

# NUEVAS TIPOLOGÍAS EN EL ESTUDIO DE LAS PRÁCTICAS DEL DISEÑO GRÁFICO CONTEMPORÁNEO

NEW TYPOLOGIES IN THE STUDY OF CONTEMPORARY GRAPHIC-DESIGN PRACTICES



Dunne & Raby, *Evidence Dolls*. Instalación en "Designing Critical Design Z33", Hasselt, Belgium, 2007. Fotografía: Kristof Vrancken. Imagen cortesía Dunne & Raby.

---

## DIONISIO SÁNCHEZ

---

Diseñador gráfico, investigador y docente

Las prácticas emergentes dentro del diseño gráfico se definen como un conjunto de proyectos que se están iniciando dentro del ámbito del diseño gráfico y que, debido a sus características, no pueden ser clasificados en ninguna de sus especialidades. Este marco profesional nos aporta una visión diferente en la forma de entender la profesión, ya que es el diseñador desde su propia autonomía el que se sitúa de una forma activa frente a estos cambios. Como consecuencia, el diseño como práctica ha cambiado de significado y los límites de la disciplina se han visto desplazados.

Emerging practices within graphic design are defined as a set of projects which are starting up within the field of graphic design and which, given their characteristics, cannot be classified into any of its specialist fields. This professional framework offers a different perspective in the way of understanding the profession, as designers themselves are actively faced with these changes. As a result, design as a practice has changed in meaning and the limits of the discipline have been displaced.

[Full text available online: [polipapers.upv.es/index.php/eme](http://polipapers.upv.es/index.php/eme)]

---

Palabras clave: *Designart*, Diseño Crítico, Diseño Especulativo, Diseño Editorial

Key words: *Designart*, Critical Graphic Design, Speculative Design, Editorial Design

---



---

### Introducción

---

El ámbito del diseño gráfico está explorando nuevos territorios que van más allá de las fronteras de la disciplina. Los diseñadores gráficos están empezando a ser conscientes de que el mundo necesita de una nueva actitud por parte de los mismos. Como consecuencia, el significado y el significado de la práctica profesional han cambiado, y las funciones del diseñador y los límites de la disciplina se ven ampliados cuando el diseño se convierte en una actitud.

La consecuencia más inmediata de este desplazamiento es la hibridación con otras disciplinas. Ahora el diseñador gráfico trabaja conjuntamente con arquitectos, artistas, urbanistas, sociólogos, antropólogos, etc. Además, el diseñador gráfico está asumiendo el rol de editor, productor, escritor, activista o investigador y sus preocupaciones se centran en la geopolítica, el medio ambiente, la sostenibilidad, la economía, la cultura o las desigualdades sociales.

Estamos ante un cambio de paradigma visible desde los múltiples proyectos que se están iniciando desde esta perspectiva, y que, lejos de la relación convencional entre diseñador y cliente, abren un nuevo futuro en el que los diseñadores gráficos pueden crear sus propias iniciativas de forma autónoma. Este artículo pretende visibilizar esta tipología de prácticas a través de diferentes ejemplos, que nos servirán como punto de partida para poder examinarlas más de cerca y poder teorizar sobre su alcance y futuras aplicaciones.

Véase: COLES, ALEX: *DesignArt*, London, Tate Publishing, 2005. COLES, ALEX: *Design and Art (Whitechapel: Documents of Contemporary Art)*. Londres, The MIT Press, 2007.

2

POYNOR, RICK: *Art's Little Brother*, 2005. <<http://www.iconeye.com/404/item/2628-arts-little-brother-%7C-icon-023-%7C-may-2005>>. [Fecha de última consulta: 06/10/15].

3

COLES, ALEX: *DesignArt*. London, Tate Publishing, 2005.

4

Más información sobre el proyecto: <http://lawrenceabuhamdan.com/#/conflictedphonemes/>

### Más allá del *Designart*

Las interferencias entre arte y diseño se han dado a lo largo de la historia. Desde la Bauhaus y De Stijl hasta la actualidad, han existido zonas comunes en las que el arte y el diseño han compartido conocimientos dando como resultado objetos de difícil clasificación. Hay que señalar que el fenómeno ha producido un profundo debate enraizado en la eterna polémica de si el “arte es diseño” o “el diseño es arte”. Teóricos, historiadores y críticos han escrito mucho sobre este tema sin llegar a un consenso sobre la cuestión. Lejos de dicha polémica, nuestro interés sobre el fenómeno se centra en la hibridación como un método transdisciplinario que difumina los límites entre las disciplinas. A esta zona común entre disciplinas se le ha denominado *Designart*<sup>1</sup>, surgió a finales de la década de 1990 como una etiqueta que pretendía describir el trabajo de los profesionales tan variados como Studio Van Lieshout, Superflex y Andrea Zittel<sup>2</sup>; vinculándose principalmente a la producción de “textiles, muebles y espacios”<sup>3</sup>. Alex Coles es uno de los teóricos que más textos ha publicado sobre el fenómeno *Designart* a través de la obra de artistas como Henri Matisse, Sonia Delaunay o Jorge Pardo.

