mirada decolonial y latinoamericana. Creó el Museo de Moda, una iniciativa para público no especializado que fomenta narrativas que cuestionan las perspectivas tradicionales de los estudios de la moda y la historia del diseño.

Marcelo Ramirez—Diseñador e investigador independiente, es licenciado en Diseño Industrial y máster en Diseño de Servicios por el Politécnico de Milán. Ha sido profesor adjunto en el programa de Diseño Industrial del Tecnológico de Monterrey. Sus intereses de investigación se centran en el diseño ontológico, la decolonialidad, la generación de cultura a través del diseño y el diseño de servicios como herramienta para mediar interacciones y dar forma a realidades sociales y materiales. Explora cómo el diseño puede fomentar la autonomía y la acción colectiva, desafiando los sistemas de control y posicionándolo como herramienta para estrategias insurgentes. Es autor de "Designing Ourselves and Our World: A Designer-weaver's Perspective on Services" (*Serv.Des 2023*).



¿Diseñar o declinar? Una negativa decolonial

Bárbara Estreal

Investigadora independiente

Ciudad de México, México

barbara.estreal@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0000-2271-6526>

Marcelo Ramirez

Investigador independiente

Ciudad de México, México

marcelo@ramirezmaciel.me

 <https://orcid.org/0000-0002-7455-4079>

AL FINAL DEL FIN DEL DISEÑO

Corren tiempos incómodos para ser profesional del diseño. El constante estado de inquietud en la vida cotidiana del norte global, que ahora cala todavía más hondo, ha dado rienda suelta a discursos postapocalípticos. Después de que la ola inicial de reducción de puestos de trabajo por la crisis de la pandemia —cuando empresas como Airbnb y Uber despidieron a unos 1.900 y 6.700 empleados respectivamente— se desvaneciera, los despidos masivos continuaron e incluso aumentaron. Compañías que valoraban la disrupción y la creatividad, y que iban a aferrarse a los trabajos de diseño, delegaron la disrupción a la inteligencia artificial, con empresas como Alphabet y Microsoft despidiendo entre 10.000 y 12.000 empleados cada una.

En México, la fiebre de contrataciones de 2020, potenciada por incentivos de *nearshoring* (legislación laboral laxa y bajos costos de mano de obra, por ejemplo), llevó a empresas como Frog, Accenture y Microsoft a multiplicar los puestos de diseño en el país. Muchas de estas contrataciones se realizaron a través de fusiones con empresas locales, lo que, además de reducir los costos salariales hasta en 60 por ciento, permitió a estas corporaciones ofrecer experiencias laborales inferiores respecto de personas que trabajaban bajo la misma marca, mientras presumían de ser inclusivas y expandían el alcance del diseño a otras regiones. Las compañías de la región encontraron sus propias formas de beneficiarse de esta tendencia. Desde bancos multinacionales hasta los llamados unicornios, durante 2022 y 2023 muchas empresas recurrieron a la subcontratación de la mayoría de sus equipos de diseño, limitando los beneficios de compensación y facilitando el despido de docenas de empleados a la vez, todo mientras retrasaban y reducían los procesos de rendición de cuentas. Aunque surgieron publicaciones en LinkedIn y otras plataformas para empatizar y ofrecer nuevas oportunidades a quienes habían recibido sus cartas de despido, las personas diseñadoras de toda América Latina y el sur global a menudo fueron ignoradas. La solidaridad, al igual que los salarios, dependía de la ubicación. Elegir dónde ir, incluso en el peor de los casos, constituye un privilegio.

LOS ECOS DEL PODER DEL DISEÑO

Sostenemos que estos acontecimientos han erosionado el repetido argumento de la capacidad del diseño para reimaginarse a sí mismo como una poderosa fuerza de justicia social. Como ocurre con cualquier promesa de progreso, concebir el diseño como fuerza transformadora para dicho cambio le confiere tal atractivo, que la promesa de cerrar las brechas de las desigualdades — mediante la mejora de infraestructuras precarias y facilitando el acceso al bienestar cotidiano— le ha hecho ganar peso en el sur global. También ha ofrecido a las personas que diseñan en el sur global el atractivo papel de agentes iluminados que tienen el potencial de dar forma a un mundo que prioriza la justicia, la sostenibilidad y la equidad a través de un compromiso con el discurso que aquí denominamos *el poder del diseño*.

