

¿Opresión *a* través *de* procesos y herra- mientas *de* diseño? Repensando *la* práctica *del* diseño para resultados más justos

Cómo citar este artículo: Barcham, M. (2023). ¿Opresión a través de procesos y herramientas de diseño? Repensando la práctica del diseño para resultados más justos. *Diseña*, (22), Article.7. <https://doi.org/10.7764/disena.22.Article.7>

DISEÑA | 22 |
Enero 2023
ISSN 0718-8447 (impreso)
2452-4298 (electrónico)
COPYRIGHT: CC BY-SA 4.0 CL

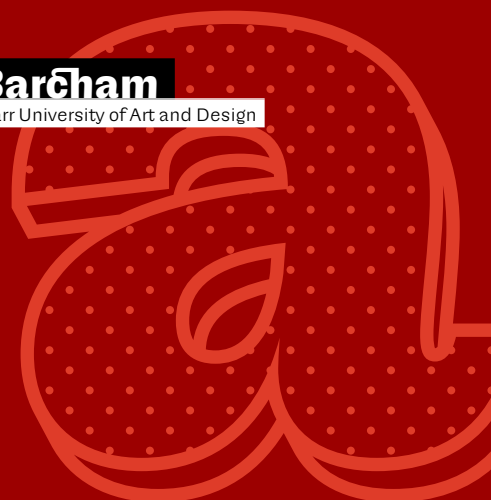
Artículo de investigación original

Recepción
08 abril 2022
Aceptación
23 enero 2023

[Original English Version here](#)

Manuhua Barçham

Emily Carr University of Art and Design



Los procesos y las herramientas de diseño que utilizamos son relevantes, ya que determinan siempre nuestro diseño. El contexto determina siempre el contenido de los procesos y las herramientas que usamos. Pero, si no prestamos atención al contenido que emerge de ese contexto, el uso de estas herramientas y procesos puede volverse opresivo. Como efecto del colonialismo, el uso poco reflexivo de herramientas y procesos de diseño basados en conceptos y esquemas occidentales puede llevar a la opresión —por medio del diseño— de pueblos no occidentales u originarios. Incluso herramientas y procesos diseñados con una intención supuestamente liberadora, como fomentar prácticas democráticas o promover la igualdad, pueden, si se usan en forma irreflexiva, conducir a la opresión. Analizando dos experiencias de mi propia práctica de diseño con mi *hapū* (clan), en este artículo exploro las formas en que las ideas de participación democrática e igualdad, ambas planteadas en estos dos espacios de diseño, podrían funcionar de forma opresiva, promoviendo una forma de violencia contra nuestro mundo y nuestra forma de vida tradicional. Este artículo propone algunas maneras que permitirían modificar este aspecto del diseño, ayudando a conseguir resultados de diseño más justos a través de un enfoque más reflexivo e intencionado al elegir y aplicar las herramientas y los procesos de diseño.

Palabras clave

Prácticas de diseño

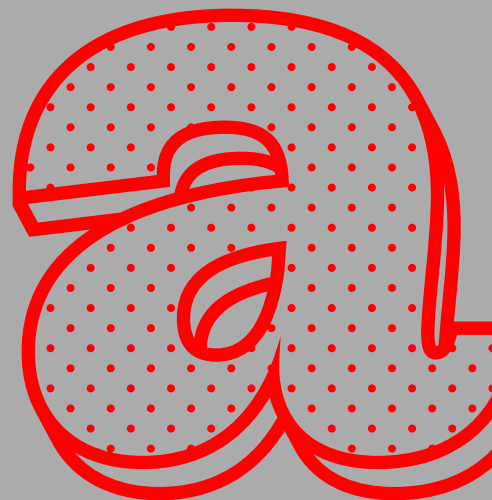
Opresión

Poder

Colonialismo

Pueblos originarios

Manuhaia Barcham—Ph.D. en Filosofía Política, Universidad Nacional de Australia. Es licenciado en Biología Molecular y máster en Ciencias Políticas y Administración Pública, ambos por la Universidad de Canterbury. Profesor asociado de Diseño de Interacción en la Facultad de Diseño + Medios Dinámicos de la Universidad de Arte + Diseño Emily Carr. Diseñador de interacción, es director de Architekt, una firma de diseño estratégico y futuros que opera en Seattle (E.E. U.U.) y Hastings (Nueva Zelanda). Su lista de clientes incluye, entre otros: las Naciones Unidas, el Gobierno Federal de Australia, Snap Inc. y varios grupos indígenas. Entre sus publicaciones recientes se cuentan "Towards a Radically Inclusive Design - Indigenous Story-telling as Codesign Methodology" (*CoDesign*, avance de publicación en línea); "Weaving Together a Decolonial Imaginary Through Design for Effective River Management: Pluriversal Ontological Design in Practice" (*Design Issues*, vol. 38, n° 1); y "Decolonizing Public Healthcare Systems: Designing with Indigenous Peoples" (*She Ji*, vol. 8, n° 4).




¿Opresión a través de procesos y herramientas de diseño? Repensando la práctica del diseño para resultados más justos

Manuhuia Barcham

Emily Carr University of Art and Design

Vancouver, Canadá

mbarcham@ecuad.ca

 <https://orcid.org/0000-0001-9407-6839>

INTRODUCCIÓN: ¿LOS PROCESOS Y LAS HERRAMIENTAS DE DISEÑO PROPICIAN LA OPRESIÓN?