Sin embargo, el fenómeno *Designart* no ha sido estudiado en profundidad ya que ha sido considerado más como una tendencia estilística que como un campo de investigación. Eso es debido a que el *Designart* ha tenido una mayor repercusión en el ámbito comercial gracias a su promoción en ferias, galerías y exposiciones dedicadas exclusivamente a este tipo de objetos. Pero tal y como señala Alex Coles, simplificar la interfaz entre diseño y arte a una tendencia comercial es reductivo, lo realmente interesante del fenómeno consiste en investigar sobre sus tensiones, desplazamientos y transmisión de conocimientos. De la misma forma, los objetos híbridos resultantes, la experiencia del proceso

y el resultado percibido por el espectador, no es posible definirlo desde una sola disciplina. Uno de los principales problemas en el estudio del *Designart* es que, en términos generales, no tiene unos límites establecidos o una ideología propia.

Hay que señalar que el arte responde a otro tipo de intereses desde su propia autonomía, a diferencia del diseño que se basa en la relación convencional cliente-diseñador. En la actualidad los diseñadores están cambiando con esa relación, desarrollando proyectos de forma autónoma y comprometida, investigando en temas sociales y ejerciendo una actitud crítica y activista. Ahora son muchos los diseñadores que se preguntan sobre temas de género, clase, propiedad, política o bienestar, entre otros.

En ese territorio entre el diseño y el arte se encuentra el trabajo de Lawrence Abu Hamdan, un artista que investiga a través del diseño gráfico, la escultura o la fotografía, los diferentes conflictos políticos que se dan en relación a las fronteras y los derechos humanos. *Conflicted Phonemes* (2012) es un proyecto en el que se reunió a un grupo de personas de diferentes disciplinas (lingüistas, investigadores, activistas y diseñadores gráficos), para trabajar junto a un grupo de inmigrantes somalíes que pidieron asilo político en Holanda y cuya solicitud fue denegada tras someterse a un análisis de su lenguaje-dialecto. Esta prueba pretendía determinar su origen geográfico dentro del continente africano, y así poder averiguar si procedían del norte o del sur del país. El proyecto es una exposición de mapas e infografías que fueron presentadas a las autoridades de inmigración holandesas como denuncia sobre cómo se realizan estas pruebas y la dudosa efectividad de las mismas<sup>4</sup>. Los mapas expuestos tienen la intención de demostrar cómo la historia de Somalia y sus cuarenta años de migración continua, han tenido un gran impacto en la vida de estos pueblos, así como en su forma de hablar.



En este tipo de proyectos en los que convergen diferentes disciplinas, podemos identificar que arte y diseño comparten las mismas preocupaciones y, por lo tanto, es lógico que las fronteras que las delimitan se vuelvan difusas. Desde diferentes perspectivas se ocupan de problemáticas similares abriendo de nuevo un diálogo disciplinar que va mucho más allá del concepto *Designart* u otras posibles etiquetas.

### Diseño como método

Un número cada vez mayor de prácticas contemporáneas localizan oportunidades para el compromiso ideológico y la transformación social a través de los mecanismos, las lógicas y las actividades de diseño. La crítica que plantea este tipo de prácticas intenta romper con la convención histórica e ideología hegemónica sobre el diseño. El pensamiento del diseño y sus métodos, no solo permiten la resolución de problemas de determinados clientes, sino que además, sirven para la investigación de problemáticas sociales abriendo un debate que permite tomar conciencia sobre las mismas. Puede que este tipo de prácticas no resuelvan problemas a gran escala de orden social, político o económico, pero mediante la búsqueda y la articulación de las ideas y las implicaciones subyacentes, las prácticas críticas hacen que éstas sean más accesibles a su comprensión y discusión.

