

Nuevas Narrativas

DISEÑA NÚMERO 10

Ximena Ulibarri _ Directora Revista Diseña _ Director, Diseña Magazine.

Renato Bernasconi _ Editor Revista Diseña _ Editor, Diseña Magazine.

CON ESTA EDICIÓN, LA DÉCIMA, DISEÑA CIERRA SU PRIMER CICLO. A lo largo de estos diez números, la revista ha explorado temas como la imagen país; las redes, comunidades e identidades colectivas; el diseño en regiones; los residuos y el color; difundiendo el trabajo de profesionales e investigadores nacionales, invitando a la reflexión y enriqueciendo la disciplina a través del análisis crítico de las ideas, los procesos y los antecedentes en que se sustentan los diversos proyectos publicados. Los mejores proyectos nacionales y las investigaciones más relevantes de los últimos años están preservados en cerca de dos mil páginas. Sin lugar a dudas, cada una de ellas constituye un valioso patrimonio del diseño chileno.

Ya consolidada como un referente en lo que se refiere al pensamiento de diseño, a contar del próximo número la revista mostrará cambios para hacer frente a un nuevo desafío: formar parte de los índices de revistas científicas más reconocidos a nivel mundial. DISEÑA seguirá publicando proyectos, pero en la nueva etapa el énfasis estará puesto en difundir el resultado de investigaciones originales.

Esta décima edición, la última de la serie, gira en torno a las nuevas narrativas. Los artículos reconocen que cada vez más diseñadores exploran el potencial de las narrativas para enriquecer el proceso de diseño o crear experiencias más atractivas (Grimaldi, Fokkinga, & Ocnareescu, 2013).

«Las narrativas juegan un papel protagónico en la forma en que experimentamos el mundo: son “vehículos” que utilizamos para condensar y recordar las experiencias [Forlizzi & Ford, 2000]. Las narrativas “organizan no solo la memoria, sino la totalidad de la experiencia humana” [Young & Saver, 2001] y son cruciales para nuestra comprensión del tiempo y los eventos basados en el tiempo [Abbott, 2008]. Por lo tanto, se puede argumentar que las experiencias con productos que resultan memorables o atractivas son estructuradas mentalmente en forma narrativa por el usuario» (Grimaldi, Fokkinga, & Ocnareescu, 2013, pág. 201).

Liberada de las cadenas de la teoría literaria (Sheinbaum, 2015), hoy la narrativa es una herramienta útil a las más diversas actividades. A través de los análisis teóricos y de la multiplicidad de experiencias creativas que presentamos en esta edición, esperamos contribuir a la reflexión acerca del vínculo entre narrativa y diseño, una relación que ya ha acuñado conceptos como “*Narrative Designer*” (quien desarrolla los elementos narrativos de los videojuegos) o “*Design Narratives*” (reportes de eventos críticos en un proceso de diseño).

Este vínculo está en desarrollo y sus límites son difusos. Sabemos que «el giro narrativo en las ciencias sociales ha hecho que la noción de narración se utilice de manera promiscua e imprecisa, hasta el punto que la elasticidad del término, que en principio parecía una virtud, se ha convertido en un problema» (Sheinbaum, 2015, pág. 35). Pese a ello, no hemos pretendido acotar dicha noción, sino todo lo contrario. En consecuencia, los artículos presentan muy diversas aproximaciones, desde aquellos que analizan recursos narrativos específicos hasta aquellos que narran procesos creativos.

En el artículo sobre la Colección profesor Gastón Soublette y el Aula de Arte “Nuestros pueblos originarios” —de los autores Alvarado, Gallardo, Cordua y Cobo—, la narrativa está íntimamente ligada al uso ceremonial de objetos arqueológicos producidos por diversas culturas de nuestro continente. Estas producciones materiales contienen singulares concepciones de mundo, expresadas en su materialidad, su estética y, sobre todo, su función. Se trata de una narrativa objetual ligada al paso del tiempo, que se encarna en un montaje museográfico que intenta una nueva modalidad de exhibición que favorece y potencia espacios de inclusión y de intercambio cultural.