En lo esencial, el discurso profesional del diseño es discretamente colonial. Celebra el potencial del diseño de constituirse en una profesión cuya misión es resolver grandes problemas globales mediante técnicas irresistibles e ingeniosas que rara vez se evalúan para comprobar su eficacia. Tras revolucionarios llamados a la acción se oculta el dominio omnipresente de los estándares occidentales, tal como demuestran dos de las dimensiones en que se manifiesta este discurso: diseñar para el impacto global y diseñar para un futuro mejor.

Diseñar para el impacto global

Este enfoque sugiere que el diseño puede mejorar cualquier cosa mediante técnicas legitimadas por Occidente, sin considerar la necesidad de fortalecer los sistemas locales y basando la excelencia en términos de cómo negociar el bienestar de las personas sin desprenderse del capitalismo. Encontramos un ejemplo común de esto en los programas inmersivos que múltiples instituciones ofrecen, a quienes diseñan profesionalmente en el norte global, para trabajar con comunidades y diseños locales, como es el caso del programa “Crafting Futures México” del British Council, una iniciativa que busca desarrollar «nuevas metodologías de diseño como herramientas de cambio social» (British Council México, s.f.), y “Francia en México”, la alianza francesa con Design Week México enfocada en «construir vínculos comunitarios» y «promocionar y profesionalizar el comercio de artesanías en México» (Institute Français d’Amérique Latine, s.f.). Estas iniciativas hacen hincapié en el papel que las personas de origen europeo que diseñan tienen en la “mejora” de los conocimientos vernáculos, mientras borran la inversión necesaria —tanto en tiempo como en recursos, además de la transferencia de conocimientos— para que las comunidades locales alberguen estos “espacios colaborativos”. Aunque no todas las personas que participan se sumen a esta perspectiva, estas prácticas refuerzan institucionalmente la visión de la persona que viene de afuera como alguien superior, posicionando los valores anglo-europeos como principios universales y sugiriendo que las prácticas y las formas de vida locales necesitan ser mejoradas y actualiza-

das por profesionales del diseño del norte global con educación formal, a menudo blancos y de género masculino.

Diseñar para un futuro mejor

La noción de materializar futuros locales mediante el diseño a menudo oculta los ideales occidentales de progreso y desarrollo. Con frecuencia, esta idea refuerza el rol de vanguardia de los agentes del norte global, que asumen funciones de liderazgo y se posicionan como pioneros en la configuración de un “nuevo” futuro. Al mismo tiempo, a menudo estos agentes cooptan los proyectos y las visiones de estos grupos marginados para introducir novedades en sus propios proyectos. Muchas iniciativas multinacionales que se asocian con prácticas locales de diseño glorifican el intercambio intercultural como fuente de innovación, sin abordar las dinámicas asimétricas de poder. El evento “Beyond Human-Centered Design”, organizado por el estudio Space10 y financiado por IKEA, afirma que «el buen diseño es regional» (Bloom, 2022); en tanto, Design Matters (2024) propone «entrar en una era de prácticas radicalmente diferentes, donde vemos el futuro con optimismo y avanzamos». Eventos como los mencionados suelen llevarse a cabo en un idioma extranjero y tienen lugar en barrios que han experimentado una agresiva gentrificación. A menudo se asocian con agentes locales que pertenecen a redes elitistas que actúan como intermediarios. Debido al costo de inscripción, son inaccesibles para la población general, excluyendo una vez más a las personas más afectadas por las intervenciones que promueven.

¿Diseñado por quién? ¿Impulsado por el poder de quién?

El *poder del diseño* es persuasivo mientras siga siendo elusivo. Al resaltar la disonancia entre lo que se dice y lo que realmente sucede, intentamos identificar y explorar las formas en las que las personas de esta región que diseñan pueden sostener el deseo de crear mejores futuros y, por qué no, mejores presentes. Escribimos como profesionales del diseño de origen mexicano e intentamos poner nuestras experiencias y las de colegas al centro, enfocándonos en nuestras condiciones materiales y en las dinámicas coloniales de poder que nos sujetan, reconociendo al mismo tiempo que nuestros esfuerzos se basan en la resistencia de movimientos globales con los que compartimos muchas luchas e intereses.

UNA REVISIÓN LOCAL DEL PODER DEL DISEÑO A TRAVÉS DE LA HISTORIA

En los años cuarenta, América Latina inició un proyecto de modernización. El objetivo era desarrollar nuevas formas y medios para interpretar el patrimonio nacional según estándares internacionales, con la esperanza de mostrar el potencial del país para acceder a la modernidad. Esta misión se institucionalizó a través de escuelas

que tenían como propósito educar a la población en “artes aplicadas” y arquitectura, así como desarrollar la cultura material rural. En aquella época no había una distinción clara entre profesionales de la artesanía, el arte y el diseño.

