

Reportaje

Investigar en diseño más allá de la academia. El caso “A tientas”

Nacho Pérez

*Diseñador e investigador en
«A tientas. Palpando los márgenes
de la profesión del diseño»*

ENERO → MAYO

2022

A tientas
Palpando los
márgenes de la profesión
del diseño



AJUNTAMENT
DE VALÈNCIA

JOVENTUT

WWW.ATIENTAS.DESIGN

“A tientas. Palpando los márgenes de la profesión del diseño” es un proyecto de investigación en diseño realizado por Diego March (@diegomarch.info), Nacho Pérez (@_nacho_perez) y José Alonso Català (@josealonso.studio) entre enero y mayo de 2022. La investigación se centró en analizar nuevas ramas periféricas del diseño (más cercanas a las humanidades y a una idea más transversal de la profesión) y cómo las integran las nuevas generaciones en su práctica profesional.

Acotamos el estudio a personas menores de 35 años que residiesen o desarrollasen su actividad profesional en la Comunitat Valenciana. Aprovechamos la implicación de los/as nuevos/as profesionales para, más allá del objeto principal del estudio, hablar sobre cómo es dedicarse al diseño en la actualidad para este colectivo y cómo interseccionan diversos temas de interés sociopolítico con su práctica. El equipo de “A tientas” queda enmarcado en este segmento, por tanto el estudio nos toca muy de cerca y parte de una motivación personal.

Para llevar a cabo el estudio se hizo una lista de temas que podrían ser de interés y, para facilitar su comprensión, se agruparon en tres ámbitos: Personas (Asociacionismo, Inclusión, Precariedad, Decolonización e interseccionalidad, Aceleracionismo); Prácticas (Diseño y activismo, Prácticas críticas, Investigación en diseño, Colapsología); y Futuros (Nuevo léxico y nuevos campos en diseño, Diseño especulativo, Diseño de futuros, Diseño de ficciones, Sostenibilidad y ecologismo, Perspectiva de futuro y esperanzas).

Cada uno de estos ámbitos, a su vez, fue abordado mediante tres herramientas con el objetivo de obtener diferentes tipos de información que hiciesen este análisis más rico. En primer lugar, unos artículos

que sirviesen como un decálogo del proyecto. Para cada ámbito decidimos pedir una colaboración externa además de escribir un artículo desde el equipo. Publicamos en la web del proyecto un total de 8 textos (contando la introducción al proyecto y un epílogo) con el objetivo de esbozar una visión general de lo que es el diseño para nosotros.

Respecto a las colaboraciones externas, contamos con Remedios Zafra¹ para hablar de precariedad y del entusiasmo instrumentalizado, con Dionisio Sánchez Rubio² para hablar de su experiencia impartiendo clase en estas nuevas ramas del diseño, y con el colectivo HOLON³, al que pedimos prestado un artículo de referencia llamado “Els mons que fem”, en el que hablan del papel de los/as diseñadores/as a la hora de dar forma a experiencias que cambian los fundamentos de lo que podría ser mejor en el mundo.

En cuanto a los artículos de redacción propia (“A tientas. Palpando los márgenes de la profesión del diseño”, “Jodidxs, pero optimistas”, “Yo me soy el rey Palomo: yo me lo guiso y yo me lo como”, “Notas para un futuro incierto” y “Epílogo”, por orden de

- 1 Remedios Zafra es una reconocida escritora y profesora universitaria especializada en teoría de género, cultura digital y cibercultura. En su libro “El entusiasmo”, habla de cómo en las profesiones creativas se instrumentaliza la pasión para aceptar condiciones laborales más precarias.
- 2 Dionisio Sanchez Rubio es diseñador gráfico y profesor en la EASD València. Además, es doctorando en “Arte: Producción e Investigación, Enseñanzas artísticas y artes visuales” por la Universitat Politècnica de València. El equipo de “A tientas” le conocimos cursando el posgrado informal de Escuela Lateral. Su conocimiento en nuevas prácticas dentro del diseño gráfico es de gran relevancia, especialmente en el entorno local donde carecemos de más perfiles similares.
- 3 El colectivo HOLON lo forman un grupo de diseñadores/as que son conscientes de que estamos en un mundo en transición y trabajan para ayudar a las organizaciones que lideran esta transición a ofrecer una mejor experiencia a sus clientes y usuarios. Su texto “Els mons que fem” es de referencia para las personas que nos dedicamos al diseño transicional y para la innovación social.