Encontramos este mismo enfoque en el artículo de Mansilla sobre las ofrendas que presentan las comunidades aymaras para negociar con sus seres sagrados. En este caso, la narrativa está definida por las cualidades estéticas y sensoriales de determinados objetos que deben seducir a los seres tutelares. También Schindler plantea un enfoque narrativo-sensorial, esta vez vinculado a las asociaciones de un color, el verde. En su trabajo titulado “Algas verdes en la arquitectura y diseño receptivo”, Schindler da cuenta del empleo de algas y microalgas en edificios, analizando las evocaciones y las metáforas que gatillan.

Andrés Claro, por su parte, analiza un recurso narrativo fundamental en la evolución del arte moderno y las ciencias sociales. Su artículo sobre la revolución del montaje en la poesía, el cine, la arquitectura y la historia aborda el traspaso de la imagen dinámica de la poética clásica china al montaje cinematográfico, pasando por la conceptualización histórico-filosófica de Walter Benjamin y la estrategia de proyección arquitectónica de Le Corbusier, Jean Nouvel y Bernard Tschumi. El texto hace un recorrido desde las formas más abstractas o inmateriales de montaje, ligadas a la resonancia de las palabras, hasta elementos espaciales que posibilitan recorridos, como la *Promenade architecturale* de Le Corbusier y la *Promenade cinématique* de Bernard Tschumi.

También en el terreno de la arquitectura, Christian Hermansen aborda dos obras desde la narrativa propuesta por el contexto y la función. Ambas construcciones, diseñadas y construidas por el taller Scarcity and Creativity de la Escuela de Arquitectura de Oslo, están fuertemente influidas por historias, propósitos, atmósferas y visiones. Aunque las dos implicaron transformaciones que pudieron haber ignorado el pasado, ambas se hacen cargo de este reconociendo el contexto histórico y geográfico que les da sentido.

Por otra parte, la contribución de Luttino y Mansilla acerca del trabajo de la agencia DAf problematiza la narrativa a partir de fenómenos y estrategias como la convergencia de medios, el *storytelling*, los arquetipos, el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, las nuevas formas de inmersión, la hibridez de géneros y formatos, el relato interactivo y la construcción de vínculos emocionales con la audiencia.

Varios de estos elementos están presentes en el trabajo de Paolo Ciuccarelli, el entrevistado de esta edición, quien se refiere a su trabajo en Density Design, un laboratorio dedicado a representar gráficamente la complejidad a través de diagramas que ofrecen narrativas visuales y analíticas de los fenómenos sociales, organizacionales y urbanos. En conversación con Francesca Valsecchi, Ciuccarelli se refiere a las visualizaciones como herramientas para hacer una exploración cognitiva de fenómenos complejos, señalando que nada reclama más sentido que la infinidad de datos dispersos de que disponemos. Los diagramas tienen la capacidad de dar a entender relaciones entre actores. Ya se trate de georreferencias, herramientas, controversias o humanidades digitales, las visualizaciones de DensityDesign son abiertas, inclusivas y dinámicas (en tanto se hacen cargo de la evolución de los datos en el tiempo), promoviendo las interpretaciones múltiples de los fenómenos complejos.

Tanto los artículos comentados más arriba como el resto de las contribuciones que componen este número destacan que el diseño es una disciplina proyectual que, a través de la comunicación visual y el uso de diferentes recursos, sintetiza permanentemente conceptos, problemáticas y necesidades, generando narrativas que no solo nos ayudan a entender nuestra experiencia con los productos, sino también nuestra propia identidad, sobre todo cuando estos integran elementos narrativos que inducen reacciones emocionales a través de una serie de eventos temporales (Grimaldi, Fokkinga, & Ocnareescu, 2013). Esta mirada de aproximaciones no pretende ser concluyente, sino fragmentada, compleja, modular, reactiva, híbrida, imprecisa y hasta contradictoria. No podía ser de otra manera, ya que las nuevas narrativas nos invitan a tejer tramas más inciertas y menos rígidas. Como lectores/usuarios, estamos llamados a participar en forma más activa en la creación de sentido.

DNA

Referencias

Grimaldi, S., Fokkinga, S., & Ocnareescu, I. (2013). Narratives in Design: A Study of the Types, Applications and Functions of Narratives in Design Practice. *DPPi 2013 | Praxis and Poetics* (págs. 201-210). Newcastle upon Tyne, 3-5 de septiembre .

Sheinbaum, D. (2015). El árbol de la poética: Cuatro territorios de la teoría narrativa. *Stoa*, 6(12), 33-50.