La profesionalización del diseño latinoamericano en los cincuenta coincidió con la exportación de formas desarrollistas del “sueño americano” por parte de Estados Unidos. Durante esa década, el diseño en países como México fue fuertemente influenciado por políticas económicas como el desarrollo estabilizador o el “milagro mexicano” (Medina Lozano, 2016, p. 102), contexto en el cual los gobiernos buscaban optimizar los procesos de producción y desarrollar la capacidad industrial para sustituir las importaciones. Los nuevos estándares de producción en masa requirieron cambios en la estética y demandaron mayores habilidades proyectuales. El funcionalismo y la tradición de la Bauhaus fueron introducidos y amalgamados en los nuevos programas académicos de las universidades, principalmente en la arquitectura y el diseño gráfico, y posteriormente en el diseño industrial (Maseda, 2006).

A finales de los sesenta, la intensiva comodificación de la vida comenzó a erosionar la solidaridad social y el bienestar, dando lugar a movimientos estudiantiles y obreros que criticaban lo que un *buen diseño* significaba para las personas latinoamericanas (Bonsiepe, 1993, p. 6). Al mismo tiempo, Silicon Valley empezaba a florecer con la revolución informática. El “tercer mundo” necesitaba su propia versión del diseño, no para competir con el “primer mundo”, sino para no quedarse atrás. Sin embargo, los criterios de competitividad global ya habían empezado a cambiar: entre los ochenta y los noventa, la terciarización y la subcontratación plantearon nuevos desafíos al diseño. El nuevo panorama suscitó debates sobre la gestión del diseño. Mientras las empresas y los estudios de diseño del norte global se orientaban hacia ofertas más abstractas, como el *design thinking*, el diseño latinoamericano se veía frenado por las crisis económicas y la inestabilidad política, lo que limitaba el acceso al diseño asistido por computadora (CAD). La educación en diseño siguió centrada en las habilidades técnicas, dejando fuera de su ámbito la estrategia y las metodologías, con algunas excepciones de comunidades universitarias políticamente comprometidas.

La primera década del siglo XXI estuvo marcada por la globalización, que cuestionó el valor y el futuro del trabajo local de diseño. Numerosas retrospectivas y exposiciones en museos trataron de conectar el pasado y el futuro en el contexto de la digitalización, mientras universidades, estudios y profesionales destacaban el potencial y la utilidad social del diseño. Como señala Bonsiepe, «en la periferia, los problemas de diseño son en primer lugar de orden político y solamente en segundo lugar de orden técnico-profesional» (1993, p. 9). Las teorías y las propuestas emergentes derivadas del optimismo tecnológico impuesto por el diseño en Silicon Valley dejaron sin respuesta una de las preguntas más acuciantes para las personas que diseñan en el sur global: ¿cuándo será nuestro turno?

¿AGENTES DE CAMBIO O CUSTODIOS DEL SISTEMA?

Últimamente han surgido críticas exhaustivas a la práctica profesional del diseño, como las que ofrece el reciente libro de Alfonso Matos, *Who Can Afford to be Critical?* (2022), donde se ahonda en los privilegios económicos y sociales que sustentan la capacidad de comprometerse en una práctica “crítica” de diseño. Matos sugiere que los objetivos de descolonizar el diseño o lograr la justicia social pueden estar fuera del alcance de quienes están atrapados en las realidades del trabajo dominante, comercial y motivado por el capital. Matos sostiene que la capacidad de cuestionar y reconfigurar las prácticas del diseño suele estar reservada a quienes no tienen limitaciones financieras. En una discusión transcrita en el libro, un par de participantes sostienen lo siguiente:

Ganarse la vida haciendo (...) un tipo de diseño en el que activamente puedas tener un cierto nivel de libertad y agencia, aunque solo sea agencia a la hora de elegir los proyectos que aceptas, no es algo habitual. Siempre tienes que mantenerte con algún otro trabajo. (...) No hay mercado para el diseño crítico. Y tal vez ni siquiera haya un público para él (Matos, 2022, p. 18).

Matos destaca además que las personas que diseñan son explotadas o perpetúan el sistema de explotación, ya que la mayoría no tiene otra opción que conformarse con esas prácticas laborales.