Ejemplo de una de las preguntas de la encuesta abierta. Todos los resultados consultables en: <https://www.atientas.design/consulta/>

publicación y de lectura recomendada), intentamos combinar una parte de opinión y una parte pedagógica que formasen un collage sobre nuestra visión del diseño. En estos textos se puede leer desde un brevísimo repaso histórico para entender la visión actual del diseño, hasta un estudio sobre la salud mental en nuestra profesión: en 2013 Brave New Alps encuestó a 767 diseñadores/as italianos y se llegó a la conclusión de que el 44% de los/as diseñadores/as sufrían estrés, el 30% había experimentado ansiedad o ataques de pánico y un 73% estaban deprimidos/as⁴. Siendo una generación que vivimos entre crisis y después de superar una pandemia, sería difícil encontrar cifras más positivas en la actualidad⁵.

La segunda herramienta que pusimos en marcha fue una encuesta abierta, orientada al segmento que nos fijamos, para abrir el proyecto al máximo de gente posible y obtener una información cuantitativa. La encuesta se realizó a través de una plataforma online y estuvo abierta durante tres semanas (del 18 de marzo al 8 de abril de 2022). Para elaborar las preguntas pedimos asesoramiento a Irene Reig, la cual tiene ya experiencia en procesos participativos en su estudio CARPE⁶. Para dar mayor alcance a la encuesta aprovechamos el impacto de la Valencia World Design Capital 2022 (que redactó una carta de

interés en el proyecto) para llegar a más profesionales a través de sus redes, y contamos también con la difusión en distintos canales por parte de la ADCV y de las distintas escuelas de diseño de la Comunitat Valenciana. La encuesta costaba unos 15 minutos aproximadamente en responderse y participaron 87 personas.

Por último, organizamos un debate con 7 jóvenes profesionales del diseño de los cuales conocíamos previamente su interés por prácticas de diseño menos convencionales. Tanto en el debate como en las citas que incluimos en los artículos, intentamos compensar el sesgo que supone el equipo que formamos "A tientas": tres hombres cis, blancos, de ellos heterosexuales. Prestamos atención a incluir personas de más géneros y a personas racializadas que hiciesen la conversación menos sesgada y más realista. Volviendo al debate, este tuvo lugar en la biblioteca de la EASD de València y fue grabado en vídeo por dos videógrafos, con los cuales trabajamos la distribución del espacio y de los micrófonos para que la conversación fuese lo menos artificial posible para las personas participantes. El resultado fue una pieza audiovisual que, tras una exhaustiva edición, ronda la hora y media. En ese tiempo, los tres moderadores preguntamos a las asistentes sobre los diversos temas que se tocan en "A tientas" e intentamos hacer la conversación dinámica (un aspecto mejorable para futuras ocasiones, pero con el que disfrutamos durante el desarrollo del debate). Minutos antes del debate, durante la preparación del espacio y la llegada de todas las asistentes, se les facilitaron las preguntas para que, sin dar margen a preparárselas

4 Designers' Inquiry. (2014). Brave New Alps. <https://www.brave-new-alps.com/designers-inquiry>
 5 COVID-19 pandemic triggers 25% increase in prevalence of anxiety and depression worldwide. (2022, March 2). WHO | World Health Organization. <https://www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide>
 6 <https://carpe.studio/>

en exceso y que se generase un debate menos “fresco”, se sintiesen más seguras de los temas por los que iban a ser preguntadas.