Los procesos y las herramientas de diseño son importantes. Nuestros diseños, y nuestro “diseñar”, están siempre determinados por los procesos y las herramientas que utilizamos (Liao & Huebner, 2021). Su uso, sin embargo, puede llevar a la opresión, aunque sea en forma no deliberada. Esto puede ocurrir porque todas nuestras herramientas y nuestros procesos de diseño se producen, necesariamente, dentro de un contexto sociocultural específico y, como resultado de ese proceso, conservan ecos de las formas de conocer y ser del contexto en el cual surgieron (Ingold, 2013). Así, a raíz del encuentro colonial, las herramientas y los procesos de diseño surgidos en Occidente pueden no ser los más adecuados para diseñar con y para los pueblos no occidentales y originarios. Esto se debe a que, en su funcionamiento, pueden priorizar ciertas formas de conocer y estar en el mundo, aunque solo sea inadvertidamente. Y es precisamente en este espacio donde pueden surgir coyunturas para la opresión. Es importante señalar que todas las herramientas y todos los procesos de diseño están abiertos a cargar con este peligro. Como se demostrará en este artículo, incluso las herramientas y procesos diseñados con una intención supuestamente liberadora, como fomentar prácticas democráticas o promover la igualdad, pueden conducir a la opresión. Entonces, ¿qué se puede hacer? En este artículo se proponen algunas maneras de modificar este aspecto del diseño para conseguir resultados más justos (Costanza-Chock, 2020). Comenzando con una revisión de las formas en que las herramientas y los procesos de diseño pueden estar vinculados a la opresión, este artículo explora, a continuación, un par de ejemplos concretos de estas ideas, discutiendo dos experiencias específicas de diseño con mi propio *hapū* (clan), para luego discutir las formas en que estos asuntos pueden resolverse. De este modo, el artículo toma estas ideas teóricas sobre la opresión y las explora a través de ejemplos específicos de la práctica real del diseño, con el propósito de comenzar a pensar concretamente en maneras que nos permitan combatir estas formas de opresión a través de un modo liberador y reflexivo de práctica.

PENSAR INTENCIONADAMENTE SOBRE NUESTROS PROCESOS Y HERRAMIENTAS DE DISEÑO

Los procesos y las técnicas de diseño que utilizamos son parte integral de nuestra práctica. Sin embargo, es importante destacar que no solo actúan como una extensión de nosotros mismos que nos permite plasmar nuestras ideas en la práctica, sino que también, a través del modo en que las usamos, determinan nuestra práctica del diseño y los productos resultantes de nuestros actos de diseño (Willis, 2006). Esto se debe a que todas las herramientas, las técnicas y los procesos de diseño son resultado de los diversos contextos socioculturales particulares en los que surgen (Ingold, 2013). Todo diseño —así como los procesos, las herramientas y las técnicas a través de los cuales se elabora— proviene de alguna parte. No existe una abstracción universalizada del diseño, como las *formas* platónicas, que actúen como un marco neutral de meta-diseño (Barcham, 2021, p. 4). De hecho, podemos considerar que esa misma forma de pensar no es más que un producto de un entorno sociocultural particular —una mentalidad colonialista— que separaba el cosmos en dos esferas de existencia: el Occidente moderno, el futuro al que toda la humanidad se dirigía inevitablemente, y todo lo demás existente, que simplemente representaba una etapa anterior del desarrollo humano (Quijano, 1991, p. 13). Esta mentalidad colonialista era opresiva porque establecía estructuras de poder que subyugaban a los pueblos mediante procesos de jerarquización, exclusión y violencia (Fanon, 1961). Para no perpetuar estas formas de opresión, necesitamos movernos activamente hacia espacios activos de liberación, a los que defino, siguiendo a Paulo Freire (2014, p. 79), como una forma de praxis intencional mediante la cual actuamos sobre el mundo para transformarlo.

El corolario de estas ideas en el ámbito del diseño es que los procesos y las herramientas de diseño, al igual que los artefactos materiales, pueden «materializar la opresión, lo que significa que pueden plasmar la opresión del pasado, trabajar para la opresión en el presente y trasladar la opresión al futuro» (Liao & Carbonell, 2022, p. 2). Incluso conceptos que muchos suelen considerar casi universalmente liberadores, como la igualdad y la participación democrática, pueden ser opresivos cuando su aplicación es inadecuada. De hecho, la idea misma de que algo pueda ser universalmente aplicable puede ser vista como un ejemplo de la mentalidad colonialista opresiva anteriormente esbozada, mediante la cual, siguiendo el esquema conceptual de Paulo Freire (2014, p. 152), a veces los grupos oprimidos asumen como propias las ideas de sus opresores mediante una forma de invasión cultural. De este modo, las ideas concebidas en otros lugares pueden adoptar una forma de universalismo que las lleva a ser incorporadas localmente en forma irreflexiva. Por tanto, debemos ser conscientes de que el uso de herramientas y procesos de diseño que surgen de enfoques universalistas puede suprimir la agencia de determinados grupos de personas, creando espacios de opresión. Para evitarlo, debemos particu-

larizar los procesos y las herramientas de nuestro diseño. En términos freireanos (Freire, 2014, p. 152), tenemos que transformar la manera en que abordamos nuestros métodos de diseño para garantizar que sean más inclusivos y resulten apropiados para los diferentes mundos en que —y a través de los cuales— diseñamos, y para que nosotros, como diseñadores, seamos más intencionales y reflexivos al momento de utilizar ciertas herramientas, y comprendamos las ideas culturalmente específicas que las sustentan.