Del mismo modo, *What Design Can't Do* (2024), de Silvio Lorusso, nos recuerda las limitaciones inherentes a la capacidad de las personas que diseñan para lograr cambios, especialmente cuando las barreras sistémicas siguen sin ser reconocidas ni cuestionadas. Lorusso explora las narrativas optimistas del discurso de diseño que promueven la idea de que el diseño por sí solo puede resolver problemas sociales complejos, señalando que, sin abordar en profundidad las causas de estos problemas, tales esfuerzos son en gran medida superficiales. Lorusso describe el “*starter pack* oculto” del diseño (compuesto por factores como los procedimientos burocráticos, los problemas financieros, las prácticas no remuneradas y los prejuicios de género) que amenaza o sostiene el viaje profesional de convertirse en —y mantenerse como— profesional del diseño. Lorusso compara el ciclo de la desilusión en el diseño con el ciclo de sobreexpectación de Gartner (Lorusso, 2024, p. 38), en el que, tras un clímax de expectativas sobredimensionadas, quienes diseñan suelen enfrentar un abismo de desilusión. Esta desilusión se manifiesta de diversas formas: hay profesionales que dudan y se desorientan, los hay que se anestesian y se decepcionan, y hay quien simplemente se enfada y se resiente. Lorusso lo subraya con la siguiente observación: «Quizás las personas que diseñan se están dando cuenta, de repente, de que su relación con su disciplina siempre ha sido una forma de síndrome de Estocolmo» (2024, p. 38), sugiriendo que las personas que diseñan siguen siendo leales y defienden una profesión que a menudo las explota. Lorusso

cita a Baptiste Fluzin, quien se suma a esta crítica calificando a las personas que diseñan como «las personas más icónicas, perezosas y útilmente idiotas de nuestra era» (como se citó en Lorusso, 2024, p. 38).

Además, cuentas de memes como @dank.lloyd.wright, @ethicaldesign69 y @northwest_mcm_wholesale ofrecen una reflexión sobre los problemas culturales y sistémicos del mundo del diseño. El contenido memético tiene una gran resonancia porque se nutre de experiencias y preocupaciones compartidas, convirtiéndose en un indicador relevante y potente de los sentimientos y desafíos actuales de la profesión, capturando las verdades caóticas y la naturaleza a menudo contradictoria de la práctica del diseño a través del humor y la sátira. Tanto Matos como Lorusso utilizan memes en sus libros para transmitir el estado de ánimo moderno y la crítica del diseño y de ser persona que diseña, ilustrando cómo este formato comunica eficazmente la desilusión y la ironía prevalentes en la industria.

Sin embargo, por muy valiosas y perspicaces que sean estas nuevas posturas críticas, si no se examinan sus limitaciones y los puntos ciegos que surgen de una posición de poder, se perderá la oportunidad de realizar una indagación más profunda. «Este tipo de experiencia romantizada de “ciudadano europeo” sigue siendo un espejismo lejano para muchos jóvenes de mi edad», afirma Matos (2022, p. 10). Reflexionar sobre el diseño desde este punto de vista pasa por alto las experiencias y realidades de la mayoría global, exigiendo reevaluar, hasta sus cimientos, a quién sirve realmente el diseño y a qué voces está dando prioridad. Las personas que diseñan, autoproclamadas como agentes encargados de dismantelar los sistemas que rigen su profesión, se encuentran atrapadas en un doble rol: son agentes de cambio y al mismo tiempo guardianes del *statu quo*, navegando un terreno plagado de contradicciones.

DESCOLONIZANDO EL MITO DE UN MUNDO (RE)DISEÑABLE

Esta relación paradójica entre diseño y de/colonización ha sido el foco central para quienes resisten la colonización desde sus inicios. El pensamiento decolonial en el diseño latinoamericano debería desafiar estas narrativas, reivindicando las experiencias y las perspectivas regionales del diseño y su papel en el mundo. Por lo tanto, es importante señalar que la premisa de la *colonialidad del poder*, una teoría propuesta por Aníbal Quijano (2000), es identificar y nombrar las estructuras que jerarquizan la sociedad en función de categorías como raza, clase y sexo/género, entre otras. Históricamente, esto se tradujo en que se asignaran trabajos no remunerados a personas pertenecientes a los pueblos originarios y afroamericanas a través de mecanismos como la explotación y la esclavitud. En la práctica, esto se sigue perpetuando cuando se asigna el trabajo “intelectual” y conceptual de mayor valor a la blanquitud y la masculinidad, mientras las personas racializadas son relegadas al trabajo manual o artesanal. A través de este esquema, los beneficios se

concentran en el norte global, mientras los costos y las pérdidas son absorbidos por el resto del mundo, no solo en términos económicos, sino también en todos los ámbitos de la vida.

