

## DISEÑAR COSAS JUNTOS: INTERSECCIONES DE CODISEÑO Y ACTOR REDES

Este número especial reúne nueve artículos que exploran de diferentes formas los interesantes espacios en la intersección del codiseño y la teoría actor-red.<sup>1</sup> Los trabajos consolidan una tradición de investigación de diseño multidisciplinar con contribuciones de la ciencia y estudios de tecnología (CTS) en los que el diseño es visto como una actividad social y política que juega papel vital en la configuración de nuestras sociedades. El diseño se está volviendo menos confinado al diseño estudio con partes interesadas bien identificadas. Toma nuevas formas como intervenciones públicas y como exploraciones “en la naturaleza”. Esto significa que se vuelve más difícil comprender el alcance y límites de las intervenciones de diseño y, por lo tanto, la investigación del diseño necesita nuevas herramientas para abordar y reflejar estos cambios. De manera similar, la teoría del actor-red (ANT) se ha movido de su preocupación tradicional por CTS que es crítica de las separaciones modernistas (como objeto / sujeto y naturaleza / cultura), a una preocupación por reensamblar lo social y construir un mundo común, donde las cuestiones democráticas, ecológicas y políticas impregnan la vida cotidiana, y el diseño y la tecnología son una parte integral de la misma.

*Diseñar cosas en conjunto* se ha convertido para nosotros como editores, una etiqueta para identificar esta superposición entre el co-diseño y la ANT y para apoyar una agenda compartida hacia la democracia técnica eso nos ayuda a “descomprimir” aún más el co-diseño. Los artículos de este número analizan una serie de temas que se cruzan e, incluso si abordan y usan ANT de diferentes maneras, todos contribuyen a una exploración más sistemática de cómo diseñar cosas juntas. Los autores están preocupados por la relación entre diseño y democracia (Binder et al., Storni), participación (Palmas y Von Busch; Andersen et al.), Hacer público (Schoffelen et al.; Stuedahl y Smørðal), nuevas formas colectivas de experimentos de diseño (Tironi y Laurent; Lindstrom y Stahl), y nuevas formas de mirar y hablar sobre codeign (Akama).

Los artículos reafirman una forma no moderna de pensar sobre el co-diseño que es crítica con la idea del diseñador como héroe (o usuario como rey), siendo la idea de participación sin problemas o dado por sentado, la clara oposición entre diseño y uso (diseñador y usuario, diseño e investigación), la idea de los objetos de diseño como independientes resultados, o de entidades colaboradoras preexistentes al proceso de diseño.

Este número especial se abre con dos artículos de investigación que ven a la ANT como un medio de repensar las prácticas de diseño colaborativo hacia una democracia del diseño. Binder et al discuten cómo la ANT puede revitalizar el diseño participativo como experimentos de diseño democrático entre el parlamento y el laboratorio. Crítico de la obsesión por los objetos dominantes en diseño y de centrado en el ser humano, los autores articulan la idea de diseñar “cosas” como Asambleas socio-materiales de inquietudes públicas y problemáticas que evolucionan con el tiempo. Direccionamiento El llamado de Latour a la convivencia, Storni propone una traducción de ANT de una herramienta STS a producir cuentas riesgosas, a una herramienta de diseño para diseñar cosas en conjunto. En esta traducción, Storni propone tres giros para el diseño: ontológico, metodológico y epistemológico. El primero aboga por el diseño de redes de actores. El segundo sugiere diseñar mediante actor la creación de redes en público y, por lo tanto, exige una cartografía de codiseño muy necesaria.

