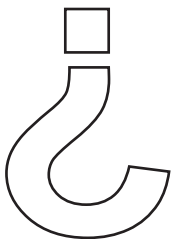
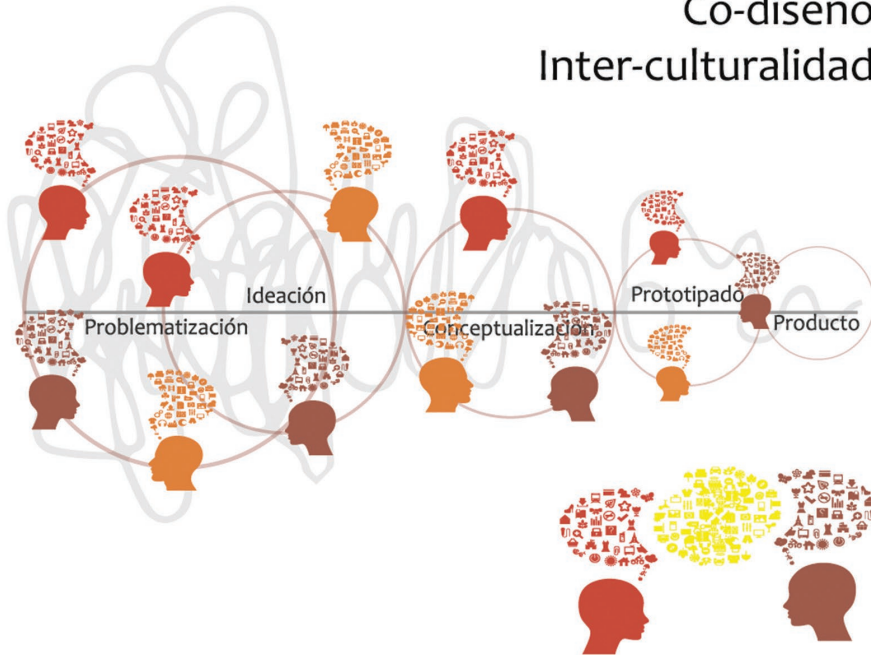


Co-creación  
Co-diseño  
Inter-culturalidad



**Cómo estudiar la interculturalidad desde el diseño? No hay interculturalidad sin creatividad.**

*How to study Interculturality from Design?  
There is no interculturality without creativity.*

## Resumen

*Este artículo explora cómo afrontar el fenómeno de la interculturalidad desde la investigación en el campo del Diseño. En la primera parte, se describen los modos de investigar en el área; luego, se define la interculturalidad desde los estudios socioculturales y los de comunicación con enfoque crítico. Complementariamente, se describen algunas formas en que la práctica del diseño ha actuado en espacios de diversidad cultural, para concluir que la interculturalidad habita en sistemas creativos pluriculturales; por tanto, no puede existir genuina interculturalidad sin creación colaborativa en la diversidad.*

## Palabras clave

*Cocreación, codiseño, multiculturalidad, pluriculturalidad, Interculturalidades.*

## Abstract

*This article explores how to face the phenomenon of interculturality from research in the field of design. In the first part, the ways of research the area are described; then, the interculturality is defined from socio-cultural studies and communication with a critical approach. Additionally, some ways in which design practice has acted in spaces of cultural diversity are described, concluding that interculturality resides in multicultural creative systems; therefore, genuine interculturality cannot exist without collaborative creation in diversity.*

## Key words

*Co-creation, Co-design, Multiculturality, Pluriculturality, Interculturalities.*

# ***¿Cómo estudiar la interculturalidad desde el diseño? No hay interculturalidad sin creatividad.\****

*¿How to study Interculturality from Design?  
There is no interculturality without creativity.*

**Widman Said Valbuena Buitrago\*\***  
wsvalvuenab@unal.edu.co

11

Como objeto de estudio y propuesta política, se considera que el debate teórico sobre la interculturalidad sigue vigente. Al ser un fenómeno que se caracteriza por su inestabilidad, existen intersticios de conocimiento que merecen atención desde otras perspectivas, o dicho de otro modo, es un discurso en construcción con cerramientos y potencialidades (Restrepo, 2014).

Asimismo, desde hace unas décadas la comunidad de estudios en diseño se ha preocupado por construir las bases epistemológicas y, en consecuencia, las orientaciones metodológicas de la investigación en este campo (Buchanan, 2001). El interés ha sido construir su identidad epistemológica, diferenciando los estudios en diseño de lo que se hace comúnmente en las ciencias humanas (Archer, 2005).

Este documento presenta una reflexión sobre el estudio de la interculturalidad desde una perspectiva de los estudios en diseño. Se complementan las aproximaciones elaboradas con los estudios socioculturales, atendiendo la interculturalidad desde una postura creativa, con la intención de brindar alternativas para establecer relaciones con las comunidades, de modo que estas no se vean afectadas porque consideren que sus culturas están siendo vulneradas o sus conocimientos y productos culturales están siendo enajenados o socavados (Barrera, Quiñones, & Jacanamijoy, 2014).

---

\*Artículo de avance en el marco del doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas.

\*\*Estudiante del Doctorado en Diseño y Creación, facultad de Artes y Humanidades, Universidad de Caldas. Magister en Hábitat y Especialista en Pedagogía del Diseño, facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia. Licenciado en Diseño Tecnológico, Facultad de Ciencia y Tecnología, Universidad Pedagógica Nacional. Actualmente es asesor de investigación para el proyecto "Creativos". Desarrollo de la creatividad en contextos diversificados de aprendizaje, para el programa de Diseño Gráfico, Facultad de Artes y Diseño, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Investigador y consultor independiente en Oka. Consultores Académicos Estratégicos.

Con este propósito, el documento presenta un barrido por algunos modos de pensar y hacer la investigación en diseño; seguidamente se hace una aproximación para entender cómo propiciar la interculturalidad, para finalmente presentar por qué se considera que la cocreación es un método acertado para estudiar y generar relaciones interculturales. Por último, se incluye un conjunto de cuestionamientos emergentes y que no necesariamente tienen respuesta en el contenido presentado cada una de las preguntas pretende abrir ventanas para caminos alternos hacia la problematización de las reflexiones presentadas.

### **Modos de pensar y hacer investigación en diseño y creación**

La investigación en diseño puede ser considerada un campo emergente de conocimiento que, desde hace unas décadas, está interesado en consolidar su espacio epistemológico, ontológico y metodológico. Esta preocupación ha llevado a que se planteen y reporten diferentes iniciativas sobre cómo configurar dicho campo.

El manifiesto *A View Of The Nature Of Design Research* (Archer, s.f.) se ocupa de la naturaleza de la investigación en diseño, planteando que el Diseño es un campo de conocimiento constituido por al menos diez áreas de estudio: historia, tecnología, taxonomía, praxiología, modelado cognitivo, metrología, axiología, filosofía, epistemología y pedagogía del diseño. Estas áreas se organizan en tres subdisciplinas del diseño: fenomenología, praxiología y filosofía.

Archer (1995) considera que

la investigación es básicamente búsqueda sistemática, cuyo objetivo es la generación de algún tipo de conocimiento que debe ser transmisible. Además, el autor considera que el diseño, como la ciencia, no es tanto una disciplina sino una amplia gama de disciplinas interconectadas por un enfoque, un sistema de lenguaje común y un procedimiento común. Sin embargo, la investigación en diseño no es equiparable con la investigación científica, pese a que la *designerly enquiry* (investigación diseñística) sí puede ser análoga a la investigación científica.

Agrega Archer (1995) que, en la tradición, lo “correctamente científico” no se define por las temáticas sino por el enfoque intelectual. Aún hoy la tradición occidental más ortodoxa sigue considerando que el enfoque correcto es el propuesto por Francis Bacon, donde el lugar privilegiado lo tienen el empirismo, la objetividad y el razonamiento deductivo:

The traditional Western perception of a correct scientific approach, still held by many to the present day, is based on ground rules that were first systematically set out by Francis Bacon in 1620. The whole process is characterised as being empirical (that is, based upon evidence obtained in the real world), objective (that is, free from the influence of value judgements on the part of the observer), and inductive (that is, moving from the observation of specific instances to the formulation of general laws). Intellectual processes of any sort that fail the tests of empiricism, objectivity and inductive reasoning are dismissed as unscientific and

unreliable. So goes the Baconian paradigm (Archer, 1995, p.2).

Por su parte, en la tradición investigativa de las disciplinas de las humanidades, los juicios se realizan dentro de un marco de valores tomando distancia de un posicionamiento "objetivo". Por tanto, es importante que el investigador en Humanidades exponga con claridad la ideología desde la cual enfrenta la investigación (Archer, 1995). El mismo autor resalta las buenas prácticas que considera se deben llevar a cabo en este tipo de investigación, haciendo énfasis en la importancia de la exposición ideológica del investigador, del uso de fuentes primarias como evidencia, de la claridad en el tratamiento de los datos y de la publicación y transparencia de los resultados.