La estructura del proyecto en los tres ámbitos abordados mediante las tres herramientas fue pensada desde el inicio para generar un sistema replicable que pudiese dar lugar a futuras iteraciones. La intención era generar la posibilidad de actualizar periódicamente las temáticas y poder tener un sistema con el que abordarlas. A la vez, este sistema es el que da identidad al proyecto y lo diferencia de otras conversaciones similares que puedan estar sucediendo o ya hayan sucedido. En muchas ocasiones, por la falta de una estructura de investigación propia del diseño, es complicado tener la certeza de que no se está repitiendo algo que ya se ha hecho. Por tanto, decidimos abordar el proyecto de una manera concreta y analizar un segmento en ocasiones invisibilizado para buscar un enfoque innovador.

Para ser 3 personas sin una formación específica en investigación en diseño, más allá de lo que hemos podido extraer de asignaturas como “What if?” de Dionisio Sánchez en la EASD o del posgrado informal de Escola Lateral (donde nos conocimos los 3 miembros del equipo), nos planteamos un proyecto muy ambicioso en cuanto a temáticas y en cuanto a soportes. Quisimos hacerlo todo. Y no nos arrepentimos, ya que, a pesar de las mejoras que puedan hacerse en un futuro, hemos aprendido

Tráiler del debate de “A tientas” consultable en <https://youtu.be/muljly-g7e8>



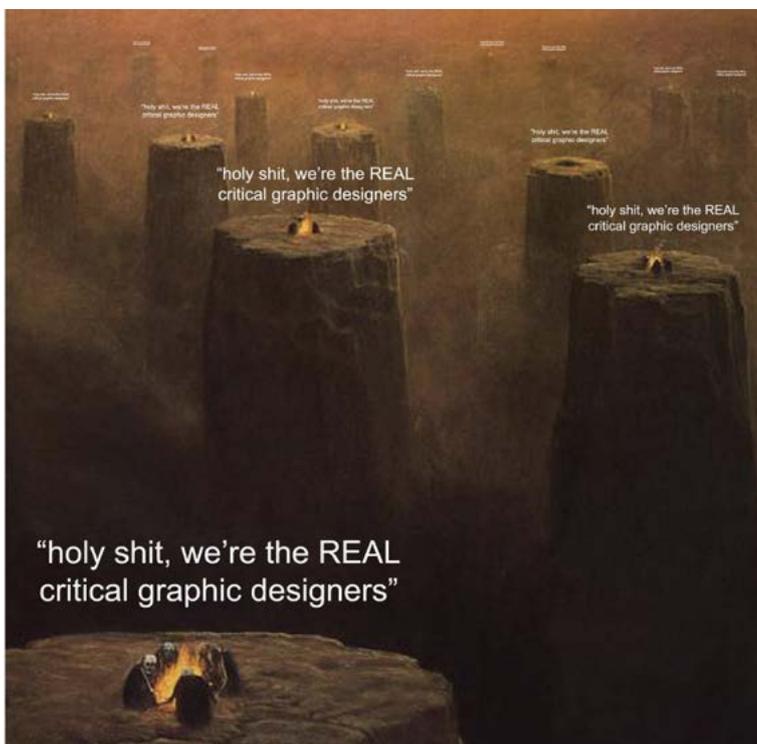
muchísimo en el proceso. Nuestro objetivo al investigar no siempre parte de una hipótesis que queramos comprobar. Parte de la experiencia personal, de la “autoetnografía”, del interés personal de saber más sobre ciertos temas. El diseño nos sirve como objeto de investigación pero también como medio para expresar los resultados. Quizá nuestras tesis no sean las más innovadoras, pero intentamos innovar en el proceso hablando desde un colectivo y un lugar en el que no se suelen tener conversaciones sobre nuevas pedagogías en diseño. Por tanto, el valor está en hacer un análisis del contexto y compartirlo como mejor sabemos, que es utilizando las herramientas que nos brinda el diseño.