Lawrence Abu Hamdan, *Conflicted Phonemes*. 2012. Instalación en Kunst Halle Sankt Gallen, 2015. Imágenes cortesía de Lawrence Abu Hamdan y Laveronica Arte Contemporánea.

***...arte y diseño comparten las mismas preocupaciones y por lo tanto es lógico que las fronteras que las delimitan se vuelvan difusas.***



Bet Puigbò, *Hipervínculos*, 2011. Memoria de investigación del proyecto. Imágenes cortesía de Bet Puigbò.

## ***Nuestro tejido social se va delimitando y los vínculos entre los individuos se hacen cada vez más débiles...***

*Hipervíncles* es un claro ejemplo en el que se utiliza el diseño para introducir mejoras sociales. El proyecto es el trabajo final de carrera de Bet Puigbò y Paula Pladevall (Elisava, 2011). En el proyecto han colaborado Oriol Nicolás (diseño), Rober Pallas (diseño), Raquel Pelta (investigación) e Indensitat (Barcelona).

El hipervínculo o hiperenlace es un término que se utiliza para definir las conexiones entre los diferentes documentos que se alojan en Internet y que nos permiten conectarnos a una amplia red de datos. La palabra hipervínculos está formada por el prefijo hiper, —se utiliza para formar palabras y dotarlas de un sentido superior o mayor—, y la palabra vínculo, que significa unión entre una persona o cosa con otra. Hipervínculos, fuera del contexto de Internet, podría definir aquellas uniones de mayor intensidad que se dan entre determinadas personas o grupos sociales. Estas uniones o vínculos entre las personas se dan con menor frecuencia en la sociedad contemporánea y son reemplazadas por relaciones inestables y fluidas que se dan con mayor asiduidad a través de las redes sociales e Internet. Uno de los objetivos de *Hipervíncles* es invertir esa tendencia, reflexionando sobre cómo se debilitan las relaciones entre las personas y qué causas las provocan. Tal y como señala Bet Puigbò, nuestra sociedad se rige por la pérdida paulatina de la identidad, precarización del mercado laboral y disolución de las comunidades. La confianza, la planificación, la estabilidad y la seguridad, valores relacionados tradicionalmente con la modernidad, han sido reemplazados por la sospecha, la incertidumbre y lo provisional. Nuestro tejido social se va debilitando y los vínculos entre los individuos se hacen cada vez más débiles —*líquidos* como diría Bauman— de manera que las relaciones sociales se dan con mayor dificultad y causan una enorme frustración en las personas.

Ante esta situación, el proyecto *Hipervíncles* se planteó como objetivo mejorar los vínculos

entre las personas para generar un sentimiento de pertenencia a una comunidad, a través de una práctica colaborativa que consistió en la creación de una tipografía modular.

El público objetivo del proyecto fueron jóvenes adolescentes de entre 13 y 17 años pertenecientes a un sector social en el que las relaciones personales son muy poco comprometidas. A través de la cohesión e integración social de estos grupos se buscó tomar conciencia sobre la debilitación del tejido comunitario.

El proyecto se dividió en cuatro fases, en la primera de ellas los jóvenes, a través de diferentes actividades que promovían la reflexión y el debate, tomaron conciencia sobre los cambios que se han producido en nuestra sociedad como consecuencia de esa pérdida de valores. En la segunda fase se fomentó la cooperación de la comunidad a través de la búsqueda de objetos que darían forma a la tipografía modular y en la que colaboraron los vecinos de la comunidad. La tercera fase del proyecto fue la más creativa, los adolescentes por medio de la técnica del *stencil* y utilizando los distintos módulos recogidos, crearon una tipografía. En las telas escribieron los valores que había perdido la comunidad.

Finalmente, el proyecto contó con una etapa de agradecimientos, difusión y reflexión que permitió visibilizar el sentimiento de toda la comunidad. Para ello utilizaron telas escritas, que fueron entregadas a los vecinos para que las colgaran en sus tendederos. De esta forma, los valores perdidos por la comunidad se hacían visibles a través de la palabra. El tendedero funcionaba como un interlocutor entre lo particular y lo social, haciendo posible una comunicación colectiva.