Por otro lado, en la investigación a través de la acción profesional, Archer problematiza la idea considerada por algunos artistas o diseñadores de que la actividad profesional creativa es sinónimo de actividad científica. Para él, dicha equivalencia no puede ser tal si no se cumple con las demandas que trae consigo la definición de investigación; ella es entendida "as 'a systematic enquiry whose goal is communicable knowledge', [por tanto, sin cumplir con dicho criterio], it cannot properly be classed as research or equivalent to research" (Archer, 1995, p.4).

Archer invita a los interesados a explorar y distinguir las clasificaciones que se han dado sobre los modos de hacer investigación en diseño: la investigación sobre la práctica; la investigación para los fines de la práctica; y la investigación a través de la práctica, ya que al parecer se debe

profundizar y diferenciar mejor esta clasificación.

De forma complementaria, Archer sugiere que el diseño es un área faltante en la educación básica, junto con la ciencia y a las humanidades (Archer, 2005), arguyendo que al ser un tipo de pensamiento particular, el diseño actúa como uno de los componentes en esta triada. Según el autor, existe una zona de la educación de la existencia humana no reconocida como tal; una manera particular de saber distinto de las ciencias y las humanidades, que puede ser ocupado por el saber diseñístico.

Este planteamiento de Archer se fundamenta en que los problemas a los que se enfrenta ahora la humanidad requieren algo más que alfabetización y aritmética. En ese sentido, es importante desarrollar competencias para comprender e innovar la cultura material, con una tercera área de conocimientos prácticos basados en la sensibilidad, invención, validación e implementación. Esta idea se puede llevar a cabo a través de programas de investigación en diseño, enmarcados en las subdisciplinas propuestas (Archer, 1995, 2005).

Sin duda, el trabajo de Archer ofrece un campo amplio para abordar de forma seria la investigación en diseño, distinguiendo claramente entre este último como práctica y la investigación propiamente dicha. No obstante, la propuesta es fuente de interrogantes: ¿la investigación en diseño es una práctica orientada hacia la construcción de conocimiento transmisible? ¿los productos, cualquiera que fuese su área, pueden ser considerados productos de investigación si cumplen con los criterios de generación de conocimiento transmisible?

Por su parte, Klaus Krippendorff (2007) se propone explorar la naturaleza de los artefactos desde la perspectiva del diseño centrado en el hombre y tomando las concepciones que tengan en cuenta la cultura. Para (Krippendorff, 2007), la artificialidad que se indaga desde el cómo, porqué, y/o quién hizo el artefacto, es una cuestión humana donde las ciencias naturales no tienen mucho qué decir. Se arguye que no puede haber artefactos fuera de su historia y estos no pueden ser separados del lenguaje utilizado para describirlos. Se sostiene que existe diferencia entre la fabricación y el uso de artefactos, ya que se consideraban como dos interfaces distintas en la experiencia humana que residen entre los usuarios y los artefactos técnicos, es decir, en las interacciones presentes en la fabricación o el uso. Además, los artefactos y las interfaces humano-entorno no son estables; mutan, no solo por la acción natural sino sobre todo por las acciones humanas (Krippendorff, 2007).

Así, el mismo autor expone la importancia que tiene para la investigación en diseño la experiencia humana, las relaciones que se establecen con el hacer y usar. El autor matiza la interfaz más allá de la mirada reduccionista e instrumental común que se ha tenido sobre ella y que ha prevalecido en las prácticas de diseño, brindándonos un objeto de estudio propio de la investigación en el área, del cual sin duda se deben ocupar los interesados en enriquecer el campo.

Más adelante se mostrará que el encuentro entre personas de diferentes culturas regularmente se ve caracterizado más por el conflicto que por el consenso, lo que origina

un espacio emergente carente de significación común, un espacio donde, en un primer momento, no es posible la co-construcción de significados por medio de la interacción simbólica, ya que los artefactos cognitivos presentes son demasiado disímiles o extraños entre sí. Sin embargo, gracias al planteamiento de Klaus Krippendorff es posible entender que este intersticio emergente de significación cultural tiene el potencial para ser “llenado” de acciones de diseño y creación colaborativa, transformándose así en una interfaz pluricultural para el hacer y uso artefactual, lo que potencialmente activaría la interacción simbólica entre agentes de diferentes culturas, llevando a la construcción colaborativa de nuevos significados, lo que a mi modo de ver es la manifestación intangible de la interculturalidad a partir de la acción artefactual concreta.

Hasta aquí se han referido componentes fundamentales del campo, pero falta abordar el cómo aproximarse metodológicamente a esos y otros objetos de estudio de la investigación en Diseño.

A María Belo (2010) le preocupa en particular atender el fenómeno de la investigación en arte y diseño, tomando distancia y acentuando la diferencia con la investigación en ciencias y en ciencias sociales, de manera similar a la propuesta de Archer. Al mismo tiempo, la autora sugiere puntos de traslape con estos tipos de investigación; la idea principal es que existe una distinción para la investigación en arte y diseño (Belo, 2010).

Belo (2010) sugiere que parte de la responsabilidad de artistas y diseñadores es presentar los

resultados de sus investigaciones en formas que sean apropiadas al objeto. Así complementa lo expresado por Archer (1995), en cuanto al carácter comunicable o transferible del resultado de la investigación, agregando lo relevante que resulta para la investigación en esta área la transparencia en las metodologías adoptadas. Belo (2010) también resalta que una característica importante de la investigación es que sea motivada desde sus propias prácticas; asimismo, que la aplicación de este tipo de conocimiento esté a la vanguardia de la investigación, por lo que su planteamiento respalda la denominada investigación a través del diseño, desde la reflexión de la práctica.

En el mismo sentido, la autora argumenta que “The institutionalization of the division between reflection and action, theory and practice, has always been of dubious worth, and should be rejected in favor of a more interactive and interdisciplinary approach, which will be to the benefit of all” (Belo, 2010, p.5), lo que lleva a pensar que la investigación contemporánea en arte y diseño se instala en un campo multi e interdisciplinario, estableciendo relaciones no solo entre disciplinas afines, sino también con otras de las ciencias y de las ciencias sociales, lo que debe ser así entendido y asumido por las instituciones que aportan recursos para la investigación en estos campos.

En síntesis, la investigación en diseño, desde la perspectiva de Belo (2010), debe establecer relaciones interdisciplinarias basándose en procedimientos que se acoplen de forma significativa en las prácticas, donde la reflexión sobre estos

procedimientos aporte la transparencia requerida para considerar estas prácticas como investigación.

En sentido complementario, “poner orden” es el punto donde Janet McDonnell (2011) centra su atención, considerando esto como aquella habilidad propia del diseñador o artista para dar coherencia al proceso creativo. Desde allí se propone extraer estrategias para la práctica de las bellas artes, comparándolas con las estrategias de imponer orden y restricciones en la práctica del diseño. La autora encuentra que el sistema de valores, las preocupaciones y las historias previas de los participantes del trabajo creativo influyen positivamente en los proyectos individuales. Así mismo, resalta la importancia de la “mente preparada o predisposición” para afrontar con respuestas creativas los problemas de baja estructura del arte y el diseño. En otras palabras, la sensibilidad aumentada es propia del ojo preparado para detectar detalles que se incorporan al proceso creativo-investigativo (McDonnell, 2011).

Articulando este punto de vista con los aportes anteriores, se puede decir que McDonnell (2011) contribuye imaginando un nuevo tipo de diseñador-investigador que logra articular las cualidades del diseño, refinado con las habilidades del investigador riguroso. Si se toman estas cualidades y se incorporan en las prácticas de investigación, pero sobre todo en la formación de diseñadores y nuevos investigadores, se puede obtener como resultado un potente investigador-diseñador o diseñador-investigador que use la batería de cualidades diseñísticas en sus estudios. Este aspecto debe ser tomado con mayor interés en las

facultades de arte y diseño, en el momento de preguntarse cómo formar a sus futuros profesionales.

Volviendo sobre el proceso investigativo, emerge la importancia del análisis de la investigación del diseño desde una perspectiva de sistemas orientados, lo que implica entenderlo como un campo dinámico y emergente de relaciones y contradicciones de pensamiento, ideas y conceptos, haciendo énfasis más en los patrones de relaciones que constituyen el campo que en ordenaciones jerárquicas y fronteras (Sevaldson, 2010).

