



CAPÍTULO II

Diseño Legal y Derecho Visual: el plan de trabajo

Giulia Parola y Margherita Paola Poto

2.1 DEFINICIÓN DE DISEÑO LEGAL (DL) Y DERECHO VISUAL (DV)

Antes de presentar el proceso de co-creación, haremos una descripción general de los conceptos de DL y DV . Ambos conceptos son relativamente desconocidos, incluso entre los juristas. DL se creó a través de una iniciativa de la Facultad de Derecho de la Universidad de Stanford que unió tres áreas de trabajo: el diseño, la tecnología y el Derecho con el fin de simplificar el lenguaje jurídico. Tal y como lo define Margaret Hagan, creadora del concepto y autora del libro *Law by Design* (2021) este instrumento es “la forma en que se evalúa y diseña el negocio jurídico de manera sencilla, funcional, atractiva y utilizable”³

2. G. P. desarrolló la metodología en la que se basa este capítulo y co-escribió el capítulo con M. P. P. que coordinó el equipo del proyecto y dirigió la versión final del capítulo.
3. <http://www.lawbydesign.co/en/home/>, agosto 2024.

El DL, que se inspira en el pensamiento de diseño,⁴ se centra en las personas y sus necesidades. Traslada el centro de atención del punto de vista profesional -principalmente de abogados y jueces- al de los destinatarios del texto jurídico. Estos destinatarios pueden ser ciudadanos comunes, personas privadas y públicas, organizaciones y comunidades. El objetivo es crear soluciones eficaces a partir de la información obtenida de las interacciones constantes con los destinatarios finales. Esta información se recoge y analiza constantemente a partir del inicio del proyecto hasta la fase de aplicación. Es decir, al trabajar con DL, el mundo jurídico puede examinar con empatía de qué manera se pueden atender las necesidades de los destinatarios y las entidades jurídicas a través de un proceso de comunicación directa y una atención activa.

Mientras que el DL apunta a ayudar a la comunidad jurídica a desarrollar una comunicación eficaz en favor de los derechos habientes y a crear las bases de un razonamiento jurídico creativo, el DV es la manifestación visual de este

-
4. El pensamiento de diseño es un enfoque que reúne herramientas, técnicas y conocimientos para fragmentar un problema complejo en etapas y diseñar ideas innovadoras para plantear soluciones. La idea central es que el proceso se lleva a cabo de forma colectiva y colaborativa para reunir el mayor número posible de perspectivas diferentes. De este modo, el pensamiento de diseño se basa en la capacidad de intuición, de reconocimiento de esquemas y de desarrollo de ideas que tienen un significado emocional más allá de la funcionalidad. Además, el pensamiento de diseño puede facilitar la expresión a través de medios que van más allá de las palabras o los símbolos (Brown, 2009). El Design Thinking se divide en cuatro etapas: inmersión (comprensión); ideación (creación); creación de prototipos (pruebas); desarrollo (aplicación).

pensamiento conceptual. Esta distinción puede visualizarse con un glaciar,⁵ en el que DL representa la parte inferior oculta y DV representa la parte superior expuesta, que puede ser observada y experimentada libremente. Esencialmente, el DV es la manifestación externa del DL y permite aplicar un formato distinto al convencional que aumenta la claridad de los documentos jurídicos. El DV se puede desarrollar a través de elementos que incluyan, entre otros, imágenes, ilustraciones, vídeos, infografías, gráficos, líneas de tiempo, códigos QR, diagramas de flujo, viñetas, pictogramas, cómics, narraciones, mapas, mapas narrativos, enlaces, música, videojuegos y podcasts.

Aunque el DL y el DV se originaron en estudios jurídicos como herramientas para ayudar a los clientes a comprender los procesos legales que los afectaban, se han ido adaptando progresivamente para lograr otros objetivos (Hagan, 2018; 2019; 2020). En primer lugar -sobre lo que se desarrollará con más detalle en las siguientes secciones-, el DL y el DV pueden desarrollarse como recursos de formación jurídica para ayudar a estimular la mentalidad de los futuros juristas, ayudándolos a comprender mejor las necesidades de la comunidad. En segundo lugar, en la investigación jurídica, los resultados del DL y el DV podrán utilizarse como herramientas prácticas para difundir y comunicar eficazmente los resultados de los proyectos.

En tercer lugar, estos instrumentos son herramientas estratégicas innovadoras que pueden empoderar a la sociedad para afrontar el difícil y a veces opaco proceso de defensa

5. <https://www.legalhack.com.br/> último acceso septiembre 2024.

de sus derechos. Por último, estas herramientas se pueden aplicar para apoyar la descolonización de las mentalidades jurídicas y del propio Derecho (Poto, 2022).