La idea de que debemos particularizar nuestros procesos y herramientas en el diseño mismo no es necesariamente nueva. De hecho, han pasado ya casi cuarenta años desde que Terry Winograd y Fernando Flores dejaran muy claro que «nos encontramos con la gran pregunta del diseño cuando reconocemos que, al diseñar herramientas [y otras cosas], estamos diseñando formas de ser» (1986, p. xi). Lo que sí es nuevo, y es algo que estamos presenciando ahora en todo el mundo, es que los diseñadores profesionales, los académicos del diseño y las comunidades asuman activamente estas ideas para cambiar la forma en que se vinculan con el diseño y lo practican. Un posible motivo de este cambio es que en los últimos diez años hemos sido testigos de la aparición de una miríada de nuevas formas de abordar el diseño: enfoques pluriversales (Escobar, 2020), descolonizadores (Tlostanova, 2017), decoloniales (Taboada et al., 2020) y muchos otros. Y lo que es importante para entender por qué este cambio puede estar ayudando a provocar un giro en la práctica del diseño, es que todos estos enfoques se basan en una sensibilidad hacia la heterogeneidad de los mundos en que vivimos y las consecuencias epistemológicas y ontológicas que todo ello tiene para nuestra práctica del diseño.

Por lo tanto, es necesario reexaminar los procesos y las técnicas que utilizamos en nuestra práctica del diseño, teniendo en cuenta que es posible que estos procesos deban ser revisados o incluso eliminados ya que su uso podría, incluso involuntariamente, estar dando lugar a formas de opresión y dominación para aquellos con los que diseñamos. Al hacer esto, debemos tomar en serio la poderosa afirmación de Audre Lorde, quien señala que «*las herramientas del amo nunca podrán dismantelar la casa del amo*. Puede que nos permitan ganarle en su propio juego temporalmente, pero nunca nos permitirán lograr un cambio genuino» (1983, p. 27). En este sentido, este artículo ofrece evidencia concreta acerca de cómo podrían ser estos cambios en la práctica si seguimos la idea de Paulo Freire (2014, p. 153) de que no basta con denunciar la opresión, sino que hay que trabajar activamente por la liberación.

En la siguiente sección exploro cómo se llevan a la práctica estas ideas en el marco de dos experiencias de diseño con mi propio *hapū* en Nueva Zelanda. Exploro estas experiencias como parte de una metodología de investigación autoetnográfica que me permite rebatir las formas “normalizadas” de “hacer” investigación en el mundo académico, formas que, al igual que los procesos y las herramientas de

diseño que se analizan en este artículo, surgen de un contexto sociocultural particular y, por lo tanto, pueden limitar otras formas de “hacer” investigación, inhibiendo otras vías conducentes a la creación de conocimiento (Bishop, 2021). Esta metodología me permite romper con los paradigmas occidentales y hegemónicos de investigación para presentar una manera alternativa de explorar los problemas que experimentan aquellos que diseñan con nuestras comunidades. Al hacerlo, me alinee —y hago otro tanto con este artículo— con un giro más amplio en torno a la descolonización de las metodologías de trabajo con pueblos originarios (Smith, 2012). Una cuestión clave aquí es un mayor énfasis en el uso de metodologías situadas de diseño. Esto no es algo particular de las metodologías descolonizadoras, ya que los primeros debates sobre estas metodologías incluyen el trabajo de Haraway (1988) y Suchman (2002), pero el trabajo de los teóricos pertenecientes a pueblos originarios ha puesto la atención sobre este asunto al centro, en particular la necesidad de garantizar el uso de metodologías que resulten apropiadas para los mundos y las formas de vida de aquellos con los que trabajamos (Kovach, 2009). Y, más concretamente, este artículo se posiciona específicamente como parte de la literatura emergente sobre la descolonización de las metodologías de diseño (Barcham, 2022) que persiguen un propósito liberador. Un punto importante a destacar aquí es mi propia posición. Crecí en el territorio tradicional de mi *hapū* y soy completamente bilingüe (inglés y maorí). He navegado con éxito por el sistema educativo occidental, incluyendo la obtención de un doctorado en una universidad australiana hace casi veinte años. Durante casi treinta años, he ejercido como diseñador profesional y profesor universitario en el Asia-Pacífico y Norteamérica. En mi linaje particular dentro de nuestro *hapū*, soy el máximo conocedor de nuestra lengua y nuestras tradiciones.¹

1 Me resulta incómodo decir esto, ya que un proverbio muy conocido en nuestro idioma dice que «la batata no habla de su propia dulzura» y, por lo tanto, para mí es culturalmente inapropiado hablar de mí mismo de esta manera. Sin embargo, incluyo esta sección —exhortado por los revisores anónimos de este artículo— para ayudar al lector a comprender mejor mi posicionalidad respecto a mi *hapū*, así como respecto de las formas occidentales de conocimiento del diseño.