La práctica del *nearshoring* constituye otro ejemplo de complicidad entre la industria y las formas modernas de colonialismo. Las empresas del norte global establecen equipos o contratan a personas en el sur global para aprovechar los costos laborales más bajos, perpetuando dinámicas de explotación económica e intelectual. Estas empresas atraen talento local con la promesa de participar en trabajos de diseño de vanguardia, pero a menudo dichas personas se ven relegadas al trabajo manual de diseño, ejecutando tareas bajo estrictas limitaciones, con poco margen para la autonomía creativa y sin poder hacer contribuciones significativas a las fases conceptuales de los proyectos. La producción intelectual y creativa de estas personas se lleva de vuelta al norte global, enriqueciendo los ecosistemas de productos y el dominio de estas corporaciones en los mercados, contribuyendo mínimamente al paisaje y la economía del diseño local. Estas dinámicas reflejan el saqueo colonial de los recursos, donde la riqueza generada por el trabajo y la creatividad locales se extrae y se deslocaliza.

Si el *poder del diseño* no consigue mejorar las condiciones de trabajo de las personas que diseñan en la periferia, ¿cómo se puede esperar una transformación justa y sostenible a nivel sistémico? Este asunto va más allá de las narrativas que rodean la práctica del diseño, afectando al impacto tangible y la agencia de quien diseña. Lorusso captura este dilema:

Las personas que diseñan se debaten entre la necesidad de crear, por razones profesionales y vocacionales, en la promesa moderna de un orden armónico y fluido, y verse atrapadas en una realidad absurda y llena de fallos. Son el tipo ideal de subjetividad hipermoderna: evangelistas desilusionados que están perdiendo la fe (Lorusso, 2024, p. 18).

A menudo, quien diseña aspira a cambiar el sistema a nivel de la industria, abordando los llamados *wicked problems*, cuya naturaleza es fundamentalmente política. Pero las soluciones que proponen a menudo quedan cortas debido a las limitaciones de su poder y su agencia individuales.

DE RE- A DES-: ¿QUÉ PASARÍA SI DESCOLONIZAR ES DESDISEÑAR EL MUNDO?

El análisis de las condiciones laborales, los discursos y las prácticas cotidianas pone de manifiesto que ni las personas que diseñan ni el diseño pueden crear un mundo mejor por sí mismos. La negación y la decolonialidad siguen siendo estrategias poco debatidas en el diseño, quizá porque se perciben como demasiado radicales o amenazantes para el *statu quo*. El diseño no puede descolonizar sin ser simultánea-

mente descolonizado desde dentro. Si no se abordan los fundamentos sistémicos de la industria —como las disparidades de poder y los distintos niveles de autonomía entre las personas que diseñan—, el diseño seguirá lejos de salvar la brecha entre nuestra realidad actual y nuestras aspiraciones.

La descolonización no vendrá de la abundancia de propuestas, teorías, eventos y laboratorios de innovación. Por el contrario, algo transformador solo podrá surgir si dejamos de replicar las acciones de los últimos cinco siglos de colonización e industrialización y comenzamos a afirmar lo que nos ha sido negado. Esto solo se puede lograr prestando atención a cómo las prácticas concretas y discretas (libres de etiquetas llamativas, entradas con descuento por compra anticipada, ingeniosos juegos de palabras y titulares atractivos) pueden ayudarnos a desvincularnos de la explotación mutua y dejar de reforzar el *statu quo*. Es posible que el cambio sistémico no requiera mazos de cartas o *toolkits*; más bien, puede labrarse a través de pequeños cambios significativos en nuestras prácticas de trabajo. Socavar un sistema puede requerir, de hecho, empezar por renunciar a las herramientas que lo construyeron. El entrelazamiento entre el norte y el sur global destaca el problema de la escala. Muchos problemas sistémicos se encuentran fuera del alcance de lo que las personas que diseñan pueden abordar individualmente; por tanto, se necesita un enfoque colectivo para lograr un cambio significativo.

La opción de negarse trata de iluminar el espectro de resistencia disponible para las personas que diseñan en el sur global, desde los actos personales de desafío hasta los esfuerzos colectivos encaminados al cambio sistémico.

El diseño puede ser visto como un campo interdisciplinar innovador y de resolución de problemas, pero también como parte de un presente disciplinar problemático. La teoría y la práctica del diseño contemporáneo se han visto limitadas por el *statu quo* de la industria, que mantiene una función principalmente utilitaria, haciendo hincapié en el hacer sobre el pensar, en lo superficial sobre lo consustancial y en la intervención sobre la planificación (Maldonado, 1972).