En el entender de Sevaldson (2010), el campo de investigación en diseño tiene una riqueza que lo madura como un modo efectivo de producción de conocimiento. Se arguye que el diseño es un complejo que exige su propio repertorio de métodos y enfoques epistemológicos y que el *Research by Design* es el término o modo más apropiado para describir la forma más central de los campos de investigación en el área. En ese sentido, Sevaldson (2010) considera que la taxonomía que clasifica la investigación para, la investigación en y la investigación a través de la práctica del diseño, es demasiado gruesa e insuficiente para avanzar en la discusión sobre las implicaciones teóricas y metodológicas necesarias para dar consistencia a su campo de investigación.

Ahora bien, para Sevaldson (2010) los desafíos contemporáneos a los que se enfrenta el diseño son de tipo *wicked problem* y, en ese sentido, la investigación es colaborativa, interdisciplinaria y multimetódica. Entre otros aportes, Sevaldson (2010) ha presentado la importancia del modelado para la construcción del

campo y ha proporcionado algunas indicaciones para elaborar el repertorio de métodos propios de investigación en diseño; por ejemplo:

Transcribing existing methods and theories from most relevant fields: science and technology studies, natural sciences, grounded theory, action research, network actor theories, ethnographic methods, communication, social theories, media studies, film/video studies, information theory, practice research in other fields (Sevaldson, 2010, p.23).

Junto con esto se requiere también desarrollar metodologías específicas del dominio, así como entrenar la habilidad para desarrollar métodos específicos de cada proyecto, construir y desarrollar análisis visuales, al tiempo que se entrena la práctica escritural y la relación entre el texto escrito y el material visual.

Este planteamiento invita a usar la potencial capacidad creativa del campo del diseño para construir una amplia diversidad de formas de pensar y hacer investigación. En ese sentido, es plausible considerar los métodos emergentes de la investigación en diseño como un problema del área y no como un problema epistemológico, es decir, ¿el diseño como campo puede y le corresponde resolver su propio problema epistemológico encontrando formas alternativas, validando métodos y productos de conocimiento de diseño?

Al respecto, el texto *The benefits and limits of Investigative Designing* (Durling & Niedderer, 2007) problematiza el uso inadecuado y vago de diferentes términos para



referir estudios de diseño basados en la práctica. En ese sentido, se sugiere usar el término *investigative designing*<sup>1</sup> para referirse a dichos estudios, con el propósito de aportar mayor claridad al campo. Durling y Niedderer (2007) consideran que la gama de la praxis del diseño es tan amplia, que existen prácticas del diseño profesional poco creativas pero efectivas, hasta prácticas del diseño que involucran la investigación en el proceso creativo. Por lo mismo, es importante identificar en cuáles prácticas del diseño es posible considerar la investigación, o también en cuáles investigaciones se puede involucrar el diseño como práctica.

Plantean Durling y Niedderer (2007) que la exploración creativa se puede involucrar de diversas maneras. Sobre todo, resulta muy útil cuando es necesario profundizar en la complejidad de una situación, fenómeno o proceso y donde la reducción científica es incapaz de proporcionar un nivel suficientemente rico o una imagen coherente. En ese sentido, se ha sugerido dos modos diferentes de utilizar el diseño como exploración creativa: uno puede ser descrito como analítico; el otro como sintético.

En el proceso analítico, el diseño opera como dispositivo para comprender la composición y funcionamiento de ciertos conceptos. Aquí el diseño se desarrolla con

recuperación de datos de la investigación o marcos conceptuales que en la experimentación con el usuario se ponen a prueba. El objeto de diseño no es un producto de conocimiento en sí mismo, pero proporciona la información para producirlo en el marco de una investigación. En el proceso sintético, la exploración desde el diseño proporciona productos de diseño que contienen conocimiento sobre el proceso particular, conjugando así el producto de diseño con productos de conocimiento, donde este último puede presentar combinación de formas de comunicación escrita y visual.

Los autores aclaran que estos dos tipos de acción del diseño se han utilizado dentro de un marco de investigación predeterminado, en el que el aspecto creativo de diseño ha sido usado. Esta forma de introducirlo dentro de la investigación, por tanto, no es la ilustración o demostración, ni se da necesariamente con el fin de probar cualquier concepto o teoría; en esencia, se utiliza el diseño para revelar nuevos caminos y oportunidades para el desarrollo, para obtener nuevos conocimientos y avanzar en la comprensión de un fenómeno (Durling & Niedderer, 2007).

Durlin y Niedderer han puesto sobre la mesa, de forma concreta, una potente herramienta metodológica para involucrar el proceso creativo del diseño en la investigación, distinguiendo los productos de diseño de los productos de conocimiento. Empero, vale preguntar si el conocimiento que está implícito en el proceso de diseño puede ser considerado como producto de la investigación o es un conocimiento tácito que, por sus cualidades y forma de producirse, no

---

<sup>1</sup> David Durling y Kristina Niedderer "investigative designing" se entiende como un acto de diseño sistemático establecido dentro de un estudio de investigación destinado a la generación de conocimiento nuevo y confiable que está abierto al escrutinio. Este se debe cumplir con los criterios de los métodos de investigación en lugar de los métodos de la práctica de diseño.

es posible de ser revelado y, por tanto, no puede ser considerado producto de conocimiento.

18

Por otro lado, para Reilly (2002) son las mismas artes y el diseño (y no la epistemología) las que deben elaborar su propio concepto de lo que es considerado conocimiento. Esto conduciría a plantear sus propios métodos para llevar a cabo la investigación en artes y diseño, coincidiendo así en parte con el planteamiento de Sevaldson (2010); pero a diferencia de él, Reilly (2002) toma una posición que podría llamarse “campocéntrica”, es decir, escasa en comunicación con otros campos de conocimiento, muy diferente a lo que otros autores han sugerido para la construcción del campo del diseño.

Al problematizar etimológicamente la epistemología y resaltar la crisis que esta misma ha sufrido, en parte por el abandono de la asociación de “conocimiento” con la “certeza”, Reilly (2002) ubica un camino para asociar las artes y diseño con la construcción de conocimiento, donde la sensación e imaginación tienen un lugar sobresaliente para estos campos. Considera Reilly que:

The arts need to clarify the extent and ways in which studio practice qualifies as “research”. Since “research” is associated with “knowledge”, this process needs to involve clarification of what counts as “knowledge” in the context of the arts. And for this we need to take into consideration both the agreed and warranted institutional models of what is good in the arts, the tacit knowledge of various types of arts practitioners, and debates about the nature of “knowledge” (Reilly, 2002, p.8).

Al respecto, las artes y el diseño necesitan elaborar su propio concepto de lo que es conocimiento y, en ese sentido, de lo que es válido para ellos como producto de la investigación en relación con sus propias prácticas. Lo anterior, teniendo mucha precaución con la elaboración del problema de investigación, ya que este es más importante que la solución; en sus palabras: *the problem gets the solution it deserves* (Reilly, 2002, p.8).

Por su parte, Fernando Hernández (2006) centra su atención en la práctica y experiencia artística desde un enfoque de investigación en disciplinas del arte y el diseño. Al autor le preocupa en especial que se esté obligando a los estudiantes a alejarse de su propia actividad creativa e interpretativa, adaptándose mejor o peor a otros campos disciplinares y adoptando artificialmente métodos y procedimientos de investigación para graduarse.

Hernández (2006) aclara que, en general, una investigación es un proceso de indagación que se hace público y que en ese sentido la práctica artística en sí misma no es investigación, si esta no es una práctica de indagación que hace público y sobretodo transparente, no solo su producto artístico, sino igualmente el proceso que permitió llegar a él. Al respecto, plantea Hernández que la práctica profesional puede ser considerada como investigación, siempre y cuando, pueda claramente ser localizada en un contexto de investigación, y por tanto puede ser sujeta a cuestionamiento y a revisión crítica; “en el caso de la investigación de la práctica de artistas profesionales, los criterios y definiciones reseñadas acotan el campo. Pero requiere

vincularlo a planteamientos epistemológicos y metodológicos más precisos” (Hernández, 2006,p.13).

Como ejemplo, la auto-etnografía performativa, gracias a su poder transformador para la construcción de conocimiento, vincula la escritura rigurosa y experiencia artística, dando así un espacio y método de investigación a los practicantes de arte individuales; no sobre las artes, como regularmente se ha venido haciendo, sino desde las artes, es decir, desde la misma experiencia y práctica artística (Hernández, 2006).

A su vez, tomando como referente el espíritu que motiva la conferencia *Changing the Change*, Manzini (2009) plantea que su reflexión se basa en dos ideas principales: primero, que a pesar de estar viviendo en la llamada sociedad del conocimiento en red, esta sociedad sigue siendo tan insostenible como la que teníamos antes o incluso más, pero partiendo del espíritu racional-optimista que caracteriza al diseñador, considera que esto se puede reorientar hacia la sustentabilidad. Segundo, es que la comunidad de diseño puede desempeñar un papel positivo en esta necesaria reorientación y que esto se puede hacer mediante la construcción de nuevos conocimientos en todas las prácticas del diseño.