REPENSAR LOS PROCESOS Y LAS HERRAMIENTAS DE DISEÑO EN LA PRÁCTICA

Creí en las tierras tradicionales de mi abuela, y los Ngāti Hori de nuestro *hapū* son los custodios tradicionales de una zona de tierra ubicada en lo que muchos conocen como Hawke’s Bay, una provincia de la costa este de la isla Norte de Nueva Zelanda. Como ocurriera a muchos otros pueblos originarios de todo el mundo, la experiencia colonial ha provocado muchas penurias y privaciones, entre ellas la pérdida de la mayor parte de nuestra base territorial tradicional y, para muchos de los *whānau* (familias extensas) que componen nuestro *hapū*, un quiebre general en la cadena intergeneracional de transmisión de conocimientos, lo que ha supuesto para muchos la pérdida de la capacidad de conversar en nuestra lengua. Como parte de un proceso activo de resurgimiento indígena (Cornthassel, 2012), como *hapū* llevamos varios años emprendiendo una serie de actividades, tanto para reconstruir lo que perdimos en términos de nuestras propias prácticas socioculturales internas como para restablecer y resituar los términos del compromiso con la forma en que nos rela-

cionamos con los colonos que ahora ocupan nuestras tierras tradicionales. Estamos utilizando procesos de diseño como parte de este cambio, pero su uso no está exento de problemas. Es necesario que reformulemos activamente estas herramientas, tanto en aquellas instancias en que abordamos nuestros propios procesos internos como en aquellas en que nos relacionamos con otros *stakeholders* externos. Dos experiencias recientes ayudan a comprender mejor lo que implica este giro. Desde el punto de vista metodológico, los dos casos que expongo a continuación se configuran a partir de mis propias notas tomadas durante estos procesos de diseño. Al elegir estos casos concretos, revisé mis notas en busca de ejemplos de tensiones en el proceso de diseño, ejemplos en términos del proceso más amplio y también de elementos específicos incluidos en el proceso que estuvieran en desacuerdo con nuestro mundo y nuestra forma de vida tradicional.

PARTICIPATIVO, PERO NO DEMOCRÁTICO

El primer encuentro de diseño surgió mientras explorábamos el uso de diversas tecnologías modernas para favorecer varias de las funciones y actividades tradicionales que nuestro *hapū* se encarga de llevar a cabo. En concreto, una cuestión clave que nos interesaba era cuidar nuestro entorno natural y garantizar la transmisión de la base de conocimientos de nuestro *hapū* a través de las sucesivas generaciones. Esto es algo que hemos perseguido a través de la construcción de una wiki como repositorio compartido del conocimiento de nuestro *hapū*. Para avanzar en este proceso, organizamos varios *workshops* participativos de co-diseño, destinados a que nuestro *hapū* articulara las especificaciones de diseño de la wiki. Como comité organizador dentro del *hapū*, elegimos un enfoque participativo, ya que pensamos que sería la mejor opción para recopilar un cuerpo amplio de evidencias, así como un mecanismo culturalmente apropiado para este proceso, ya que un rasgo de nuestro sistema tradicional de toma de decisiones es que siempre ha sido participativo y basado en el consenso.² Cuando nos reunimos con nuestro *hapū* para empezar a desarrollar este proceso de co-diseño señalé, como diseñador principal en la reunión, que en este proceso participativo se daría prioridad a ciertas voces sobre otras. Cuando lo hice, algunos de los miembros más jóvenes de nuestro *hapū* pidieron que les aclarara a qué me refería al señalar eso tan explícitamente, ya que pensaban que eso sería antidemocrático. Como parte de la formación que habían recibido en su trabajo para organismos gubernamentales en torno a los procesos de diseño participativo, se les había dicho que un valor clave que sustenta el éxito de estos procesos de diseño es que fueran democráticos.

Utilizando esto como un proceso de aprendizaje para nuestro *hapū* a medida que otros miembros se familiarizaban con los procesos de diseño, expliqué que, para nosotros, como Ngāti Hori, los procesos participativos y los democráticos no estaban necesariamente alineados. Al argumentar esto, me basaba en la idea de

² Las ideas aquí discutidas se extraen del proceso de planificación que llevamos a cabo inicialmente como *hapū* para resolver qué tipo de proceso de co-diseño usaríamos para hacer avanzar este proyecto en particular.

los procesos democráticos que tenían nuestros jóvenes —común en las democracias liberales— de que los procesos democráticos se basan en el principio de “una persona, un voto” (Kolodny, 2014, p. 196). Un punto clave es que para los Ngāti Hori, así como para muchos otros grupos maoríes, el conocimiento no está libremente disponible para todos. Por el contrario, a medida que los individuos avanzan en su vida, desempeñan diferentes funciones y responsabilidades a lo largo del tiempo, de modo que ciertos individuos están preparados para desempeñar diferentes funciones dentro del *hapū*, algunas de ellas vinculadas al linaje, por lo que el conocimiento disponible no es igual para las diferentes personas y depende del papel que estas desempeñen dentro de la comunidad. De este modo, nuestros *kaumātua* (ancianos) tuvieron una mayor voz en el diseño de la wiki de nuestro *hapū* por tratarse del repositorio de nuestra base de conocimientos, ya que su voz era más importante en este ámbito de especialización que la de otras personas presentes en la sala. Se trata de un enfoque decididamente no democrático —en términos del principio de “una persona, un voto” que suele definirse en los procesos democráticos—, pero es un enfoque que está en consonancia con nuestro mundo y nuestro modo de vida Ngāti Hori. Esto no hace que el proceso de nuestra práctica de diseño sea menos participativo, simplemente es participativo de forma diferente y más acorde con la visión maorí del mundo. Y, lo que resulta importante para los argumentos que se exponen en este artículo, este enfoque supone que imponer este punto de vista democrático en nuestros procesos de co-diseño violentaría nuestro proceso al introducir una forma de ser contraria a nuestro sistema tradicional de valores. Sería un ejemplo de la forma de opresión a la que se refiere Fanon (1961), según la cual nuestro universo conceptual tradicional se situaba, dentro de la jerarquía de conocimientos, por debajo de las formas conceptuales occidentales. Oponerse a esta mentalidad colonialista requiere oponerse activamente, en un sentido liberador, al uso no reflexivo de conceptos introducidos —como el de democracia— en nuestros procesos de diseño, que no necesariamente coinciden con nuestro mundo y los modos de vida Ngāti Hori.