### **Diseño crítico**

El término *diseño crítico* ha sido utilizado en los últimos años para definir un conjunto de prácticas en el ámbito del diseño, que pretenden abrir una discusión sobre determinadas



Dunne & Raby, *Evidence Dolls*. Instalación en “Designing Critical Design Z33”, Hasselt, Belgium, 2007. Fotografía: Kristof Vrancken. Imagen cortesía Dunne & Raby.

cuestiones que tienen que ver con la propia disciplina. El diseño crítico cuestiona el que-hacer del diseñador y sus relaciones con la sociedad contemporánea. También investiga a través de los métodos y procesos del diseño sobre temas relacionados con la política, el medio ambiente, la sostenibilidad, la innovación o la tecnología. Su principal característica reside en su hibridación entre la escritura crítica y la ficción visual. Los proyectos suelen iniciarse a través de una investigación sobre una determinada problemática que se formaliza en formato de ensayo. Al mismo tiempo, los diseñadores crean objetos o comunicados que evidencian esa crítica a través de lo visual.

El diseño crítico se diferencia del diseño afirmativo (término que utilizan Anthony Dunne y Fiona Raby para describir las prácticas en las que se basa el diseño convencional), en que este último intenta buscar una única solución a un determinado problema de diseño. Mientras que el diseño afirmativo trata de dar respuestas, el diseño crítico intenta hacer preguntas sobre cómo podrían ser las cosas. El diseño crítico rechaza la visión hegemónica del diseño afirmativo y propone otras posibles alternativas en las que se incorpora determinados valores sociales y culturales.

En el ámbito del diseño gráfico, la mayor influencia que ha tenido el pensamiento crítico ha sido la Arquitectura Radical<sup>5</sup> de grupos como Archizoom o Superstudio y la de autores como Manfredo Tafuri con sus planteamientos críticos sobre la arquitectura moderna y su rol en el desarrollo del capitalismo. Los arquitectos como Archizoom o Superstudio señalaron a la arquitectura como responsable de los problemas sociales y ambientales del mundo; en sus proyectos cuestionaban “la economía, el consumismo y el *status quo* cultural!”<sup>6</sup> creando escenarios ficticios de anti-diseño inspirados en la cultura pop y el *kitsch*, utilizando técnicas como el collage, el dibujo, la caligrafía o la inclusión de signos.

Desde este enfoque crítico se planteó el proyecto *Forms of Enquiry: The Architecture of Critical Graphic Design*<sup>7</sup> (École Polytechnique Fédérale de Lausanne, Suiza 2009) comisariado por Zak Kyes y que demuestra la influencia de la visión crítica de la Arquitectura Radical en el diseño gráfico. El objetivo del proyecto fue utilizar el diseño crítico como un instrumento capaz de replantear el diseño gráfico e investigar sobre los límites de la disciplina, y a su vez, explorar las nuevas relaciones que se dan con la arquitectura. El proyecto no solo analizó las formas convencionales de colaboración entre ambas disciplinas —la tipografía como elemento arquitectónico con el trabajo de Paul Elliman o Michael Worthington y la extensión de los gráficos a las formas construidas de Karel Martens o Radim Pesko—, sino que además exploró la influencia que han tenido los experimentos arquitectónicos radicales en el diseño gráfico.

El resultado del proyecto se materializó en diferentes exposiciones y contó con la investigación de diferentes estudios de diseño gráfico. El estudio Norm (Zurich) investigó sobre las vallas publicitarias como edificios de diseño gráfico a gran escala, examinando las diferentes tipologías que existen a través del trabajo de autores como Robert Venturi, Denise Scott Brow y Steven Izenour. Según el estudio Norm, estas estructuras tridimensionales son utilizadas por el poder con fines propagandísticos, invadiendo los edificios que —por cuestiones políticas o económicas— se convierten en carteles a gran escala. Lehni-Trüb (Zurich) investigó acerca del edificio Armstrong Rubber Company de Marcel Breuer y como se ha convertido en una mera valla publicitaria. Mevis en Van Deursen (Amsterdam) realizaron una investigación sobre el edificio Gerrit Rietveld Academy en Amsterdam, y Metahaven (Amsterdam) especuló acerca de la teoría de la conspiración en torno al 11 de septiembre y las extrañas condiciones en las que se demolió el edificio 7 del *World Trade Center*.

La exposición también recopiló el trabajo de investigación desarrollado por Åbåke, Manuel

Raeder, Laurenz Brunner, Dexter Sinister y Experimental Jetset, entre otros, por medio de diferentes textos, ensayos y carteles, que tuvieron como objetivo ampliar nuestra noción del diseño como una actividad crítica.