Manzini (2009), a diferencia de otros, plantea que la discusión de la investigación de diseño se ha centrado sobre todo en aspectos metodológicos; en ese sentido, sugiere que esta se centre más en los resultados que en estos aspectos. Esto, partiendo de entender que el conocimiento de diseño es una colección de diferentes artefactos cognitivos con diferentes propósitos y que dicho conocimiento

debe ser explícito, discutible, transferible y acumulable, encontrando así coherencia con los planteamientos de Archer (1995, 2005), Durling y Niedderer (2007) y Reilly (2002), entre otros, sobre los requerimientos que deben ser abordados por los investigadores en diseño para darle validez al conocimiento producido.

Considera así Manzini que centrar la discusión en los resultados de la investigación de diseño podría servir para reorientar el diseño hacia la sustentabilidad, pero también servirá para establecer otros métodos propios del campo, teniendo en cuenta el grado de subjetividad, creatividad, racionalidad y argumentación que lo caracteriza (Manzini, 2009).

Sin duda, Manzini (2009) está pensando, al igual que otros, en equipos de diseño interdisciplinarios ya que las aristas que presenta la sustentabilidad no son pocas ni homogéneas y seguramente atender el conjunto de problemas perversos (Sevaldson, 2010) que de allí se desprenden, requerirá no solo la presencia y participación del diseño, sino también de otros campos de las ciencias y las humanidades.

En complemento, Daniel Fallman (2008) ubica su reflexión en la discusión metodológica de la investigación en diseño, presentando un modelo estructurado por tres áreas: las prácticas, los estudios y la exploración. Fallman considera que este modelo constituye el campo de investigación del diseño de interacción, diferenciándolo así de otras disciplinas con intereses similares (Fallman, 2008).

En el componente de la práctica

de diseño, el investigador participa del proceso de diseño en un equipo de trabajo, pero al mismo tiempo debe tener un problema de investigación que está observando dentro de ese proceso, sin que necesariamente el problema de investigación sea el mismo del problema de diseño.

20

En el componente de exploración se busca poner a prueba las ideas más tradicionales del diseño a partir de la pregunta ¿qué pasa si?, pero su impacto no se agota en la respuesta a este interrogante. La exploración de diseño se basa, en gran medida, en procesos de síntesis utilizando ampliamente las teorías y fundamentos alternativos para provocar, criticar, y donde el experimento se usa para revelar alternativas diferentes a las esperadas y tradicionales, muy en coherencia con el planteamiento antes expuesto como exploración creativa (Durling & Niedderer, 2007), los experimentos planteados son para trascender los paradigmas aceptados y los artefactos resultantes de diseño a menudo son de carácter social y a veces, incluso, subversivo (Fallman, 2008).

Los estudios de diseño, como el tercer componente, es el área que más se parece a las disciplinas académicas tradicionales. El objetivo general es construir una tradición intelectual dentro de la disciplina y contribuir a un cuerpo acumulado de conocimientos. A diferencia de los dos componentes anteriores, allí el investigador no se involucra directamente con las prácticas de diseño (Fallman, 2008).

Daniel Fallman (2008) considera que los resultados más interesantes de investigación en diseño de interacción se derivan de moverse entre los tres

vértices y no de afincarse en alguno de estos. Además, dicha navegación entre las tres áreas es lo que brinda a la investigación su diferencia con otras disciplinas y la hace, a su modo de ver, fresca, innovadora y única.

En este modelo están de nuevo implícitas cosas que ya se han dicho, pero que vale la pena resaltar en este momento, como la generación de nuevo conocimiento transferible, la colaboración creativa en el planteamiento de preguntas y métodos de investigación, la interdisciplinariedad, la diversidad metodológica y la complejidad de los objetos de estudio del diseño.

Para Kristina Niedderer (2013), incluir la práctica dentro de la investigación del diseño es fundamental por dos razones: primero, porque la naturaleza y responsabilidad creativa del diseño implica que su investigación dé cuenta de las nuevas realidades hipotéticas y que, en ese sentido, se puede tomar el planteamiento de Pierce (1878) en cuanto al proceso lógico conocido como abducción, para conjeturar hipótesis que permitan teorizar al respecto desde la práctica del diseño. En segundo lugar, se entiende que en esa práctica se produce conocimiento tácito o experiencial, fundamental en una experiencia creativa y uno de los retos de la investigación en diseño es hacer este conocimiento comunicable y transparente. La propuesta del autor es considerar este conocimiento como una de las dos caras de la misma moneda, junto con el conocimiento proposicional (explícito) que caracteriza la investigación tradicionalmente (Niedderer, 2013). En cuanto al primer aspecto, sostiene Niedderer (2013, p.7) que:

this mode of reasoning is most appropriate as a framework for design knowledge, because design is a creative and conjectural process. Peirce's concept thus provides important philosophical foundations for building a discipline-specific approach to design research that recognises the creative nature of design in a way that ties into the established conventions of research<sup>2</sup>.

En ese sentido, los artefactos que se derivan de un proceso de diseño, como los bosquejos, modelados o prototipos, se pueden entender como hipótesis artefactuales, ya que encarnan conjeturas parciales en proceso de indagación, búsqueda y síntesis<sup>3</sup>.

Finalmente, Elizabeth Sanders y Pieter Jan Stappers (2008) sostienen

que el traslado del diseño centrado en el usuario al codiseño (diseño colaborativo) tiene importantes implicaciones, tanto en la formación de nuevos diseñadores como en los investigadores de este dominio, creando nuevos dominios de la creatividad colectiva. Si bien la cocreación, el codiseño o el diseño participativo tienen ya un buen tiempo de existir, no se han popularizado porque estos métodos enfrentan diferentes obstáculos sociales y sobre todo culturales. Esto porque son formas de hacer diseño y generar conocimiento que amenazan ciertas estructuras de poder, de pensamiento y de valores donde, por un lado, es difícil para buena parte de la población aceptar que todas las personas son creativas<sup>4</sup>, y por otro, porque algunos sectores industriales consideran que la cocreación es muy costosa y exigente (Sanders & Stappers, 2008)<sup>5</sup>.

Según Sanders y Stappers (2008), el enfoque de diseño centrado en el usuario no es suficiente para abarcar la complejidad y retos a los cuales se enfrenta en la actualidad. Por otro lado, el codiseño se expone como una posible forma de abordar esa

<sup>2</sup>En contraste (Zeng & Cheng, 1991) sugieren que el proceso de diseño no sigue una lógica abductiva sino recursiva, porque "the form cannot be generated by abduction even in this case. [esto porque] the major premise is still problematic, which doesn't satisfy abductive reasoning. Hence it can be concluded that not only in external appearance but also in internal nature abductive reasoning is not the logic of design.

<sup>3</sup>En un espacio multi o pluricultural las hipótesis artefactuales encarnadas en los bosquejos, modelos o prototipos, vienen a fungir como artefactos cognitivos para la co-construcción de significados por medio de la interacción simbólica, cada nuevo bosquejo, modelo o prototipo activa la comunicación necesaria para materializar las relaciones entre agentes de culturas diferentes, porque cada nueva idea representada en un artefacto provoca la comunicación, pero más potente aún es entender que cada persona tiene el potencial de usar el diseño para comunicar sus ideas a otra persona de una cultura diferente con un nuevo artefacto, es decir los artefactos de diseño nos permiten hablar entre personas de diferentes culturas gracias al lenguaje propio que desarrolla el Diseño.

<sup>4</sup> Sólo después de descentrar los estudios de creatividad instalada en la tradición de la psicología cognitivista se empezó a considerar que todas las personas son potencialmente creativas y que la creatividad es posible de desarrollar en sistemas psico-socio-culturales. Al respecto se puede escudriñar en los estudios de la creatividad de enfoque histórico-hermenéutico (Vasco & Murcia, 2010), en particular se resalta los enfoques sistémicos socioculturales (Csikszentmihalyi, 1996, 2014b; Sawyer, 2006; Simonton, 2012).

<sup>5</sup> Para acercarse a la comprensión del método se sugiere revisar el trabajo de Elizabeth Sanders y Pieter Jan Stappers (Sanders & Stappers, 2008, 2014).

complejidad desde la colaboración con las personas que viven la realidad que se pretende conocer para ser transformada. En un proceso de codiseño, el investigador y el diseñador pueden ser la misma persona y puede asumir diferentes roles en el proceso, con el fin de activar la participación creativa de las personas.