3 Esta reunión fue convocada y organizada por una agencia del gobierno central. Los asuntos aquí planteados ocurrieron cuando el coordinador de la sesión de co-diseño explicaba los parámetros del taller a los participantes, entre los que me incluía junto a otros dos miembros de nuestro *hapū*. Buscando ser exhaustivo, el taller fue diseñado a partir de una combinación de métodos (lluvia de ideas y ejercicios de clasificación de tarjetas), lo que permitiría una comprensión inicial de la manera en que los participantes perciben los valores que el río brinda a su comunidad.

IGUALITARIO, PERO NO EQUITATIVO

El segundo encuentro de diseño tuvo lugar en un *workshop* de co-diseño participativo convocado por un organismo gubernamental con una serie de *stakeholders* locales en torno a la gestión del río Karamū.³ Este río, que atraviesa nuestras tierras tradicionales, era una importante fuente de alimento y bienestar para nosotros como *hapū*, por lo que manteníamos una relación recíproca de cuidado hacia él. Al momento de convocar la reunión se invitó a grupos de *stakeholders* locales, incluidos agricultores y horticultores, así como a personas que usan el río con fines recreativos, a participar en una sesión de co-diseño para explorar diversas opciones que permitirían gestionar los problemas relacionados con la acumulación de maleza nociva en las riberas. Asistí en mi calidad de miembro veterano de nuestro *hapū* y como alguien

que podía representarlo en los debates gubernamentales como uno de los representantes locales *tāngata whenua*.⁴

4 Literalmente, “gente de la tierra”. Aunque en este caso, el término puede glosarse como “propietarios tradicionales de la tierra”.

Al abrir la sesión, el facilitador del gobierno quiso asegurarse de que todos entendíamos que, aunque representábamos intereses diferentes en torno a la gestión del río, todas nuestras opiniones serían escuchadas, ya que todas nuestras voces eran «igual de importantes» para su proceso de co-diseño. Cuando preguntó si había dudas, consulté rápidamente con otros representantes del *hapū* y me puse de pie para cuestionar esa opinión, ya que los Ngāti Hori éramos socios del gobierno en virtud del Tratado y teníamos una relación particular con el río, una que era diferente —y anterior— a la de todos los demás presentes en el *workshop*. Esto provocó que algunas personas no maoríes rezongaran y murmuraran. El moderador respondió que entendían nuestro papel como socios del gobierno en el Tratado, pero que debían asegurarse de que todas las opiniones fueran consideradas por igual, ya que era «lo justo». Le respondí que ese enfoque de la justicia había hecho que nuestras opiniones indígenas sobre el río fueran ignoradas durante años, mientras otros puntos de vista, concretamente los relacionados con el desarrollo económico, parecían tener prioridad. Pregunté entonces si había algún proceso por medio del cual nuestro papel de *kaitiaki* (guardianes tradicionales) del río pudiera resultar central. Me respondieron que no podríamos hacer algo así, ya que no podían dar prioridad a las opiniones de unas personas, porque eso no sería «justo ni igualitario» para los demás. Mi respuesta fue que, si seguíamos adelante con su planteamiento, no haríamos otra cosa que mantener en su lugar las estructuras existentes de poder, es decir, estaríamos participando en un proceso igualmente injusto. Argumenté que era necesario utilizar un proceso de diseño equitativo, no un proceso igualitario, ya que las relaciones de poder preexistentes en la sala no eran en absoluto igualitarias, algo que casi doscientos años de dominio colonialista dejaban claro. La tensión resultante de mi cuestionamiento del enfoque de “igualdad ante todo” del facilitador del proceso de diseño participativo era tangible, lo que hizo que el *workshop* fuera incómodo para algunos, sobre todo, al parecer, para los facilitadores. Desgraciadamente, este fue el resultado natural de utilizar un proceso de diseño que no fue adaptado a las circunstancias concretas del proyecto, o de no reflexionar sobre las implicancias de utilizar determinados procesos de diseño en lugar de otros en este contexto.

HACIENDO AVANZAR LAS IDEAS

Estas dos experiencias plantean algunos asuntos a tener en cuenta en debates más amplios sobre el papel que puede desempeñar el diseño en la opresión y la liberación de distintos grupos. En la última década han surgido trabajos interesantes y útiles que exploran el modo en que los procesos y las herramientas configuran nuestro diseño de maneras que podrían resultar opresivas (Winschiers-Theophilus et al., 2010). Sin embargo, nos encontramos cada vez más inmersos en un espacio don-

de la creciente densidad de enfoques de diseño que toman en serio la existencia de los mundos heterogéneos en que vivimos (Gutiérrez Borrero, 2015, p. 120), implica que tengamos la capacidad analítica y los apoyos necesarios para impulsar cambios más amplios en la práctica del diseño, para así ayudar a abordar estas cuestiones. El aspecto novedoso de este artículo es, entonces, la contextualización de estas ideas en una práctica concreta de diseño y el conjunto de mecanismos inconclusos que el análisis de estos casos ofrece para la acción futura. Al examinar analíticamente el material expuesto como ejemplo de este proceso, surgen tres cuestiones clave.