Investigar en diseño

Como ya hemos comentado, los miembros que formamos el equipo de “A tientas” no tenemos una formación específica en investigación y mucho menos bajo criterios científicos. Partimos del diseño y del audiovisual, y lo que nos mueve es el interés y la curiosidad por hablar de ciertos temas que se mueven en nuestros círculos más cercanos. Nuestra motivación es convertir esos temas que surgen en conversaciones informales sobre nuestra profesión en objeto de estudio. Las 3 personas que formamos el equipo de “A tientas” sumamos una experiencia acumulada

de varios años realizando o participando en proyectos que hablan de la ciudad, el urbanismo, lo político (entendido como la organización de la sociedad para decidir cómo quiere vivir, no como las estructuras de poder que nos gobiernan), la cultura y el diseño y es algo que recomendamos replicar. Para nosotros, investigar es una manera de analizar la realidad que nos rodea a partir de nuestro punto de vista. Cada persona supone una nueva perspectiva desde la que comprender lo que nos rodea, y analizarlo de manera que sea explícita, discutible, transferible y combinable es imprescindible para generar un conocimiento útil para los demás.

Existen distintas maneras de clasificar las investigaciones en el campo de las artes y el diseño. La división binaria y categórica por excelencia sería “basado en la práctica” o “basado en la teoría”. Mientras el primer enfoque se centra en la teoría y/o la historia, el segundo procesa el objeto de estudio a través de una práctica artística específica (en el caso que nos ocupa, el diseño). De esta forma, de un tema que podría resultar pesado o del que ya se ha hablado de otras maneras, emergen nuevas formas de conocimiento y de acercarse a ciertos temas. En muchos casos, ambos enfoques están combinados. Por eso somos más partidarios de la división que hace Manzini en “Cuando todos diseñan” (un título ya provocador): investigación sobre el diseño, investigación para el



Porque, aunque no seamos conscientes, diseñando también investigamos y creamos conocimiento. Pero ese lenguaje queda encriptado en imágenes y queda implícito en nuestros proyectos.

diseño e investigación a través del diseño. Este enfoque describe mejor cómo se va a abordar el objeto de estudio por los siguientes motivos: “mientras las dos primeras metodologías suelen hacer uso de recursos más propios de disciplinas con una tradición investigadora consolidada (en el caso de la investigación sobre el diseño, suelen usarse los métodos de la historia, la sociología o la filosofía; en la investigación para el diseño sus métodos vienen de la etnografía, la semiótica, la ergonomía y otras disciplinas tecnológicas y económicas), la tercera metodología, produce visiones y propuestas, y adopta, por lo general, métodos originales que usan herramientas y habilidades propias de la cultura y la práctica del diseño. Este tipo de investigación pone necesariamente en juego un nivel de subjetividad que sería inadmisibles en la tradición científica, pero no es exactamente como una investigación artística guiada solo por la dimensión subjetiva.” (Manzini, 2015)

El protocolo académico tradicional en ocasiones deja poco espacio para la variedad y sutileza de otras formas de producir conocimiento, pero esto no debe frenar nuestra iniciativa de experimentar. Hemos de ser rigurosos en nuestras investigaciones pero, a partir del enfoque que plantea Manzini de investigar “a través” del diseño, podemos usar las propias herramientas de la disciplina para generar nuevas formas de hacer y pensar. Porque, aunque no seamos conscientes, diseñando también investigamos y creamos conocimiento. Pero ese lenguaje queda encriptado en imágenes y queda implícito en nuestros proyectos.

“La cultura occidental siempre ha privilegiado la palabra hablada como la forma más alta de práctica intelectual y ha visto las representaciones visuales como ilustraciones de ideas de segunda categoría” (Vis, 2021)

Esto no es nada nuevo ni exclusivo de nuestro entorno más inmediato. En *Research for people who think they would rather create* el autor afirma que incluso en el norte de Europa, donde siempre solemos

presuponer una mayor integración de la investigación en diseño, sigue existiendo “la suposición generalizada de que la investigación es algo ajeno a las personas que se ven a sí mismas como creativas, creadoras, artistas, diseñadoras. [...] Los métodos de investigación infinitamente diversos que se aplican en las academias de arte van desde la escritura hasta lo visual, lo performativo y más allá. La investigación genera constantemente conocimiento de nuevas perspectivas y nueva información. Y existen formas visuales de producción de conocimiento, cuyos resultados y conclusiones se pueden comunicar visualmente también.” (Vis, 2021)