El tercero sugiere pasar de la idea del diseñador como el príncipe de una red al diseñador como un Prometeo agnóstico. Basándose en el programa de controversias cartográficas, Schoffelen et al exploran cómo las visualizaciones en el co-diseño pueden facilitar la participación. Reconociendo la necesidad de hacer que el proceso de diseño sea más visible y público, los autores se centran en cómo tales visualizaciones pueden ser transparentes y legibles. A través de una serie de estudios de casos, Los autores discuten tres aspectos de tales visualizaciones: cómo hacen que el proceso sea más atractivo, cómo apoyan la construcción de sentido y cómo facilitan la reflexión. En su estudios, contribuyen a una mejor comprensión del diseño que responde al llamado de ANT para hacer las cosas públicas. Con preocupaciones similares y basándose en la noción clásica de ANT de traducción, Stuedahl y Smørðal discuten un caso de diseño donde los autores y el museo El personal explora nuevas formas de hacer que un museo y sus artefactos sean más públicos a través de medios de comunicación. Destacan la importancia de desarrollar zonas experimentales donde el diseño se trata de aprendiendo y desarrollándose con el tiempo. De esta forma, ofrecen una visión del codiseño como cuestión de desarrollar (juntos) y mostrar cómo hacer las cosas públicas significa transformar las cosas de preocupación dentro de las zonas experimentales. Las diferentes formas de experimentos de diseño son también enfoque principal de los dos siguientes artículos de investigación de Tironi y Laurent, y Lindstrom y Stahl, aunque con dos casos de estudio bastante diferentes. Tironi y Laurent discuten un caso de lo que ellos llaman un modo experimental de innovación industrial. Más de 30 años después El trabajo de Callon en el motor eléctrico, los autores informan sobre Twizy Way, una iniciativa explorando un nuevo sistema de coche compartido eléctrico de Renault que convirtió una pequeña ciudad francesa en un laboratorio de prueba y demostración. Muestran cómo el Twizy Way fue de hecho codificado, pero no de acuerdo con el diseño original de Renault como varios participantes inesperados. se convirtieron en co-experimentadores. De esta manera, desafían las separaciones tradicionales (públicas y sector privado, dentro y fuera de una empresa, diseñador y usuario) y mostrar la naturaleza incontrolada de experimentos tan grandes. Lindstrom y Stahl ofrecen una discusión de un experimento de diseño completamente diferente. Después de revisar y discutir críticamente varios Figuraciones STS y su política, los autores discuten la figuración inspirada en ANT de trabajo de parche. Lo hacen basándose en la exposición itinerante Threads - a Mobile Círculo de costura en el que se invita a los participantes a bordar mensajes de texto a mano o con una maquina de coser. Al enfatizar la naturaleza performativa del patchworking, enfatizan que El co-diseño se trata de reuniones y temas (ambos en plural) y propone un enfoque de diseño para acomodar la participación en procesos abiertos. La noción de participación es la céntrase en los dos artículos que siguen. Ambos ofrecen una crítica de la noción más tradicional de participación que la da por sentada o la vincula acríticamente con la democracia. Palmas y Von Busch se basa en un enfoque pospolítico para mostrar cómo la participación se utiliza a menudo para legitimar el poder y las agendas políticas de las élites. Al discutir un caso de planificación urbana estudio, argumentan que ANT podría utilizarse como una herramienta poderosa para hacer explícito el deficiencias democráticas de las prácticas de codiseño. Muestran cómo los intereses de los participantes pueden ser traicionados, no simplemente como resultado de que algunos participantes tengan voces, sino como resultado de modos materiales de participación, lo que denominan cuasi-quisling. Andersen et al también se enfocan en la noción de participación y ofrecen lo que ellos llaman un vista de participación. Desde la perspectiva de la ANT, ven la participación como una cuestión de preocupación, ya que puede ser "superada" por numerosos y a menudo inesperados actores en la participación Procesos. Basan su argumento en su experiencia de un proyecto relacionado con la desarrollo de un sistema de telediólogo para trabajadores sociales. Durante el proyecto, utilizaron ANT para "descomprimir" a los participantes como redes de material heterogéneo, y en el proceso destacan tres desafíos clave para la DP: los participantes se convierten en configuraciones de red, la participación existe parcialmente en todos los elementos de un proyecto y, en tercer lugar, no existe un patrón de oro para participar.

Este número especial concluye con una contribución de Akama. Aplicando el japonés filosofía de Ma, se centra en el intermedio del co-diseño. Vinculando a Ma con Latour's plasma, ella atrae nuestra atención a los espacios vacíos de una red, lo no dicho, invisible, todavía sin formato y liminal. Al hacerlo, ofrece una visión interesante del código de diseño, pero también experimenta con un estilo de escritura sensible a Ma que se dirige a Latour llamado a desarrollar un estilo de escritura que alcance el realismo "en asuntos de interés".

Antes de dejar que el lector lea detenidamente este número especial, nos gustaría agradecer a los muchos que han hecho esto posible. En primer lugar, nuestro agradecimiento a la larga lista de revisores que han hizo que esta experiencia fuera extremadamente gratificante para todos nosotros y quienes hemos hecho este editorial trabajo posible: Carl DiSalvo, Casper Bruun Jensen, Christian Dindler, Christina Mörtberg, Christopher LeDantec, Connie Svabo, Eric Monteiro, Giorgio De Michelis, Ignacio Farias, Judith Gregory, Lars Bo Andersen, Lone Malmberg, Mette Agger Eriksen y Mike Michael, Monica Buscher, Neah Kumar, Noortje Marres, Ole Smørdal, Pelle Ehn, Peter Danhold, Peter Lauritsen, Pirjo Elovaara, Sisse Finken, Sissel Olander, Tommaso Venturini. También nos gustaría agradecer a la editora en jefe de la revista de co-diseño, Janet McDonnell, quien desde nuestro primer contacto en 2012 siempre ha sido solidario y extremadamente útil durante todo el proceso.

## Nota

- 1.- En respuesta a nuestra llamada original ([www.tandf.co.uk/journals/cfp/ncdncfp.pdf](http://www.tandf.co.uk/journals/cfp/ncdncfp.pdf)) reconociendo un espacio interesante en la intersección de codiseño y actor - teoría de redes, recibimos 68 expresiones de interés. Las manifestaciones de interés procedían de áreas muy dispares: diseño escuelas, bellas artes, arquitectura y estudios urbanos, comunicación y medios, informática, Políticas públicas, pedagogía, filosofía, medicina y salud, escuelas de información y negocios. Las contribuciones provinieron de Australia, Bélgica, Brasil, Canadá, China, Japón, Dinamarca, Francia, Alemania, India, Irlanda, Italia, Holanda, Noruega, Sudáfrica, Suecia, Suiza, Turquía, Reino Unido y Estados Unidos. Invitamos a 23 autores a enviar artículos completos y recibimos 16 documentos. Después de dos rondas de tres revisiones, nueve trabajos pasaron por el proceso y están presentado aquí.

Cristiano Storni  
*Universidad de Limerick, Limerick, Irlanda*

Thomas Binder  
*La Real Academia Danesa de Bellas Artes, Escuela de Diseño, Copenhague, Dinamarca*

Per Linde  
*Malmö, Universidad, Malmö, Suecia*

Dagny Stuedahl  
*Universidad Noruega de Ciencias de la Vida, Oslo, Noruega*