Conciencia de la carga cultural de los procesos y las herramientas de diseño

Como diseñadores, debemos ser conscientes del contenido cultural que necesariamente contienen nuestros procesos y nuestras herramientas de diseño (Walker et al., 2018). Estos nunca son neutrales ni están libres de valores. Este contenido tampoco puede ser eliminado por completo, pero, al igual que otros materiales de diseño, puede ser reconfigurado y trabajado. Sin embargo, esto requiere garantizar, tanto en la educación como en la práctica del diseño, que las personas comprendan la carga cultural o la posicionalidad de todas las herramientas y los procesos de diseño. Esto no quiere decir que las herramientas y los procesos de diseño de un lugar no puedan utilizarse con éxito en otro, la intención es más bien plantear un argumento más sutil: debemos ser conscientes de la carga cultural que podemos estar aportando a nuestros encuentros con aquellos con los que diseñamos, especialmente cuando utilizamos procesos y herramientas de diseño derivados de otros lugares. De hecho, como muestra el ejemplo anterior, aunque el concepto general de diseño participativo tenga un amplio ámbito de aplicación, debemos tener cuidado de no incorporar a nuestra práctica del diseño aspectos culturales concretos —como el uso de un lente conceptual democrático— que no son condición necesaria de un proceso participativo, como tampoco culturalmente neutros. Nueva Zelanda es nominalmente una democracia liberal, pero esto no significa que los maoríes —los pueblos originarios de esa tierra— no hayan sido oprimidos sistémica y sistemáticamente por sucesivos gobiernos democráticamente elegidos (Mutu, 2015). Del mismo modo, utilizar herramientas y técnicas de diseño nominalmente democráticas no implica que no opriman y dominen a diferentes grupos cuando se implementan.

Equitativo versus igualitario

La participación igualitaria y la participación equitativa no son lo mismo (Minow, 2021, p. 170-179), por lo que no debemos confundirlas. La participación equitativa es un enfoque más matizado y contextualizado que depende del entorno sociocultural e histórico de quienes participan en un proceso (Blessett et al., 2019, p. 294). La participación igualitaria, por su lado, suele ser un enfoque más procedimental que no necesita tener en cuenta el contexto histórico en el que han surgido ciertos

espacios y, como tal, puede actuar para mantener e incluso exacerbar los desequilibrios de poder existentes (Saunders, 2010, pp. 116-119). La igualdad no es necesariamente una panacea para la liberación y, de hecho, puede ser opresiva cuando se aplica si mantiene jerarquías colonialistas e introducidas de poder. Por ejemplo, en un proceso de diseño en el que se dice que todos los grupos tienen el mismo derecho a participar, cada grupo tendrá una posición histórica preexistente a partir de la cual se relaciona con los demás. Mantener durante el proceso estas relaciones de poder preexistentes podría hacer que el proceso de diseño lleve a resultados injustos para algunos participantes. En este tipo de espacios, centrarse en la equidad puede ser un enfoque más justo y liberador al momento de definir cómo estructuramos nuestros procesos de diseño.

En el caso anteriormente descrito, el despojo histórico y de largo plazo de las tierras y aguas tradicionales de los Ngāti Hori por parte de los sucesivos gobiernos colonialistas había significado que nuestra capacidad para contribuir a las cuestiones de gestión medioambiental se viera gravemente limitada, ya que nuestra voz casi siempre ha sido superada en número por otros intereses no maoríes también presentes en la sala. Y, en los espacios en que se priorizaba la igualdad debido a que se percibía la necesidad de justicia, por lo general no teníamos la oportunidad de que nuestras preocupaciones legítimas se trataran o atendieran adecuadamente, de modo que nuestras voces a menudo eran ahogadas por la mayoría en los foros públicos. Como minoría indígena, a menudo se nos ha negado la justicia y la ecuanimidad en nuestras propias tierras tradicionales, precisamente a través del funcionamiento de procesos de igualdad y compromiso igualitario ("Mcguire y Makea contra el Consejo del Distrito de Hastings y el Tribunal de Tierras Maoríes de Nueva Zelanda", 2002). Así como a otros grupos oprimidos, se nos ha inhibido sistemáticamente en nuestra capacidad para desarrollarnos y ejercer nuestro potencial de desarrollo debido a que en nuestra sociedad existen relaciones desiguales de poder (Coulthard, 2014). Tenemos que trabajar para garantizar que estos mismos asuntos en torno a la igualdad no se vuelvan a repetir debido a los procesos y las herramientas de diseño que utilizamos o se utilizan en el trabajo con nosotros.