Es normal que en el imaginario colectivo siga residiendo la idea del diseño como una actividad creativa y únicamente orientada a resolver problemas para la industria. De hecho, la acepción de la RAE para el diseño como profesión es: *Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie*. Sin embargo, la definición de diseño ha evolucionado significativamente a lo largo de las últimas décadas, expandiéndose más allá de sus límites tradicionales. Mientras que históricamente el diseño se ha centrado en la creación de objetos físicos, con el tiempo ha evolucionado para abordar problemas cada vez más complejos y transversales, que van desde la creación de sistemas y servicios hasta la facilitación de interacciones y experiencias. En lugar de considerar nuestra profesión únicamente como una actividad creativa centrada en facilitar a las empresas el famoso “valor añadido”, el diseño también puede ser una poderosa herramienta de pensamiento crítico, innovación y cambio social.

La sociedad es producto de la imaginación combinada con la voluntad política materializada. No hay nada natural en cómo están organizados y estructurados nuestros sistemas sociales actuales: son los productos inacabados de la historia. Dada la velocidad a la que el cambio tecnológico está impulsando la reestructuración social y cultural en el siglo XXI, hay mucho que considerar sobre el papel que el diseño,

Muchas empresas integran el diseño en su ADN de una manera mucho más responsable. Sin embargo, en muchos casos todavía, nos encontramos el diseño empleado como esa “capa final”.

como una actividad importante para determinar la naturaleza de estos cambios estructurales, puede desempeñar al imaginar y materializar instituciones radicalmente diferentes y otras estructuras sociales. (Ansari, 2021)

Pero todavía hoy, cuando hablamos de nuevas pedagogías o de investigación en diseño, siempre surgen las mismas preguntas: “¿Pero esto para qué me va a servir luego?”, “Yo lo que quiero es diseñar, no hacer un *paper*”, “¿Pero esto es arte o diseño?”. Como estudiantes de diseño, nos orientan a diseñar productos, imágenes, interfaces... Actividades orientadas al mercado que en ocasiones se llevan todo el foco, descuidando otras prácticas dentro del diseño. En ocasiones, el diseño está orientado por parte de las empresas a conseguir beneficios económicos por encima de cualquier otro valor (como la ecología, la ergonomía o la responsabilidad social). Nosotros nos preguntamos, ¿es eso diseño? Muchas empresas integran el diseño en su ADN de una manera mucho más responsable. Sin embargo, en muchos casos todavía, nos encontramos el diseño empleado como esa “capa final”.

Como diseñadores, nos encontramos creando un sinfín de imágenes promocionales para productos que no necesitamos, trabajando toda la noche por salarios bajos, mientras soñamos con convertirnos en diseñadores estrella. (Pater, 2021)

El campo de acción del diseño ha cambiado mucho. Se ha ampliado la definición de lo que es el diseño, se ha acercado a las humanidades y ha trascendido sus propios límites para convertirse en una disciplina mediadora, transversal e interdisciplinar que se puede resumir en 4 grupos u órdenes, siendo los 2 primeros los más integrados en

el imaginario colectivo. El **primer** orden se refiere al diseño como la comunicación visual a través de símbolos e ilustraciones. El **segundo** involucra la producción industrial. El **tercer** orden se enfoca en el diseño de interacciones y experiencias, y puede aplicarse a actividades y procesos en lugar de solo a objetos físicos. Finalmente, el **cuarto** orden se refiere al diseño de sistemas y entornos complejos que involucran múltiples interacciones y variables. Este cuarto orden del diseño implica un enfoque multidisciplinario que aborda problemas complejos y desafíos globales como el cambio climático, la justicia social o la salud pública. La creciente complejidad de la sociedad y la tecnología ha llevado a la necesidad de abordar problemas más amplios y globales, y el diseño se ha convertido en un enfoque estratégico para ello. (Buchanan, 1992) Esto se debe, en gran parte, a la naturaleza proyectual del diseño en sí, que a menudo requiere de una combinación de habilidades técnicas, creativas y humanísticas que resulta muy útil a la hora de crear mundos más deseables e incluso habitables. A pesar de que nunca va a existir un momento óptimo en la historia que no esté interrumpido por alguna crisis de cualquier tipo, en la actualidad nos encontramos con un combinación de todas ellas (crisis ecológica, social, política, económica...) En este contexto, ¿no tendría sentido usar nuestras herramientas para diseñar cómo queremos vivir en vez de centrarnos, únicamente, en producir?