### Diseño especulativo

Las prácticas especulativas y el diseño crítico confluyen en modo y tiempo. Desde un enfoque crítico, crean escenarios ficticios utópicos o distópicos. El diseño especulativo y el diseño crítico comparten dos principios básicos: la iniciativa del proyecto y que la politización del punto de vista se inicia por parte del diseñador, rompiendo con el tradicional binomio cliente-diseñador.

En ese sentido trabaja el estudio de diseño Dunne & Raby, ellos utilizan los métodos del diseño como una herramienta para estimular el debate y la discusión sobre las implicaciones culturales y éticas del uso de las nuevas tecnologías en la sociedad. El estudio está compuesto por Anthony Dunne (director del programa de diseño de interacción en el Royal College of Art de Londres) y Fiona Raby (profesora de diseño industrial en la Universidad de Artes Aplicadas de Viena). Sus proyectos de investigación son una combinación de ensayos y propuestas de diseño que exploran de forma crítica la relación entre producción de objetos, nuevas tecnologías y el impacto que tienen sobre la vida de las personas. También se interesan por el diseño de ficción y especulativo utilizando las metodologías y procesos del diseño para formular preguntas sobre qué necesita —o no necesita— nuestra sociedad contemporánea.

El proyecto *Evidence Dolls*<sup>8</sup> (2005) es un claro ejemplo de cómo la investigación y la crítica pueden generar un debate que permite entender mejor determinados problemas y sus contextos. El proyecto se presentó en la exposición *D-Day* en el Centro Pompidou de París y su objetivo fue abrir un debate entorno a la investigación genética y su relación

## 5

"Arquitectura radical" es el término que utilizó Germano Celant en su ensayo *Radical Design* para el catálogo de la exhibición: "Italy: The New Domestic Landscape: Achievements and Problems in Italian Design", en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, 1972.

## 6

PELTA, RAQUEL: *Diseño y activismo. Un poco de historia*, 2012. <<http://www.monografica.org/02/Art%C3%ADculo/2909>>. [Fecha última consulta: 01/10/15].

## 7

Ver el proyecto en: <http://www.formsofinquiry.com/>

## 8

El proyecto se puede consultar en: <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/69/o>.





Conditional Design, *Conditional Design Workbook*, 2013.  
Imágenes cortesía de Conditional Design y Valiz Book and Cultural Projects.

con las tecnologías reproductivas, para ver cómo perciben las mujeres estos avances biotecnológicos y especular sobre las posibles consecuencias éticas, sociales y culturales que podrían tener en sus vidas.

Otro colectivo que trabaja en términos especulativos es Conditional Design (Amsterdam). En el grupo trabajan Luna Maurer (experta en sistemas algorítmicos), Roel Wouters (diseñador gráfico especializado en el diseño de interacción), Edo Paulus (artista sonoro), y Jonathan Puckey (diseñador gráfico y profesor de diseño gráfico interactivo en Gerrit Rietveld Academy). Su trabajo se caracteriza por la influencia de las nuevas tecnologías y cómo las utilizan de manera experimental y transdisciplinar. Se centran en los procesos como modelo de aprendizaje y se sirven de metodologías que proceden del ámbito científico (como la lógica). En su manifiesto destacan la importancia que tiene el proceso en su manera de trabajar. En lugar de operar bajo los términos del diseño gráfico o del diseño interactivo, prefieren hacer referencia a su enfoque en lugar de definirse por el medio de comunicación elegido. Finalmente las lógicas y los procesos utilizados son extrapolables a otros campos de estudio y permiten ser aplicados en otros proyectos<sup>9</sup>.

Metahaven es uno de los estudios que más han investigado en el ámbito del diseño gráfico, a través de proyectos especulativos como *Sealand* (2003-2004), *Wikileaks* (2010-2011) o *Facestate* (2011). Estos proyectos de diseño especulativo tienen como objetivo crear un debate sobre temas políticos y sociales; los proyectos se desarrollan íntegramente pero en muchas ocasiones no llegan a utilizarse y se quedan en una etapa previa a su materialización, lo que Van Der Velden denomina proto-funcional.

Una de las exposiciones más influyentes sobre las prácticas especulativas en el diseño gráfico ha sido *All Possible Futures*<sup>10</sup>. Durante los meses de enero y febrero de 2014, el SOMArts Cultural Center de San Francisco acogió el trabajo de Radim Peško, Metahaven, Peter Bil'ak o Dexter Sinister, entre otros. El comisario Jon Sueda, describe la exposición como un conjunto de proyectos que incluye propuestas de diseño que fueron rechazadas y que nunca llegaron a implementarse, así como proyectos de investigación y una serie de entrevistas en las que los diseñadores gráficos dan su opinión sobre qué puede llegar a significar el término especulación en el ámbito del diseño gráfico.