Esta introspección nos lleva a una encrucijada crítica: si el diseño en sí mismo es el problema, ¿cómo puede ser que la solución también implique al diseño? ¿Qué pueden hacer las personas que diseñan en causas perdidas? ¿Qué pasaría si el acto de diseño más radical fuera detenerse, reflexionar y, posiblemente, optar por no actuar? Al explorar la opción de “deshacer/negarse” como postura contra las prácticas coloniales, introducimos la idea de *puntos de inacción*, no para reutilizar los medios del diseño para crear *un mundo completamente nuevo*, sino para rechazarlos y, al hacerlo, dejar de recrear e innovar el viejo mundo en sí, no dentro de él o en él. ¿Qué pasaría si una vía para críticamente examinar y potencialmente dismantelar los marcos que limitan nuestra imaginación y perpetúan las estructuras de poder existentes fuera negarse a seguir diseñando el sistema actual?

La negación, una estrategia abolicionista muy usada, ha sido articulada en diversos contextos académicos, así como en prácticas creativas e investigativas. En sus debates sobre la diversidad y la queja, Sara Ahmed (2018) hace hincapié en el poder de decir “no” como una forma de resistencia contra las expectativas normadas y las injusticias sistémicas. En su trabajo, Ahmed sostiene que la negación puede ser un medio para afirmar la propia agencia y crear espacio para formas alternativas de ser y conocer (2018). En el diseño, la negación puede entenderse como un acto deliberado y estratégico de resistencia. Implica hacerse dueño de la agencia propia, no solo rechazando prácticas y productos dañinos, sino también imaginando y enactando modos alternativos de diseño. Sin embargo, esto también implica hacer el trabajo necesario para comprender qué proyectos y qué prácticas se ajustan a los valores propios. Esta perspectiva concuerda con el argumento de Ezio Manzini, quien llama a pasar de un objetivo cuantitativo a uno cualitativo, de una cultura de producción a una cultura de reproducción, posicionando a las personas que diseñan como cuidadoras de «un jardín de objetos» (como se citó en Tonkinwise, 2013, p. 1). Pero, como observa Tonkinwise, «la jardinería también requiere desmalezar, podar y compostar. Hacer más con menos también implica reducir, deshacerse de lo innecesario» (2013, p. 1).

Las nociones de Tonkinwise de *undesigning* o *designing away* están relacionadas con esta idea de negación. Tonkinwise sugiere «que no-diseñar es también una forma de diseñar; puede ser proactiva, una estrategia deliberada para no diseñar, para hacer desaparecer los diseños existentes» (2013, p. 1). Esta noción de *undesigning* coincide con la de desdiseñar en su postura crítica, pero difiere en su recreación proactiva del espacio. Desdiseñar implica un rechazo más radical: el cese total de la participación en el paradigma de diseño existente. No se trata simplemente de deshacer los diseños existentes, sino de negarse a contribuir al ciclo sistémico de producción del diseño que perpetúa la explotación y la desigualdad.

Previamente, Tony Fry había propuesto el concepto de “práctica redirigida”, haciendo hincapié en la necesidad de cambiar de raíz la dirección del diseño, cuestionando su trayectoria actual e imaginando futuros alternativos. Fry sugiere que, para realmente descolonizar el diseño, debemos involucrarnos en lo que denomina *elimination design*, que implica una postura activa para deshacer las estructuras y los productos perjudiciales que la industria del diseño ha perpetuado. Fry señala que la práctica redirigida debe enfocarse en tres áreas: «adaptación frente a lo que debe cambiar para contrarrestar lo insostenible; eliminación de lo que amenaza la sostenibilidad por medio de diseñar la desaparición de las “cosas”; y prefiguración, que consiste en diseñar para hacer frente a lo que está por venir y redirigirlo» (2007, p. 5).

Mientras Fry y Tonkinwise proponen nuevas formas de diseñar, el concepto de desdiseñar sirve como alternativa al propio proceso de diseño, haciendo

hincapié en la inacción y la negación como formas de resistencia. Esta perspectiva invita a las personas que diseñan a mirar hacia dentro, abrazar los silencios incómodos y cuestionar el impulso de “hacer” (rehacer, rediseñar, producir) como respuesta por defecto a cualquier problema. Destacar la omisión reflexiva y el potente silencio de la negación como actos de resistencia y reivindicación adquiere otro nivel de importancia en regiones sobreexplotadas como América Latina.