“Si el diseño es simplemente un incentivo para consumir, entonces debemos rechazar el diseño; si la arquitectura es simplemente la codificación del modelo burgués de propiedad y sociedad, entonces debemos rechazar la arquitectura; si la arquitectura

y el urbanismo no son más que la formalización de las injustas divisiones sociales actuales, entonces debemos rechazar el urbanismo y sus ciudades... hasta que todas las actividades de diseño estén dirigidas a satisfacer las necesidades primarias. Hasta entonces, el diseño debe desaparecer." (Natalini, 1971)

No todas las personas que acaben un grado en diseño van a poder estrenar sus colecciones en grandes pasarelas o convertirse en diseñadores/as estrella independientes y famosos/as. Hay que dibujar más salidas y añadir nuevas prácticas a nuestra profesión que ensanchen el espectro de posibilidades de trabajo y nos enriquezcan como disciplina. Aunque existan 4 especialidades regladas como puertas de entrada para estudiar diseño, las puertas de salida deben ser muchas más. En un contexto en el que cada vez hay más estudiantes de arte y diseño, así como un entorno laboral cada vez más precario, es evidente que no todos/as los artistas y diseñadores/as que se gradúen podrán (o querrán) trabajar dedicándose a realizar investigaciones. De hecho, la gran mayoría querrán dedicarse a la práctica comercial del diseño y ganarse la vida intercambiando sus habilidades aprendidas por una retribución económica directa. Decantarse en este momento por prácticas más contemporáneas que no den un beneficio económico directo e inmediato, tal vez, es elegir el camino de la precariedad. Y no es que los/as investigadores/as en otras ramas de

conocimiento en nuestro país tengan una situación mucho mejor, pero tienen una estructura académica que mejorar y, solo eso, ya es un logro a conseguir dentro del diseño.

Aunque no todas las personas sintamos la misma implicación por investigar en diseño, el proceso de desarrollar un proyecto de este tipo seguramente transformará a cada estudiante, si no necesariamente en un futuro artista o investigador, en un individuo mejor preparado para el mundo que hay después de la academia. Los/as estudiantes se habrán convertido en mejores lectores/as de textos e imágenes, tendrán mayor criterio a la hora de juzgar los conceptos e ideas presentados por otros y serán mejores comunicadores de sus propios proyectos e investigaciones. (Vis, 2021)

Investigar más allá del ámbito académico

Mientras en el ámbito académico, sobre todo durante la formación, es más habitual desarrollar proyectos de investigación que producen un conocimiento explícito, al salir al entorno profesional se reduce mucho el porcentaje de tiempo que dedicamos a este tipo de proyectos. De hecho, esa fue una de las preguntas que quisimos hacer a las personas que participaron en la encuesta abierta de nuestro proyecto "A tientas".

Gráfico de elaboración propia a partir de las respuestas obtenidas en la encuesta del proyecto "A tientas".





Who Can Afford To Be Critical? Afonso de Matos. Design Academy Eindhoven

Uno de los principales factores que nos obliga a las personas que queremos dedicarnos a prácticas menos comerciales a realizar proyectos orientados al mercado, es la viabilidad económica. ¿Es posible vivir de esto? La búsqueda de financiación es imprescindible para involucrarse en el desarrollo de cualquier proyecto que quiera ser sostenible en el tiempo, ya que el tiempo que dedicamos a investigar o crear piezas que generen conocimiento y enriquezcan la cultura del diseño, dejamos de dedicárselo a las prácticas comerciales que nos permiten un sustento diario. Prácticas que son lícitas y que en ningún momento desprestigiamos o pensamos que deban ser sustituidas por las que nosotros proponemos. Por eso, todo el tiempo hablamos de “ensanchar”, de “ampliar” el campo del diseño.