## 9

Sus proyectos y manifiesto se pueden consultar en:  
<http://conditionaldesign.org/manifiesto/>  
10  
Más información sobre la exposición en: <http://allpossiblefutures.net/>

## 11

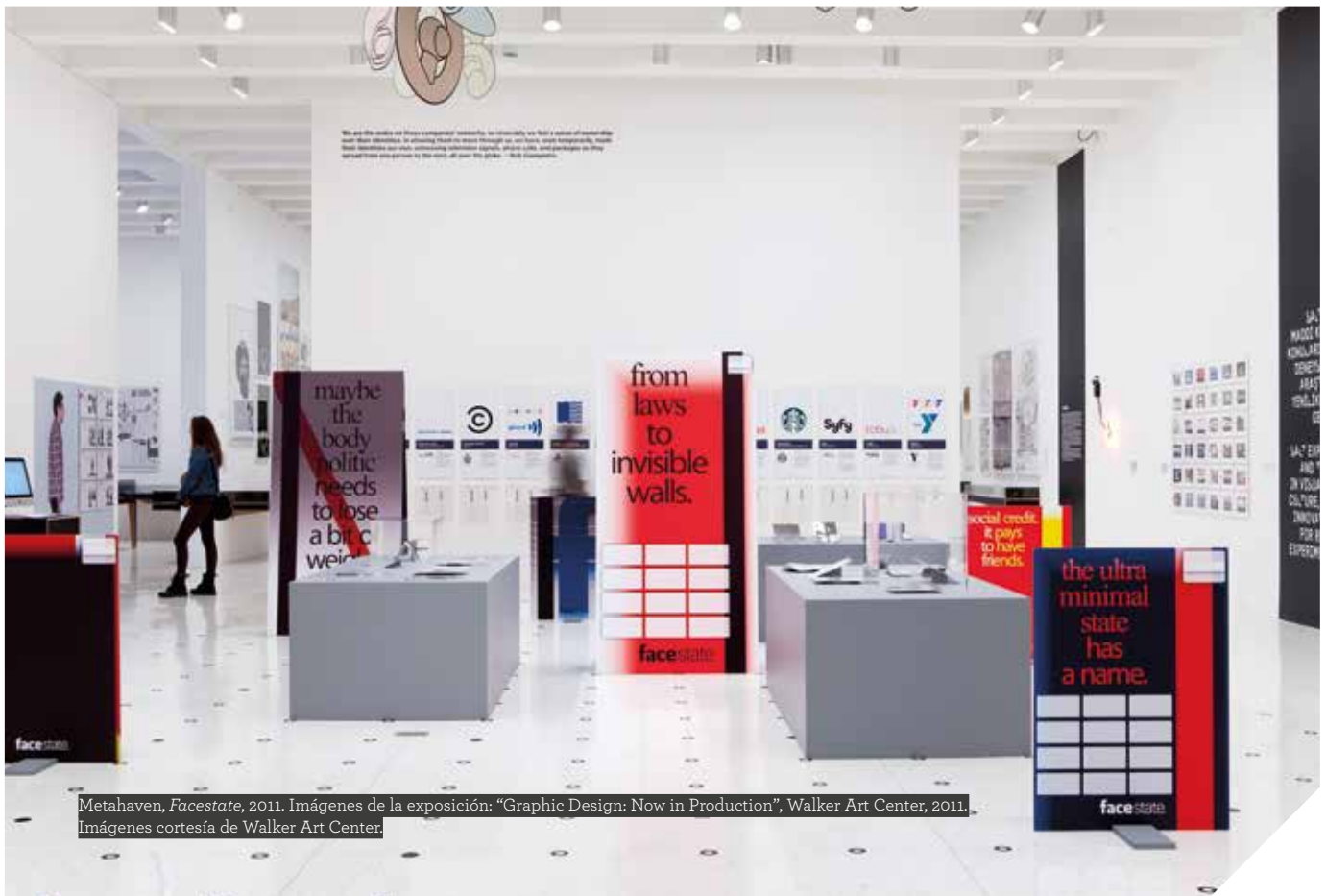
La entrevista realizada a Dexter Sinister por Alex Coles se puede consultar en: COLES, ALEX: *The Transdisciplinary Studio*. Alemania: Sternberg Press, 2012, p. 282-288.