22 Sin duda, el codiseño y la cocreación enfrentan adversidades externas e internas, pero es importante someter a prueba el método para darle forma, viabilidad y consistencia procesual. Algo genuinamente urgente es entrenar en diseño colaborativo a los nuevos aprendices del campo, ya que uno de los mayores riesgos está en que el futuro diseñador no desarrolle habilidades para el trabajo colaborativo multidisciplinar, multimodal y multicultural. Tal vez este sea uno de los mayores retos que enfrenta hoy día la formación de diseñadores y de investigadores en diseño.

Evidentemente, la cocreación y el codiseño llevan implícito el trabajo colaborativo, lo que marca una diferencia importante respecto de otras formas de hacer investigación en diseño. Es precisamente esta característica la que permite pensar que el diseño y la creación colaborativa son formas adecuadas para ocupar con acciones de coconstrucción creativa los intersticios conflictivos que se producen en el encuentro multicultural. Esto entre otras cosas porque, como enseña Arturo Escobar (2016), cualquier acción genuinamente creativa es colectiva y relacional, no involucra aisladamente individuos, sino personas histórica y epistemológicamente situadas que engendran redes de relaciones.

## **De la pregunta por “qué es” a “cómo hacer” interculturalidad**

En esta parte se ofrece una reflexión crítica sobre lo que es considerado como intercultural y cómo esto se puede propiciar o agenciar.

Para entender cómo se expresa o manifiesta la interculturalidad, se precisa distinguirla de lo multicultural. Así, se presenta una breve exploración de los usos discursivos de estos términos y aquellos que les son conexos, como multiculturalismo, diversidad cultural, heterogeneidad, identidad, pluriverso, transculturalidad, entre otros. Es importante aclarar que no es pretensión de esta reflexión abordar de forma profunda cada uno de estos conceptos; solo se ponen de relieve para contextualizar la diferencia expuesta entre multiculturalidad e interculturalidad en relación con la cocreación y el codiseño.

### **Algo de lo multicultural**

Stuart Hall (2010) pone en cuestión lo multicultural, aclarando que esta tiene una forma adjetiva y por tanto, es una manera de caracterizar una sociedad diversamente cultural, donde coexisten diferentes tipos de comunidades que intentan desarrollar una vida común al tiempo que conservan rasgos identitarios. Por otro lado, el multiculturalismo es un sustantivo que denomina “las estrategias y políticas adoptadas para gobernar o administrar los problemas de la diversidad y la multiplicidad en los que se ven envueltas las sociedades multiculturales; [sustantivo usado para] significar la filosofía o doctrina característica que sostiene a las estrategias multiculturales” (S. Hall, 2010, p.283).

Hall (2010) explica que existe multiplicidad de multiculturalismos con diferentes orientaciones y objetivos sociales. El amplio rango de estos múltiples multiculturalismos va desde el multiculturalismo conservador hasta el multiculturalismo crítico o “revolucionario”, pasando por multiculturalismos liberales, pluralistas, comerciales, corporativos y hasta “el multiculturalismo “de boutique”, mercantilista y consumista” (Fish, 1998, citado por Hall, 2010, p.585).

### Ahora lo intercultural

Para Jesús Martín-Barbero (2008), la comunicación es parte de la cultura, ya que una cultura no está viva sino se confronta, traduce y se deja traducir. En ese sentido, se puede entender que el encuentro entre culturas necesariamente está inscrito dentro de un fenómeno de comunicación. Incluso para algunos, la interculturalidad es ante todo comunicación entre culturas, que se puede abordar y resolver desde dicho campo de estudios (Alsina, 1997).

Martín-Barbero plantea su análisis considerando que el multiculturalismo o, mejor, la multiculturalidad, es una condición connatural de las sociedades en la actualidad, pero otra cosa es pasar a la interculturalidad a través de la comunicación como elemento constitutivo de las culturas. En sus palabras:

El paso a la interculturalidad es que las culturas tienen unas que ver con las otras. Dicho en nuestro lenguaje, la comunicación no es algo que se añada a las culturas, sino que es una dimensión constitutiva de la vida cultural, es decir, que no hay cultura viva que

no esté interaccionando con otras (Martín-Barbero, 2008, p.16).

Añade Martín-Barbero que, en consecuencia, la identidad no es una esencia sino un relato. Todas las identidades se construyen en relación y contraste con los otros; en ese sentido, la interculturalidad entendida como comunicación entre diferentes, se convierte en acción comunicativa (Habermas, 1992) en la otredad para la construcción identitaria, para preguntarnos, no tanto quiénes fuimos o quiénes somos, sino mejor quiénes seremos (Hall, 2003), y en consecuencia, construir continuamente los relatos fundacionales de las múltiples identidades. Si se considera que “la identidad es una construcción narrada, existimos como identidad en la medida que nos podemos contar a otros, pues yo no existo para mí mismo, sino para el otro que reconoce que yo soy distinto. Entonces, el contar es constitutivo del existir como diferente” (Martín-Barbero, 2008, p.17).

Así las cosas, interculturalidad es comunicación, sin que se entienda por esto diálogo pacífico o en equilibrio estático. Explica Martín-Barbero que el encuentro entre culturas es más bien conflictivo, problemático y asimétrico, coincidiendo así con el análisis que hace Restrepo (2014) de varios de los modelos conceptuales del prefijo inter, constitutivo del término intercultural, donde se expone ampliamente la naturaleza polémica que acompaña la interculturalidad, más allá de las buenas intenciones de aquellos que la agencian. En parte, este aspecto es así porque la traducción de las culturas nunca es completa ni diáfana, ya que “toda traducción es parcial porque lo que es traducible de cada cultura deja fuera mucho que no es traducible. Y

esto es tomarse en serio la diversidad, pues toda traducción deja dimensiones que no caben en la otra lengua” (Martín-Barbero, 2008, p.19).

24

Néstor García Canclini (2004) aborda el tema de la interculturalidad desde la problematización de la diferencia, la desigualdad y la desconexión, ya que considera que una teoría consistente de la interculturalidad debe encontrar la forma de trabajar estos tres objetos de estudio (García Canclini, 2004)<sup>6</sup>, lo que llevaría a considerar la interculturalidad como un objeto de estudio complejo.

En ese sentido, la interculturalidad como problemática tiene necesariamente que ver no solo con la comunicación (inconexión), sino igualmente con la diferencia y sobre todo con la desigualdad, sin subordinar los componentes en el abordaje. Ahora bien, hay que precisar que tanto estructuras sociales como culturas no son estables; se mueven según presiones, tensiones e intereses de las personas. Las relaciones sociales y las culturas mutan, se activan y desactivan, se actualizan en sus relaciones internas y externas.

Por otro lado, tampoco es admisible la total relativización de la transformación de los universos simbólicos, ya que como afirma Martín-Barbero, en cada cultura existen

elementos que no son traducibles, “las culturas tienen núcleos o estructuras inconmensurables, no reducibles a configuraciones interculturales [por tanto] el reconocimiento y la protección de estas diferencias inasimilables tiene importancia cultural, y también política” (García Canclini, 2004, p.121), lo que por otro lado lleva a considerar que la construcción política es otro componente estructural en la interculturalidad, junto con la diferencia, la desigualdad y la desconexión.

Ahora bien, en la reflexión de García Canclini (2004) se presentan también los bemoles que trae consigo la visión conexionista de la sociedad para responder a la desigualdad y la diferencia, adoptando por encima estos conceptos de exclusión o inclusión y usando la metáfora de la sociedad en red. Por un lado, se reconoce que esta perspectiva ha permitido entender formas de miseria producto del desarrollo capitalista actual, pero por otro lado, se considera que acentúa la explotación por parte de quienes funcionan como nodos locales de aquellos que a través de la conexión con estas personas acumulan movilidad y multilocalización. En ese sentido, la adhesión a la red materializa una forma de explotación contemporánea porque,

Ahora el capital que produce la diferencia y la desigualdad es la capacidad o la oportunidad de moverse [y] mantener redes multiconectadas. Las jerarquías en el trabajo y en el prestigio van asociadas, más que a la posesión de bienes localizados, al dominio de recursos para conectarse (García Canclini, 2004, p.129).

La interculturalidad, desde estos

---

<sup>6</sup> Néstor García Canclini considera que la diferencia, la desigualdad y la desconexión son tres objetos de estudio que han sido abordados por diferentes disciplinas de las Ciencias Sociales, en su entender: la diferencia como objeto de la antropología y los estudios étnicos, la desigualdad estudiada sobre todo por la sociología desde estudios macroeconómicos y finalmente la desconexión objeto de conocimiento en estudios informáticos y en comunicación.