Acoger una multiplicidad de puntos de vista

El otro asunto aquí implicado es que gran parte del trabajo actual en torno a las prácticas opresivas de diseño se basa en predicamentos de diseñadores externos que vienen a trabajar con comunidades vulnerables. Lo que estamos empezando a descubrir, y espero que esto forme parte de un cambio mucho más amplio, es que los propios miembros de estas comunidades están liderando cada vez más estos procesos de diseño. Y no me refiero a que lideren en su rol de socios comunitarios, sino más bien, como en el caso de mi ejemplo, como diseñadores profesionales que forman parte de estas comunidades. En muchos aspectos, el material compartido

en este artículo es un ejemplo concreto de este proceso. Todas las experiencias de diseño que aquí se comentan proceden de mi práctica concreta como diseñador profesional de interacción con —y como parte de— mi propio *hapū*. No se trata de idealizar mi papel o mi valor en este tipo de trabajo como persona que conoce la cultura desde dentro, ni de ponerme por encima del valor de los demás. Por el contrario, se trata más bien de abrir un diálogo sobre los diferentes valores que los distintos diseñadores —de dentro de la cultura y de otros lugares, de pueblos originarios y no originarios, y también otros— pueden aportar para lograr resultados de diseño sólidos que se basen en los diferentes puntos de vista y las diversas experiencias que aportan a su práctica del diseño. La clave, sin embargo, es garantizar que los procesos y las herramientas que se utilizan en este trabajo estén basados en un diseño que «trabaje para permitir la creación de mundos respetuosos y acogedores de la diferencia y la interconexión sin subsumir un mundo en otro» (Barcham, 2021, p. 11).

Para ayudar a eliminar algunas posibles ambigüedades conceptuales en torno a este enfoque, tenemos que asegurarnos de que, en general, y en la medida de lo posible, los procesos y las herramientas que utilizamos en nuestra práctica del diseño sean intrínsecamente coherentes con los mundos en los que se inserta nuestra práctica. Por tanto, volviendo al ejemplo anterior, un proceso de diseño participativo basado en ideales democráticos puede no ser la herramienta más adecuada para llevar a cabo un diseño participativo con un *hapū* maorí. En cambio, un proceso participativo basado en las prácticas culturales de ese *hapū* puede ser más adecuado para ese entorno cultural concreto y tener menos posibilidades de infligir una forma de violencia colonialista por el mero hecho de asumir que la participación democrática es un valor universal. En este sentido, nuestros procesos y nuestras herramientas de diseño deben modificarse para garantizar que son apropiados para la tarea en cuestión, basándose en epistemologías del Sur (Santos, 2018) y encarnando y materializando el compromiso respetuoso con otras formas de ser y conocer (Sheehan, 2011).

CONCLUSIÓN

La opresión a través del diseño es algo real (van Amstel et al., 2022). Pero tenemos la capacidad de limitar algunos de los aspectos opresivos de la práctica del diseño. Una forma de hacerlo es interviniendo los procesos y las herramientas de diseño que utilizamos. La experiencia colonial subyugó a pueblos de todo el mundo mediante procesos de jerarquización, exclusión y violencia (Fanon, 1961) que situaron a los pueblos no occidentales, así como a sus conocimientos y prácticas, en una posición de inferioridad respecto a Occidente. El uso poco reflexivo de herramientas y procesos de diseño procedentes de la tradición occidental puede contribuir a mantener estos sistemas de opresión. Por ello, es importante considerar los procesos y las herramientas de diseño si queremos superar los sistemas de opresión a través del

diseño. Por desgracia, como este artículo ha contribuido a demostrar, incluso las herramientas y los procesos de diseño con una intención supuestamente liberadora pueden estar contribuyendo a mantener los actuales sistemas de opresión. Esto se debe a que, si bien las ideas subyacentes a estas herramientas y procesos pueden ser liberadoras en el espacio en que originalmente surgieron, en otros espacios pueden desencadenar procesos conducentes a la opresión, ya que están en «congruencia con un sistema opresivo» (Liao & Huebner, 2021, p. 94). Para decirlo sin rodeos: las ideas tomadas de la tradición política occidental pueden no ser especialmente liberadoras para los pueblos colonizados por Occidente.

Para evitar que así sea, tenemos que conducirnos en forma muy intencionada a la hora de elegir los procesos y las herramientas de diseño que utilizamos, o bien modificar activamente las herramientas y los procesos de diseño que queramos utilizar para minimizar —o eliminar si es posible— las formas de opresión epistemológica u ontológica que podemos ocasionar. Aunque esta constatación no es nueva en sí misma, el aporte novedoso de este artículo consiste en dar un paso más y situar estas ideas dentro de experiencias concretas de diseño y proponer posibles mecanismos de avance para cambiar las dinámicas de opresión en curso. En este sentido, este artículo plantea un reto para los que diseñamos y para aquellos con los que diseñamos: empezar a pensar reflexivamente sobre las herramientas y los procesos de diseño que utilizamos para transformarlos —en un sentido liberador, a través de un proceso de praxis intencional (Freire, 2014, p. 79)— en mecanismos de justicia para los diferentes grupos con los que trabajamos y a los que pertenecemos. **D**