12

GRAPHIC: *The Subjective Tour Guide to Amsterdam*, Graphic, núm 24, Korea, 2012, p.139- 152. La web del proyecto se puede consultar en: [www.servinglibrary.org](http://www.servinglibrary.org)

## De la edición a la publicación

El diseño editorial a través de la publicación y edición de revistas, magazines o libros, es una de las especialidades dentro del diseño gráfico que mayor autonomía ha otorgado al diseñador. En este tipo de publicaciones —generalmente autoiniciadas— han aportado un nuevo enfoque al ámbito del diseño gráfico debido a que es el diseñador quien asume el rol de escritor y editor —en algunas ocasiones incluso el de distribuidor—, permitiendo a muchos diseñadores emprendedores desarrollar su profesión. De esa forma trabaja Dexter Sinister<sup>11</sup>, un colectivo formado Stuart Bailey y David Reinfurt que durante más de una década ha creado diferentes proyectos enfocados principalmente a la edición y publicación de magazines, centrándose en el diseño gráfico como una práctica crítica. Su publicación más conocida ha sido *Dot Dot Dot*, se publicó por primera vez en el año 2000 y estuvo en activo durante casi nueve años. Según Stuart Bailey, *Dot Dot Dot* funcionó como catalizador para un lector consciente de las nuevas posibilidades que se estaban dando dentro del ámbito del diseño gráfico. El proyecto fue creado inicialmente en Holanda y posteriormente se ubicó en Nueva York. Los contenidos del magazine se fueron creando en base a sus experiencias vividas en los lugares desde donde impartían charlas y conferencias, recogiendo aportaciones de otros diseñadores, artistas o investigadores sobre diseño gráfico, arte, cine, pensamiento y arquitectura. De esta práctica nómada surgían los contenidos que darían forma al magazine<sup>12</sup>.



Metahaven, *Facestate*, 2011. Imágenes de la exposición: "Graphic Design: Now in Production", Walker Art Center, 2011. Imágenes cortesía de Walker Art Center.



Portada de la publicación *Dot Dot Dot*, Nº 5, 2002. Fotografía de publicación propia.

a fanzines, libros de artista y publicaciones independientes, que han tenido el apoyo de instituciones culturales como el MoMA de Nueva York y a la organización de encuentros como *Fahrenheit 39* en Ravenna, *It's a book* en Leipzig o *Pa/per view* en Bruselas.

### A modo de conclusión

Esta aproximación a las nuevas prácticas del diseño gráfico nos ha permitido observar cómo está cambiando el ámbito del diseño gráfico. Poco a poco, los límites de la disciplina se van difuminando y aunque exista una vertiente profesional que rechaza estas prácticas porque considera que no se ciñen a cuestiones utilitarias y pragmáticas, el análisis de los diferentes casos de estudio propuestos demuestra su potencial transformador, dotando al diseñador de una autonomía que le permite ejercer la profesión desde su propia iniciativa, ampliando el campo de la profesión y rompiendo con el tradicional binomio cliente-diseñador.

La capacidad crítica es el verdadero potencial de los proyectos y prácticas examinados, señalando al diseñador como un agente capaz de favorecer un cambio social y cultural.

Aunque estas iniciativas siguen siendo minoritarias, demuestran que para poder alcanzar una mayor autonomía como diseñadores gráficos debemos pasar de un rol pasivo, —condicionado por los proyectos y encargos del cliente—, a un rol activo; que nos permita detectar problemáticas que son desatendidas o criticar determinados modelos sociales que pueden ser mejorados a través del diseño.

Este cambio solo será posible si las instituciones académicas son capaces de transformar un sistema educativo basado en la formación de diseñadores acrílicos —adoctrinados bajo la cultura del *marketing*—, a un modelo que fomente la autonomía y que potencie las capacidades críticas de los alumnos.

En la actualidad el proyecto de Dexter Sinsler se desarrolla en Nueva York en un espacio que actúa como biblioteca y lugar de encuentro para talleres y conferencias. Al mismo tiempo, a través de *The Serving Library*, publican ensayos bajo el nombre de *Bulletins of The Serving Library*, que se distribuyen gratuitamente en formato pdf desde su página web.