ámbitos de estudio, es como mínimo comunicación (más que conexión), negociación de la diferencia, gestión de la desigualdad y acción política. Esta última como resultado de las anteriores, pero también como catalizador de todas esas instancias. Además de esto, vale preguntarse si es posible considerar la interculturalidad como creatividad; si la cocreación teje interculturalidad; y si el diseño colaborativo desarrollado en la diferencia cultural contribuye al tejido entre culturas. En dado caso: ¿en qué dimensión (microsocial o macrosocial) se manifestaría este tejido intercultural?

Finalmente, habría que decir que la interculturalidad navega entre el relativismo cultural y el etnocentrismo, pero se debe tener cuidado con llegar a alguno de estos puertos y anclarse allí, ya que existe siempre el riesgo de operacionalizar la interculturalidad y caer en lo que García Canclini (2004) llama inconciencia simbólica, en el puerto de la relatividad cultural o en considerar lo diferente como barbarie o incultura, en el otro extremo. Sin duda, ninguno de estos extremos activa legítimamente la interculturalidad, pero moverse entre los dos polos, problematizando y articulando en un mismo sistema la comunicación, la diferencia, la desigualdad, la acción política y la creatividad, probablemente puede materializar la interculturalidad en acciones y objetos concretos.

En otro momento, García Canclini (2005, p. 2) dibuja un posible camino para el desarrollo de la culturas, afirmando que “el desarrollo más productivo es el que valora la riqueza de las diferencias, propicia la comunicación y el intercambio – interno y con el mundo – y contribuye a corregir las desigualdades”. Seguramente, en

este proceso el diseño juega un papel protagónico desarrollando productos culturalmente pertinentes que, por un lado, activan la comunicación entre las culturas y, por otro, promueven el reconocimiento de ellas a través de la visibilidad, pero no entendiendo esta última como mera exposición de rasgos culturales, sino como mecanismo de interacción entre agentes culturales (Valbuena, 2012).

25

Arturo Escobar (2011) aporta una alternativa e interesante noción para entender las dinámicas de intercambio socioculturales, desde una perspectiva no antropocéntrica sino biocéntrica y donde el diseño tiene un rol protagónico. El pluriverso como noción, no en contraposición ni como complemento al discurso de la globalización sino como alternativa, considera que es posible un mundo donde existan otros, superando las características duales que han gobernado el pensamiento y las prácticas de sociedades industriales. Construyendo su propio camino, los estudios del pluriverso se pueden basar en estudios críticos modernos de las ciencias naturales, sociales y humanas.

Sin duda, en la noción de pluriverso la interculturalidad como acción cocreativa y discurso sociocrítico tiene un papel central; la cocreación intercultural o interculturalidad cocreativa puede configurarse como uno de los estudios del pluriverso. Esto porque dicha noción involucra lo multicultural como condición global y, por otro lado, motiva lo intercultural desde acciones de diseño con un enfoque biocéntrico, en coherencia con el planteamiento de Manzini (2009) sobre el rol de la investigación en diseño para la sustentabilidad.

## Cocreación como método y objeto de estudio del diseño

La propuesta más consistente para abordar un estudio de interculturalidad desde la investigación en diseño se instala en el planteamiento de la cocreación y el codiseño, pero antes de presentar los argumentos de este planteamiento se presentan algunas formas en que el diseño ha actuado en la diversidad cultural.

26

Algunos diseñadores e investigadores han querido, por diferentes intereses, actuar en la pluralidad cultural, tal vez porque ven en esos múltiples universos simbólicos riqueza *poiética* que puede nutrir sus producciones, porque consideran atractivo lo diferente, o porque desean expandir sus ideas y productos en nuevos mercados, activando más consumidores. Pero también puede ser porque consideren que, desde el diseño, se puede aportar a las iniciativas de reconocimiento y reivindicación de las sociedades marginadas.

Una de las formas y tal vez la más sofisticada metodológicamente en que el diseño ha actuado en contextos multiculturales, es el denominado *Cross-cultural Design*. Este tipo de diseño ha basado su accionar sobre todo en las teorías elaboradas por Geert Hofstede (2010) en cuanto a la dimensiones culturales que operan en el usuario, y la elaboración de Edward Hall<sup>7</sup> en cuanto a la importancia del contexto y la comunicación en las relaciones interculturales, clasificando

las culturas en alto y bajo contexto (Hall, 1981). Sus seguidores han usado estas teorías para el desarrollo y evaluación de variables de usabilidad, sobre todo en la dimensión semántica de la experiencia de usuario en objetos digitales (Chang & Su, 2012; Duygu & Eristi, 2009; Ford, Kotze & Marcus, 2005; Heimgärtner, 2006, 2013, Marcus, 2000, 2006a, 2006b; Reinecke & Bernstein, 2013; Zapata et al., 2014).

Sin pretender restar importancia a lo que tienen estos estudios para el campo del diseño, es importante considerar que en su mayoría el *cross cultural design* funciona muy parecido a lo que Stuart Hall ha denominado “formas transnacionales de producción y consumo” (Hall, 2010), como una de las socioformas de la globalización contemporánea. Este fenómeno es una versión renovada de la colonización eurocéntrica anglosajona a nivel global, pero por su actual configuración y dinámica, no es potestad de ningún estado-nación occidental.

Se puede decir que el *Cross-cultural Design* opera actualmente sobre la idea de codificación, a diferencia de estandarización, adecuando los productos de diseño a ciertas características culturales de la población objeto, en la cual se quiere reforzar o introducir el consumo del producto o servicio. Al respecto, comentan Boltanski y Chiapello (2002, citados por García Canclini, 2004, p. 130):

Mientras que la estandarización consistía en concebir un producto de golpe y someterlo a la reproducción idéntica del mayor número posible de ejemplares absorbidos por el mercado, la codificación, elemento a elemento,

<sup>7</sup>Para conocer mejor los postulados de Edward Hall en cuanto a cómo opera la comunicación y el contexto en la comunicación intercultural ver Hall, E. T. (1981). *Beyond Culture*. Anchor Books Editions.

permite jugar con combinaciones e introducir variaciones con el fin de obtener productos relativamente diferentes aunque del mismo estilo. En este sentido, la codificación posibilita una mercantilización de la diferencia inviable en la producción estandarizada. Y ésta es la razón que le permite adaptarse a la mercantilización de lo auténtico, ya que permite conservar parte de la singularidad que daba valor al original.

El planteamiento que se insinúa en mi reflexión desde los estudios de Diseño para activar la interculturalidad, toma distancia de las prácticas del *Cross-cultural Design*, en parte por lo ya expuesto como la intencionalidad característica en este tipo de abordajes...pero también entrando en coincidencia con Sanders y Stappers (2008), quienes consideran que el diseño centrado en el usuario, que es como usualmente ha operado el *Cross-cultural Design*, no es suficiente para abarcar los retos y la complejidad que enfrenta la disciplina.

En ese orden de ideas, el diseño desde un enfoque meramente mercantilista de la cultura también ha actuado apropiándose de recursos culturales de las comunidades indígenas o afro-descendientes, sin que exista una real protección de los derechos morales y económicos de estas comunidades (Barrera et al., 2014), ya que en la relación asimétrica que presenta el encuentro multicultural "perdemos protección sobre la propiedad intelectual, o los derechos de difusión se concentran en unas pocas corporaciones, especialmente en los campos musical y audiovisual" (García Canclini, 2005, p. 3). Como comentan Barrera et al. (2014), este

diseño sin escrúpulos practicado por algunos está minando diferentes producciones culturales locales, desde objetos cotidianos hasta conocimiento ancestral, configurando marcas o patentes para la comercialización.

En otro sentido, también es importante señalar que el diseño ha actuado con una postura diferente en cuanto a la diversidad cultural, involucrando de diferentes formas y niveles a las personas en el proceso creativo, en un amplio abanico de participación que va desde únicamente actuar como informantes expertos de cada cultura (Hepp, 2012; Hepp, Merino, Barriga & Huircapán, 2013; Juárez, 2011), hasta como diseñadores, a nivel básico, de diferentes productos basados en sus culturas (Bajas, 2008; Boast, Bravo & Srinivasan, 2007; Carrasco, 2000; Da Cunha, 2006; Iriarte, 2004; Ramírez, 2007; Sanjinés, 2013). En estas experiencias, los participantes pueden asumir diferentes roles en el proceso de diseño o involucrarse a través de una única faceta.

Los trabajos aquí referenciados son solo algunos ejemplos de las formas en que el diseño ha actuado en y desde la pluralidad cultural. Estas aproximaciones se caracterizan por ser igualmente diversas, multidisciplinarias, con multienfoque y multiperspectiva; algunas desarrolladas con intereses particulares, otras con una clara intencionalidad colectiva. No obstante, como se anotó con anterioridad, las elaboraciones conceptuales desde los estudios socioculturales y de comunicación de enfoque crítico son aquí tangenciales o, incluso, ausentes.