REFERENCIAS

- BARCHAM, M. (2021). Towards a Radically Inclusive Design – Indigenous Story-telling as Codesign Methodology. *CoDesign*, (avance de publicación en línea). <https://doi.org/10.1080/15710882.2021.1982989>
- BARCHAM, M. (2022). Weaving Together a Decolonial Imaginary Through Design for Effective River Management: Pluriversal Ontological Design in Practice. *Design Issues*, 38(1), 5–16. https://doi.org/10.1162/desi_a_00666
- BISHOP, M. (2021). 'Don't Tell Me What to Do' Encountering Colonialism in the Academy and Pushing Back with Indigenous Autoethnography. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 34(5), 367–378. <https://doi.org/10.1080/09518398.2020.1761475>
- BLESSETT, B., DODGE, J., EDMOND, B., GOERDEL, H. T., GOODEN, S. T., HEADLEY, A. M., RICCUCCI, N. M., & WILLIAMS, B. N. (2019). Social Equity in Public Administration: A Call to Action. *Perspectives on Public Management and Governance*, 2(4), 283–299. <https://doi.org/10.1093/ppmgov/gvz016>
- CORNTASSEL, J. (2012). Re-envisioning Resurgence: Indigenous Pathways to Decolonization and Sustainable Self-determination. *Decolonization: Indigeneity, Education & Society*, 1(1), Article 1.

- COSTANZA-CHOCK, S. (2020). *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. MIT Press.
- COULTHARD, G. S. (2014). *Red Skin, White Masks: Rejecting the Colonial Politics of Recognition*. University of Minnesota Press.
- ESCOBAR, A. (2020). *Pluriversal Politics: The Real and the Possible* (D. Frye, Trad.). Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv11315v0>
- FANON, F. (1961). *The Wretched of the Earth*. Grove Press.
- FREIRE, P. (2014). *Pedagogy of the Oppressed* (ed. 30 aniversario). Bloomsbury.
- GUTIÉRREZ BORRERO, A. (2015). Resurgimientos: Sures como diseños y diseños otros. *Nómadas*, (43), 113–129.
- HARAWAY, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599.
- INGOLD, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge.
- KOLODNY, N. (2014). Rule Over None I: What Justifies Democracy? *Philosophy & Public Affairs*, 42(3), 195–229. <https://doi.org/10.1111/papa.12035>
- KOVACH, M. (2009). *Indigenous Methodologies: Characteristics, Conversations, and Contexts*. University of Toronto Press.
- LIAO, S., & CARBONELL, V. (2022). Materialized Oppression in Medical Tools and Technologies. *The American Journal of Bioethics*, (avance de publicación en línea), 1–15. <https://doi.org/10.1080/15265161.2022.2044543>
- LIAO, S., & HUEBNER, B. (2021). Oppressive Things. *Philosophy and Phenomenological Research*, 103(1), 92–113. <https://doi.org/10.1111/phpr.12701>
- LORDE, A. (1983). The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House. En C. Moraga & G. Anzaldúa (Eds.), *This Bridge Called My Back, Fourth Edition: Writings by Radical Women of Color* (pp. 94–101). Kitchen Table Press.
- McGuire and Makea v Hastings District Council and the Maori Land Court of New Zealand. (2002). *Australian Indigenous Law Reporter*, 7(1), 53–60.
- MINOW, M. (2021). Equality vs Equity. *American Journal of Law and Equality*, 1, 167–193. https://doi.org/10.1162/ajle_a_00019
- MUTU, M. (2015). Māori Issues. *The Contemporary Pacific*, 27(1), 273–281. <https://doi.org/10.1353/cp.2015.0015>
- QUIJANO, A. (1991). Colonialidad y Modernidad/Racionalidad. *Perú Indígena*, 13(29), 11–20.
- SANTOS, B. DE S. (2018). *The End of the Cognitive Empire: The Coming of Age of Epistemologies of the South*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9781478002000>
- SAUNDERS, B. (2010). Why Majority Rule Cannot Be Based only on Procedural Equality. *Ratio Juris*, 23(1), 113–122. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9337.2009.00446.x>
- SHEEHAN, N. W. (2011). Indigenous Knowledge and Respectful Design: An Evidence-Based Approach. *Design Issues*, 27(4), 68–80. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00106
- SMITH, L. T. (2012). *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. Zed.
- SUCHMAN, L. (2002). Located Accountabilities in Technology Production. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 14(2), 91–105.
- TABOADA, M. B., ROJAS-LIZANA, S., DUTRA, L. X. C., & LEVU, A. V. M. (2020). Decolonial Design in Practice: Designing Meaningful and Transformative Science Communications for Navakavu, Fiji. *Design and Culture*, 12(2), 141–164. <https://doi.org/10.1080/17547075.2020.1724479>
- TLOSTANOVA, M. (2017). On Decolonizing Design. *Design Philosophy Papers*, 15(1), 51–61. <https://doi.org/10.1080/14487136.2017.1301017>

- VAN AMSTEL, F. M. C., NOEL, L.-A., & GONZATTO, R. F. (2022). Design, Oppression, and Liberation. *Diseña*, (21), Intro. <https://doi.org/10.7764/disena.21.Intro>
- WALKER, S., EVANS, M., CASSIDY, T., JUNG, J., & TWIGGER HOLROYD, A. (2018). *Design Roots: Culturally Significant Designs, Products, and Practices*. Bloomsbury.
- WILLIS, A.-M. (2006). Ontological Designing: Laying the Ground. *Design Philosophy Papers Collection*, 3, 80–98.
- WINGRAD, T., & FLORES, F. (1986). *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*. Ablex.
- WINSCHIERS-THEOPHILUS, H., CHIVUNO-KURIA, S., KAPUIRE, G. K., BIDWELL, N. J., & BLAKE, E. (2010). Being Participated: A Community Approach. *Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference*, 1–10. <https://doi.org/10.1145/1900441.1900443>