Como señalamos anteriormente, el mundo de la edición ha permitido a muchos diseñadores trabajar de manera independiente, eso se debe en gran parte al surgimiento de numerosas ferias de libros dedicadas exclusivamente

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

- BENNET, AUDREY; HELLER, STEVEN: *Design Studies / Anglais: Theory and Research in Graphic Design*. Princeton Archi, 2006.
- CALVERA, ANNA: *Arte ¿? Diseño, Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2003.
- COLES, ALEX: *Design and Art (Whitechapel: Documents of Contemporary Art)*. London, The MIT Press, 2007.
- COLES, ALEX: *DesignArt*. London, Tate Publishing, 2005.
- COLES, ALEX (ED), ROSSI, CATHARINE: *The Italian Avant-Garde 1968-1976*, EP Vol. 1, Germany, Sternberg Press, 2013.
- COLES, ALEX: *The transdisciplinary studio*. Germany, Sternberg Press, 2012.
- DUNNE, ANTHONY: *Hertzian tales: Electronic products, aesthetic experience, and critical design*. London, The MIT Press, 2005.
- DUNNE, ANTHONY; RABY, FIONA: *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. London, The MIT Press, 2013.
- MCCARTHY, STEVEN: *The Designer as... Author, Producer, Activist, Entrepreneur, Curator, and Collaborator: New Models for Communicating*. Amsterdam: Bis Publishers, 2013.
- METAHAVEN: *Uncorporate Identity*. Zürich, Lars Müller Publishers, 2010.
- SUEDA, JwON: *All Possibles Futures*. London, Bedford Press, 2014.
- VV.AA. DESIGN ACT: *Socially and Politically Engaged Design Today—Critical Roles and Emerging Tactics*. Germany, Sternberg Press, 2011.
- VV.AA: *Iaspis Forum on Design and Critical Practice: The Reader*. Germany, Sternberg Press, 2009.

## PUBLICACIONES IMPRESAS:

- POYNOR, RICK: "Borderline. Metahaven understakes its own research and makes visual proposal that suggest a new role for graphic design in publiclife". *Eye magazine*, London, 2009, núm, 71, p. 22-29.
- GRAPHIC: "When Design becomes Attitude". *Graphic*, Korea, núm 17, 2011.
- GRAPHIC: "The Subjective Tour Guide to Amsterdam". *Graphic*, Korea, núm 24, 2012.
- METAHAVEN: "Rebrand...or else!". *Print magazine*, Palm Coast ,2011, núm 65.5, p. 81-83.

## TRABAJO FINAL DE GRADO:

- PUIGBÒ, BET; PLADEVALL PAULA: *Hipervíncles (Hipervínculos)*. Elisava Escuela Superior de Diseño e Ingeniería, 2010-2011.

## DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS:

- COLES, ALEX: *The DesignArt Phenomenon*, 2008. <<http://www.konstfack2008.se/essays/the-designart-phenomenon.html>>. [Fecha última consulta: 01/10/15].
- HASEGAWA, YUKO: *The Potential of Cross-Disciplinary Approaches*, 2008. <<http://www.konstfack2008.se/essays/the-potential-of-cross-disciplinary-approaches.html>>. [Fecha última consulta: 01/10/15].
- LUPTON, ELLEN: *The Designer as Producer*, 2004. <[https://www.typotheque.com/articles/the\\_designer\\_as\\_producer](https://www.typotheque.com/articles/the_designer_as_producer)>. [Fecha última consulta: 01/10/15].
- POYNOR, RICK: *Art's Little Brother*, 2005. <<http://www.iconeye.com/404/item/2628-arts-little-brother-%7C-icon-023-%7C-may-2005>>. [Fecha de última consulta: 06/10/15].
- POYNOR, RICK: *Borderline*, 2009. <<http://www.eyemagazine.com/feature/article/borderline>>. [Fecha última consulta: 01/10/15].
- RAFF, JAN-HENNING: *Theoretical frameworks for the conceptualization of graphic design in use*, 2013. <<http://iridescent.icograda.org/journal/journal68.php>>. [Fecha última consulta: 03/10/15].
- ROCK, MICHAEL: *The designer as author*, 1996. <<http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>>. [Fecha última consulta: 03/10/15].

## Dionisio Sánchez Rubio

Diseñador gráfico, investigador y docente. Desde el 2013 imparte clases como profesor invitado en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València y en la Universitat Politècnica de València.

Su formación académica cuenta con un Máster en Producción Artística y en la actualidad está cursando el Máster en Artes Visuales y Multimedia de la Universitat Politècnica de València. Su labor investigadora se está llevando a cabo como doctorando en "Arte: producción e investigación" en la Facultat de Belles Arts Sant Carles.