Después de este panorama, surgen antiguos y nuevos cuestionamientos

sobre el papel que las prácticas y la investigación en diseño deben jugar para atender y propiciar la interculturalidad. En ese sentido, es importante volver a revisar cómo puede actuar el diseño en y para la diversidad. Asimismo, preguntarse seriamente si puede el diseño ser generador de interculturalidad y, de forma recíproca, qué aportan las prácticas interculturales al diseño, o en sentido complementario, qué aportan las prácticas de diseño a la interculturalidad. Finalmente: ¿en qué componentes de la interculturalidad (comunicación, desigualdad, política, diferencia) puede actuar el diseño de forma genuina?

### **Cocreación e interculturalidad**

Se consideran tres aspectos de la diversidad cultural. Primero, que la interculturalidad, si bien puede tener y ha tenido manifestaciones espontáneas, también es susceptible de propiciarse y gestionarse. Segundo, que la multiculturalidad manifestada en localismos o modernidades vernáculas es siempre algo nuevo (Hall, 2010), lo que representa su carácter novedoso. Tercero, que la interculturalidad es un fenómeno de alta complejidad, teniendo en cuenta sus elementos constituyentes y su naturaleza. Así, el diseño podría actuar de forma coherente con dicha novedad y complejidad, para construir y gestionar interculturalidad.

De los modos de pensar y hacer investigación en diseño se pueden recoger muchos elementos que, tanto diseñadores como investigadores, pueden incorporar a sus distintas prácticas. Entre ellos se encuentra la autoetnografía performativa (Hernández, 2006), en caso de que

el diseñador o investigador afronte el proyecto de forma individual; o la exploración creativa o exploración de diseño (Durling & Niedderer, 2007; Fallman, 2008), donde la actitud exploratoria creativa le permitirá al diseñador-investigador navegar y nutrirse de la diversidad cultural para construir interculturalidad. Mucho más si esto último se hace desde y a través de la colaboración y participación de las personas expertas en sus propias culturas o en otros ámbitos, como lo plantea Fallman (2008).

Igualmente, es destacable la importancia que tiene la relación entre la producción de la imagen y el conocimiento. Esto con referencia al actual debate que cuestiona el producto de diseño como producto de conocimiento y como parte del lenguaje propio del *designerly knowledge*. Al respecto, Jesús Martín-Barbero (2008, p. 24) señala que

Hoy día se produce conocimiento con imágenes. La imagen no es ya sólo aquello que miente, aquello que engaña o simula -“la caverna” de Platón-, sino que la imagen es una de las formas de lo real que juega un papel estratégico en los nuevos modos de producir conocimiento científico. Es decir, que están naciendo nuevas figuras de razón, que hay nuevas arquitecturas del lenguaje.

En ese sentido, exaltando su propio lenguaje, el diseño puede contribuir a propiciar las relaciones de comunicación entre culturas, lo que sería evidencia de producción de conocimiento diseñístico. De forma recíproca, la interculturalidad materializada en formas-imagen

tendría el potencial para proporcionar mayor legitimidad y fundamento al lenguaje visual propio del conocimiento de diseño.

La perspectiva de “sistemas orientados” (Sevaldson, 2010) para el campo de la investigación en diseño es coherente con las cualidades de la interculturalidad, ya que comparten su naturaleza dinámica, de relaciones emergentes y contradicciones de pensamiento, ideas y conceptos. Esto lleva a pensar que la interculturalidad puede ser considerada como objeto de estudio complejo para la investigación en diseño y más si se aborda desde la cocreación; allí, el objeto de estudio sería el conjunto de relaciones creativas que dan soporte sociocultural a la interculturalidad.

El carácter emancipador inclusivo de la cocreación, como método de investigación en diseño, es completamente coherente con los propósitos de los movimientos sociales contemporáneos. Tanto en la cocreación como en la interculturalidad se considera que todas las personas son creativas y que tienen mucho que aportar en el proceso; esta consideración establece un escenario de diálogo y construcción colectiva. Pero por otro lado, también se considera que el juego dinámico entre el diálogo conciliador y el conflicto simbólico-social que caracteriza las diferentes formas en que se establecen las relaciones en la interculturalidad (Restrepo, 2014), aporta exigencia y novedad constante al diseñador-investigador, brindándole material simbólico y estructura social para desarrollar sus habilidades creativas.

### **En conclusión**

Comenta García Canclini (2004) que, para Bourdieu, en la imbricación

de lo económico y lo simbólico la estructura económica y social se mantiene si se logra hegemonizar el campo simbólico por parte de las clases dominantes en la secuencia de producción, circulación y consumo. En referencia a esto, no se puede negar que el diseño en sus diferentes formas actúa en dicho campo simbólico y secuencia; por tanto, hipotéticamente hablando, si la producción simbólica es engendrada desde los colectivos pluriculturales, potencialmente se está gestando un cambio en la estructura económica y social, lo que explica, en parte, la reticencia que para algunos centros de producción o agentes comerciales tiene la cocreación y el codiseño (Sanders & Stappers, 2008), pero esto sugiere que un camino válido para agenciar lo intercultural desde el diseño es la creación colaborativa.

La interculturalidad puede surgir de forma espontánea en las potenciales relaciones de lo multi o pluricultural, pero se considera aquí que la interculturalidad también se puede propiciar intencionalmente y que la creación colaborativa es un camino apropiado para este propósito.

Ya se ha dicho que en la generación de interculturalidad, la cocreación puede verse como método de investigación y gestión, pero es más potente aún para el campo de los estudios en diseño. Por su carácter performativo y emancipador, la cocreación intercultural adquiere el ropaje de objeto de estudio, ya que siempre el proceso estará bajo observación del grupo participante, para adecuarlo a las exigencias emergentes.

Dada su fuerte coherencia con el campo de investigación en diseño,

la interculturalidad se constituye en un objeto de estudio susceptible de ser abordado y desarrollado por las prácticas de diseño incorporadas en procesos de investigación, entendidas además como interfaces que habitan en las relaciones pluriculturales.

30 Finalmente, la interculturalidad exige la producción de nuevos significados por medio de la interacción simbólica entre agentes de diferentes culturas, es decir, la novedad es parte de la interculturalidad. Además, la creatividad se desarrolla en sistemas

psicosociales de diferente dimensión (Amabile, Hennessey, & Grossman, 1986; Amabile & Pillemer, 2012; Csikszentmihalyi, 1996, 2014a; Simonton, 2012)", y por tanto, "toda creación es colectiva y relacional" (Escobar, 2016, p.18). De esta manera, se puede inferir que no hay interculturalidad sin creatividad y, por tanto, la creación colaborativa es una forma de investigar, no solo pertinente sino además necesaria y urgente, para estudiar la interculturalidad desde la investigación en diseño.

## Referencias

Alsina, M. (1997). Elementos para una comunicación intercultural. *Revista CIDOB D'afers Internacionals*, (36), 11–21. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/40550303>

Amabile, T. M., Hennessey, B. A., & Grossman, B. S. (1986). Social influences on creativity: the effects of contracted-for reward. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50(1), 14–23. <http://doi.org/10.1037/0022-3514.50.1.14>

Amabile, T. M., & Pillemer, J. (2012). Perspectives on the Social Psychology of Creativity. *Journal of Creative Behaviour*, 46(12), 1–25. <http://doi.org/10.1002/jocb.001> 31

Archer, B. (2005). The Three Rs. In *A Framework for Design and Design Education* (pp. 8–15).

Bajas, M. P. (2008). La cámara en manos del otro. El estereotipo en el video indígena Mapuche. *Revista Chilena de Antropología Visual*, (12), 70–102.

Barrera, G., Quiñones, A., & Jacanamijoy, J. C. (2014). Riesgos y tensiones de las marcas colectivas y denominaciones de origen de las creaciones colectivas artesanales indígenas. *Apuntes*, 27(1), 36–51.

Belo, M. (2010). Doctoral Research in Art and Design. *Iade, Unidcom I, Av D Carlos*, 1–7.

Boast, R., Bravo, M., & Srinivasan, R. (2007). Return to Babel: Emergent diversity, digital resources, and local knowledge. *The Information Society*, (December), 1–31. Retrieved from <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01972240701575635>

Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 17(4), 3–23.

Carrasco, C. (2000). Una experiencia de diseño: Platos interculturales. *Lengua Y Literatura Mapuche*, 261–271.

Chang, C. L., & Su, Y. (2012). Cross-cultural interface design and the classroom-learning environment in Taiwan. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(3), 82–93.