En otros países del norte de Europa, como Holanda, cuentan con financiación por parte del Estado para desarrollar su práctica en diseño de manera independiente. Esto les ofrece la posibilidad de ejecutar proyectos relacionados con estas nuevas pedagogías y ramas del diseño más marginales, sin la presión de buscar una rentabilidad económica

(aunque la procedencia de estos fondos pueda ser cuestionable).⁷

En España no tenemos esos fondos, pero existen otras posibilidades. Seguramente la más perdurable en el tiempo sea introducirse en el mundo académico (como personal docente o doctorando/a). Sin embargo, las personas que queremos desarrollar investigaciones en ramas del diseño más cercanas a las humanidades de manera independiente y/o esporádica, nos vemos obligadas buscar financiación en campos colindantes como el arte, en forma de residencias, subvenciones o premios. Así que, hasta que existan mejores vías de financiación, con mayor presupuesto y enfocadas en exclusiva a nuestra profesión, ocuparemos los espacios que integren el diseño como una práctica invitada y capaz de generar conocimiento y cultura.

En el caso de “A tientas”, recibimos una pequeña ayuda económica por parte del proyecto de Residencias Artísticas de Joventut de l’Ajuntament

7 Leijdekkers, J. (2021). “Who is paying for our work?” En *CriticAll! (un)Professional Everyday Design Criticism* (pp. 60-63). Onomatopee.

Animamos a toda persona que tenga en su caja de herramientas el diseño como una de ellas, a que explore con curiosidad los temas que le despierten interés y los aborde desde su propia práctica, sin miedo a no ser demasiado académico.

de València. Este tipo de financiación, igual que la de otros programas como Emergents de La Nau o los distintos programas de innovación social de Las Naves, permite a jóvenes realizar pequeños proyectos experimentales entre el arte y el diseño que, sin necesidad de buscar el beneficio económico, premian la ejecución de proyectos innovadores en estos campos.

Enfrentarse a un proyecto de estas características, en el contexto actual, ha sido una aventura. Para desarrollarlo ha sido necesario zambullirnos en los mismos errores que criticamos: mal pagarnos, caer en la trampa del entusiasmo instrumentalizado y tener que compaginar este proyecto de investigación con otros proyectos de diseño comercial que nos pagasen las facturas. Sin embargo, como la “vanguardia” que decíamos antes que somos, estamos dispuestos a hacer un esfuerzo extra con tal de que estas nuevas ramas del diseño no se pierdan en el tiempo y que las futuras generaciones tengan más oportunidades de desarrollar su práctica de manera independiente. Animamos a toda persona que tenga en su caja de herramientas el diseño como una de ellas, a que explore con curiosidad los temas que le despierten interés y los aborde desde su propia práctica, sin miedo a no ser demasiado académico. Nosotros hemos aprendido mucho en el proceso y “A tientas” fue una muy necesaria salida a la superficie para coger aire.

Referencias

- Ansari, A. (2021). A project doomed to fail? En *Design Struggles: Intersecting Histories, Pedagogies, and Perspectives*. Valiz.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. En *Design Issues*, 8(2), 5-21. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- Leijdekkers, J. (2021). Who is paying for our work? En *CriticAll!: (un)Professional Everyday Design Criticism* (pp. 60-63). Onomatopee.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta.
- Natalini, A. (1971). Co-Fundador de Superstudio.
- Pater, R. (2021). *CAPS LOCK: How capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it*. Valiz.
- Vis, D. (2021). *Research for people who think they would rather create*. Onomatopee.

Diego March (@diegomarch.info)
Nacho Pérez (@_nacho_perez)
José Alonso Català (@josealonso.studio)

<https://www.atientas.design/>