La decisión deliberada de no participar en los procesos convencionales de diseño y producción surge como factor clave para la (in)acción. Esto no implica simplemente decir “no” a proyectos o clientes concretos, sino que representa un compromiso más profundo con el cuestionamiento de los cimientos sobre los cuales opera la industria del diseño. Como estrategias, sugerimos:

1. *Sabotaje sutil.* Dificulta el acceso y el uso de productos y servicios perjudiciales absteniéndote de mejorarlos. No utilices tu poder creativo para hacer atractivos los esclavizantes planes de pago en cuotas. No hagas que las corporaciones explotadoras parezcan agradables o simpáticas.
2. *Alargar los plazos.* Resiste el hábito de cumplir etapas y plazos en todas las áreas de diseño, siempre. A menos que trabajes en salud, justicia o servicios públicos, todo trabajo puede esperar. Si no hay ninguna vida que dependa de que tu diseño sea perfecto y llegue a tiempo, haz que pequeños errores retrasen la entrega.
3. *Diseñar mal las malas ideas.* Si ser buen profesional del diseño significa ser buena o bueno estilizando la opresión, entonces ser una mala diseñadora o un mal diseñador es bueno para el mundo. No entregues tus mejores conocimientos o capacidades a compañías que encarecen a propósito sus servicios.
4. *Ignorar los roles y las ubicaciones.* No viniste a este mundo para supervisar el trabajo de tus colegas. Deja de normalizar que haya remuneraciones diferentes por el mismo trabajo debido a circunstancias accidentales de geografía, género y nacionalidad. Evita sentirte con derecho a dar órdenes si tu remuneración es mayor a la de otras personas.
5. *Desvincularse del personaje.* Evita ver a las personas que diseñan como particularmente creativas o sensibles hacia el bienestar y los problemas del mundo. Deja de presentarte como diseñadora o diseñador para darle más caché a tu identidad. No hagas caso a las compañías que te consideran genial, artista, rebelde o agente de cambio. Recuerda que para ellas eres un peón más. Considera que el diseño es importante como lo son la contabilidad y los servicios de limpieza.
6. *Dejar de seguir y dar “me gusta”.* Evita asistir o participar en eventos que siguen reproduciendo discursos de poder. No compartas otro caso más de instituciones que utilizan el conocimiento, los problemas y las identidades de la mayoría global para fortalecer su práctica de diseño.

Este no es un llamado a abandonarlo todo, sino una invitación a dejar que el sistema muestre sus grietas y sus fallos. Esta ruptura no se logrará

perfeccionando el diseño dentro del sistema actual, sino haciendo que el diseño sea inutilizable para reproducir su daño. Somos conscientes de que desdiseñar puede parecer contraintuitivo. Cuando a la mayoría global se le ha enseñado que rediseñar es el puente desde la discriminación hacia la dignidad, negarse a diseñar parece una renuncia a la vida misma.

Sin embargo, creemos que esta incomodidad puede conducir a un compromiso más significativo: la libertad de elegir negarse. Al desafiar el ego de la industria y sus delirios de grandeza, reconocemos que la inacción puede no estar al alcance de todas las personas que diseñan, especialmente en el caso de las que están atrapadas en dinámicas globales de explotación laboral. Para esas personas que diseñan, la herramienta más poderosa nunca será diseñar productos mejores, más sostenibles e inclusivos, sino dejar de diseñar para los sistemas que perpetúan esas deficiencias e injusticias. Negarse a diseñar es, en sí mismo, una forma de diseñar.

Aunque no creemos que haya un poder intrínseco en el diseño, sí creemos que hay poder en diseñar. Por eso abogamos por su negación. La mayoría de las personas que diseñan, en tanto trabajadoras, suelen operar en entornos en los que sus acciones están dictadas por otras personas: superiores, clientes y empresas. A menudo, su capacidad para enactar cambios significativos está limitada por estas estructuras. Proponemos una ruptura que nos desvincule de las tradiciones occidentales del diseño, evitando la renovación cíclica de enfoques extractivistas. La negación colectiva a diseñar dentro de estos límites se convierte en una forma de reivindicar la autonomía y dar forma al mundo (o diseñarlo) en términos que consideren futuros plurales posibles para la mayoría global. Es una invitación a alejarnos de nuestro papel como personas diseñadoras individuales y desvincular nuestro poder de diseño de los diseños que se nos exige habilitar para subsistir. La distinción entre la mera producción dentro de los confines de las estructuras existentes y el dar forma activamente a mundos, permitiendo que emerjan del abismo de la negación, es crucial para restaurar nuestro poder colectivo.