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Igarss 2014. <http://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>

Csikszentmihalyi, M. (2014a). Society, Culture, and Person: A Systems View of Creativity. In *The Systems Model of Creativity* (pp. 47–61). <http://doi.org/10.1007/978-94-017-9085-7>

Csikszentmihalyi, M. (2014b). *The Systems Model of Creativity*. (Springer, Ed.) *The Nature of Creativity*. <http://doi.org/10.1007/978-94-017-9085-7>

Da Cunha, E. T. (2006). Comunicación, traducción y alteridad: imágenes e investigación entre los Bororo de Mato Grosso, Brasil. *Revista Chilena de Antropología Visual*, (8), 60–74.

Durling, D., & Niedderer, K. (2007). The Benefits and Limits of Investigative Designing. In *Proceedings of the IASDR International Conference* (pp. 1–19). Hong Kong: Hong Kong Polytechnic University.

32 Duygu, A. S., & Eristi, B. (2009). Cultural Factors in Web Design. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 117–132.

Escobar, A. (2011). Sustainability: Design for the Pluriverse. *Development*, 54(2), 137–140. <http://doi.org/10.1057/dev.2011.28>

Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. La realización de lo cumunal*. (C. Gnecco, Trans.). Popayán: Editorial Universidad del Cauca.

Fallman, D. (2008). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration. *Design Issues*, 24(3), 4–18. <http://doi.org/10.1162/desi.2008.24.3.4>

Ford, G., Kotze, P., & Marcus, A. (2005). Cultural Dimensions: Who is Stereotyping Whom? *Internationalization, Online Communities and Social Computing: Design and Evaluation*, 10(October 2015), 1–10. Retrieved from [http://140.131.24.185/prof-rtlin/Research\\_theory\\_Data/F.2005HCI????/1049.pdf](http://140.131.24.185/prof-rtlin/Research_theory_Data/F.2005HCI????/1049.pdf)

García Canclini, N. (2004). Representaciones e interculturalidad. Diferentes, desiguales o desconectados. *Revista CIDOB d'Afers Internacionals*, 66(67), 113–133.

Habermas, J. (1992). *Teoría de la acción comunicativa, I. Racionalidad de la acción y racionalización social*. Taurus Humanidades.

Hall, E. T. (1981). *Beyond Culture*. Anchor Books Editions.

Hall, S. (2003). Introducción: ¿Quién necesita identidad? In *Cuestiones de identidad cultural* (pp. 13–39). Retrieved from <http://www.unc.edu/~restrepo/intro-eccs/quien necesita identidad-hall.pdf>

Hall, S. (2010). La cuestión multicultural. In *Stuart Hall, Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. (pp. 583–618). Popayán-Lima-Quito: Envión Editores-IEP- Instituto Pensar-Universidad Andina Simón Bolívar.

Heimgärtner, R. (2006). A Tool for Getting Cultural Differences in HCI. *Human Computer Interaction: New Developments*, 343–368. Retrieved from [http://www.intechopen.com/books/human\\_computer\\_interaction\\_new\\_developments/a\\_tool\\_](http://www.intechopen.com/books/human_computer_interaction_new_developments/a_tool_)



for\_getting\_cultur%5Cnal\_differences\_in\_hci

Heimgärtner, R. (2013). Intercultural User Interface Design – Culture-Centered HCI Design – Cross-Cultural User Interface Design: Different Terminology or Different Approaches? In *Design, User Experience, and Usability* (pp. 65–71). Retrieved from [http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-39241-2\\_8](http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-39241-2_8)

Hepp K, P. (2012). Las tecnologías digitales en contextos interculturales. *Cultura - Hombre - Sociedad CUHSO*, 17(1), 83–90. <http://doi.org/10.7770/cuhs0-V17N1-art295>

Hepp K, P., Merino, M. E., Barriga, M. V., & Huircapán, A. (2013). Tecnología robótica en contextos escolares vulnerables con estudiantes de la etnia Mapuche. *Estudios Pedagógicos*, (1), 75–84.

Hernández, F. (2006). Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes. In *Bases para un debate sobre investigación artística*. (pp. 681–713). Retrieved from [http://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/23/97/\\_ebook.pdf](http://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/23/97/_ebook.pdf)

Hofstede, G, H. (2010). *Cultures and Organizations. Software of the mind*.

Iriarte, V. (2004). *MAPUKIMÜN . CL. Tiempo, vida y espacio en la cultura mapuche. Diseño de una herramienta multimedial de apoyo a profesores de educación intercultural biligüe en conmtextos mapuches*.

Juárez, M. V. (2011). *Diseño estratégico: Naming y branding de la cafetería Capeltic nuestro café, proyecto de innovación y emprendimiento social*. Retrieved from <http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/015421/015421s.pdf>

Krippendorff, K. (2007). An Exploration of Artificiality. *Artifact*, 1(1), 17–22. <http://doi.org/10.1080/17493460600610848>

Manzini, E. (2009). New Design Knowledge. In *Changing the Change* (Vol. 30, pp. 4–12). Turin. <http://doi.org/10.1016/j.destud.2008.10.001>

Marcus, A. (2000). Cultural Dimensions and Global Web UI Design: What? So What? Now What? *White Paper: Cultural Dimensions and Global Web UI Design*, 1–27. <http://doi.org/10.1145/1900520.1900525>

Marcus, A. (2006a). Culture: Wanted? Alive or Dead ? *Journal of Usability Studies*, 1(2), 62–63.

Marcus, A. (2006b). Global/intercultural User Interface Design. *The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications*, 355–380.

Martín-Barbero, J. (2008). Diversidad cultural y convergencia digital. *Revista Científica de Información Y Comunicación*, 5, 12–25.

McDonnell, J. (2011). Impositions of Order: A Comparison Between Design and Fine Art Practices. *Design Studies*, 32(6), 557–572. <http://doi.org/10.1016/j.destud.2011.07.003>

Niedderer, K. (2013). Explorative Materiality and Knowledge: The Role of Creative Exploration and Artefacts in Design Research. *Formakademisk*, 6(2), 1–20.

Peirce, C. (1878). *Deducción, Inducción e Hipótesis*. (J. M. Ruiz-Werner, Trans.). Buenos Aires. Retrieved from <http://www.unav.es/gep/DeducInducHipotesis.html>

34 Ramirez, J. (2007). Aproximación al diseño intercultural desde la fotografía documental. El caso Porfía del sur. *Actas de Diseño*.

Reilly, L. (2002). *An Alternative Model of "Knowledge" for the Arts* (Vol. 2).

Reinecke, K., & Bernstein, A. (2013). Knowing What a User Likes: A Design Science Approach to Interfaces that Adapt to Culture. *MIS Quarterly*, 37(2), 427–453.

Restrepo, E. (2014). Interculturalidad en cuestión: Cerramientos y potencialidades. *Ámbito De Encuentros*, 7(1), 9–30.

Sanders, E., & Stappers, P. (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <http://doi.org/10.1080/15710880701875068>

Sanders, E., & Stappers, P. (2014). *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front end of Design*.

Sanjinés, I. (2013). Usando el audiovisual como una estrategia de sobrevivencia y de lucha, de creación y recreación de un imaginario propio. *Revista Chilena de Antropología Visual*, (21), 32–50.

Sawyer, K. R. (2006). *Explaining Creativity - The Science if Human Innovation. Creativity and Consciousness: Philosophical and ...* [http://doi.org/10.1016/0140-1750\(88\)90050-4](http://doi.org/10.1016/0140-1750(88)90050-4)

Sevaldson, B. (2010). Discussions & Movements in Design Research. A Systems Approach to Practice Research in Design. *Form Akademisk*, 3(1), 8–35.

Simonton, D. K. (2012). Fields, domains, and individuals. In *Handbook of Organizational Creativity* (pp. 67–86). Elsevier Inc. <http://doi.org/10.1016/B978-0-12-374714-3.00004-5>

Valbuena, W. S. (2012). Métete a mi Facebook !! Publicar no es visibilizar. La visibilidad apoyada en TIC como estrategia pedagógica para la formación de competencias investigativas en publicidad. In *Congreso Académico. 1er Encuentro Nacional de Comunicación, Publicidad y Diseño: "Identidad, producto y comunicación"* (pp. 1–7).

Vasco, C., & Murcia, N. (2010). Evaluación de la creatividad: una construcción social. *Nodos Y Nudos*, 3(28), 4–16. Retrieved from <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/967>

Zapata, V. A., Palacios, A. G., Collazos, C. A., Muñoz-arteaga, J., Alvarez-rodríguez, F. J., & Silva-sprock, A. (2014). Patrones de multiculturalidad para el diseño de aplicaciones web. *Lámpsakos*, (11), 19–28.

Zeng, Y., & Cheng, G. D. (1991). On the logic of design. *Design Studies*, 12(3), 137–141. [http://doi.org/10.1016/0142-694X\(91\)90022-O](http://doi.org/10.1016/0142-694X(91)90022-O)