«Si el diseño no es más que una incitación al consumo, debemos rechazar el diseño», afirmó Adolfo Natalini, de Superstudio, «hasta que todas las actividades de diseño se dirijan a satisfacer necesidades primarias. Hasta entonces, el diseño debe desaparecer» (como se citó en Lang & Menking, 2003, p. 167). La creencia en el poder del diseño nos ha hecho perder de vista que los puntos débiles de nuestra práctica cotidiana son también los puntos de palanca más cercanos y precisos de que disponemos para acelerar la descomposición de los sistemas coloniales. Sin embargo, entender las luchas de las personas que diseñan como trabajadoras y contrastarlas con los discursos hegemónicos se hizo necesario para explorar el alcance de una profesión cuyo mensaje es que podemos hacerlo todo si nos tomamos el tiempo necesario para ello.

A través de la ilusión del poder del diseño y de nuestro ímpetu como personas diseñadoras de la mayoría global, hemos respaldado inadvertidamente sistemas opresivos, permitiendo la explotación de nuestra fuerza laboral para ocultar sus fallos e ineficiencias. Para las personas latinoamericanas que diseñan, negar su compromiso con este poder podría implicar el riesgo de confirmar prejuicios coloniales: falta de habilidades, falta de agencia, falta de ambición. Podría significar una renuncia a una reputación ganada con esfuerzo, pero frágil. Los riesgos de hacerlo (como la inestabilidad económica, los ascensos tardíos y el trabajo de baja calidad) son realidades que persistirán incluso cuando se cumplan las expectativas coloniales. Pero la negativa podría mantenerse el tiempo suficiente para que las teatralidades del diseño queden expuestas en el centro del poder y, lo que es más importante, ante nuestra propia conciencia. Manteniendo esta tensión entre presente y futuro, podríamos crear espacios para nuevos mundos, al tiempo que nos negamos a preservar los viejos, en lugar de diluir nuestra disidencia en nombre del diseño. **D**

REFERENCIAS

- AHMED, S. (2018, 28 de junio). *Refusal, Resignation and Complaint*. Feministkilljoys. <https://feministkilljoys.com/2018/06/28/refusal-resignation-and-complaint/>
- BLOOM, E. (2022, 24 de marzo). *Space10 Pops Up in Mexico City. A Two-week Festival Exploring What Good Design Is in Today's Climate*. What Design Can Do. <https://www.whatdesigncando.com/stories/space10-two-week-design-festival-in-mexico-city/>
- BONSIEPE, G. (1993). *Las siete columnas del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.
- BRITISH COUNCIL MEXICO. (s.f.). *Crafting Futures Mexico*. <https://www.britishcouncil.org.mx/en/crafting-futures-mexico>
- DESIGN MATTERS. (2024). *A Digital Design Conference*. <https://designmatters.mx/themes/>
- FRY, T. (2007). Redirective Practice: An Elaboration. *Design Philosophy Papers*, 5(1), 5–20. <https://doi.org/10.2752/144871307X13966292017072>
- INSTITUTE FRANÇAIS D'AMÉRIQUE LATINE. (s.f.). *Francia en México: Programme d'immersion design et métiers d'art*. <https://designweekmexico.com/convocatorias/francia-en-mexico/>
- LANG, P., & MENKING, W. (2003). *Superstudio: Life Without Objects*. Skira.
- LORUSSO, S. (2024). *What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion*. Set Margins'.
- MALDONADO, T. (1972). *Design, Nature, and Revolution: Toward a Critical Ecology*. Harper & Row.
- MASEDA, P. (2006). *Los inicios de la profesión del diseño en México: Genealogía de sus incidentes*. CONACULTA.
- MATOS, A. (Ed.). (2022). *Who Can Afford to Be Critical?: An Inquiry into What We Can't Do Alone, as Designers, and into What We Might Be Able to Do Together, as People*. Set Margins'.

- MEDINA LOZANO, L. (2016). La arquitectura en México en los años 50 vista desde el cine mexicano. En A. González Barroso, Á. Román Gutiérrez, & N. Gutiérrez Hernández (Eds.), *Miradas al cine desde Zacatecas* (pp. 102–111). Universidad Autónoma de Zacatecas. <https://doi.org/10.48779/63yj-qv84>
- QUIJANO, A. (2000). Coloniality of Power and Eurocentrism in Latin America. *International Sociology*, 15(2), 215–232. <https://doi.org/10.1177/0268580900015002005>
- TONKINWISE, C. (2013). *Design Away: Unmaking Things* [Borrador]. https://www.academia.edu/3794815/Design_Away_Unmaking_Things