Esto se logra involucrando a los investigadores que suelen estar fuera de la doctrina jurídica occidental dominante del Derecho ambiental, y al mismo tiempo continuando el desarrollo de técnicas para la co-creación de conocimiento. A continuación, las expresiones occidente, occidental-céntrico y eurocéntrico se utilizarán indistintamente para denotar aquellas epistemologías basadas en la colonización del conocimiento (Fonseca, 2019; Quijano, 2000). La colonización del conocimiento se define como la violencia epistémica perpetrada por los colonizadores en el “encuentro” con el “otro”. Esta práctica está basada en la invisibilidad, la negación, el silenciamiento, la expropiación y la extracción del conocimiento no-occidental, y en su mayor parte sigue siendo la lógica dominante de los sistemas de valores occidentales (de Sousa Santos, 2010).

A través de la co-creación de conocimiento con el apoyo del uso colaborativo de herramientas de DL y DV, es posible contribuir a la reaparición de las perspectivas y cosmovisiones indígena⁶, entretejiéndolas en el método científico (Saida, 2022). Desafortunadamente, el conocimiento, los valores y los marcos jurídicos de los pueblos indígenas se consideran

6. Definición del término cosmovisión “refiere a la concepción que los pueblos indígenas tienen, tanto a nivel colectivo como individual, del mundo físico y espiritual así como del entorno en el que desarrollan sus vidas”. Disponible en <https://www.lawinsider.com/dictionary/cosmovision>, último acceso agosto 2023.

históricamente inferiores al predominio de la “universalización del derecho” (Colaço & Damázio, 2017), lo cual sostiene una forma uniforme y universal de construir derechos y obligaciones legales.

Por último, el objetivo de la utilización del DL y el DV es facilitar la participación efectiva de todas las partes involucradas en cuestiones ambientales. Esto se logrará convirtiendo a todas las partes en co-participantes efectivos del proceso de investigación sobre el Derecho ambiental. Esto aclara la adopción de la expresión “destinatario/participante”, utilizada de aquí en adelante para definir a los actores de nuestra metodología jurídica de co-creación de DL y DV.

Un ejemplo de la eficacia de DL y DV como herramientas jurídicas se observa en la experiencia del Acuerdo de Escazú sobre el acceso a la información, la participación pública en procesos de decisiones y el acceso a la justicia en asuntos ambientales, que ha sido transformado en un cómic (Parola & Poto, 2021a; 2021b). Nuestro objetivo principal fue facilitar la comprensión chikuitana de los derechos ambientales reconocidos en el Acuerdo de Escazú (CEE/ONU, 1998), así como mejorar la democratización del ambiente. Al mismo tiempo, el proyecto buscó la promoción de la co-creación de nuevos conocimientos, incentivando activamente la participación del Pueblo Chikuitano.

Estos libros fueron co-creados por estudiantes de Diseño legal (LD) y Derecho visual (VL), basados en un guión que los miembros de la comunidad indígena del Pueblo Chikuitano crearon utilizando su comprensión única de la Evaluación Ambiental (EA). En consecuencia, las disposiciones

legales sobre la participación en la EA, redactadas en lenguaje técnico-jurídico, se tradujeron en un diálogo fácilmente accesible, comprensible para todos. Cada frase del diálogo en el cómic se emparejó con una descripción ilustrada de la aldea, representando lugares que diferentes individuos podían reconocer y relacionar dentro de la historia. Las ilustraciones fueron transformadas en dibujos animados por estudiantes y miembros de la comunidad, acompañadas por globos de diálogo correspondientes. El trabajo final consistió en dos versiones, en portugués e inglés, que demostraron la narración visual co-creada de la comprensión e interpretación de la comunidad sobre la participación ambiental. Los libros se distribuyeron a la comunidad Chiquitano a través de un taller que contribuyó a fomentar la comprensión y el consenso sobre la importancia de estas herramientas para fortalecer los lazos comunitarios y, de manera crucial, el conocimiento de los derechos y deberes ambientales.⁷

2.2 ETAPAS DEL DISEÑO LEGAL Y DEL DERECHO VISUAL

Esta sección ilustra los pasos que ponen en práctica el DL aplicando las técnicas del DV.

La siguiente sección delinearé cómo se han aplicado estos pasos a la co-creación de la historia ilustrada del río Tarumã.

7. Para un informe del viaje de restitución, consulte <https://en.uit.no/project/ecocare/blogg>, último acceso en septiembre de 2024.

a) Selección del destinatario/participante

Como ya se ha explicado, el primer paso en DL y DV consiste en la elección del grupo destinatario del proyecto creativo. Concretamente en relación con la metodología ECO_CARE, el grupo destinatario actúa como co-participante en el proceso de investigación. Esto significa que el término innovador “destinatario/participante” hace referencia al papel activo que todas las partes juegan en el proceso de co-creación. Ser capaz de identificar el grupo destinatario de los destinatarios/participantes es un paso fundamental para asegurar la precisión en cada fase de la investigación, a la vez garantiza que los resultados del proyecto se adapten a sus necesidades. De este modo, el proceso y los resultados representan los valores específicos de la comunidad y contribuyen a la superación del centralismo occidental en la investigación y el derecho (Quijano, 2000). El hecho de que los resultados del proyecto sean adaptados a las necesidades del grupo destinatario no afecta a la reutilización de los datos, ya que permite a los investigadores analizar y publicar conclusiones basadas en los mismos datos. Por otro lado, contribuye en gran medida al corpus bibliográfico emergente mediante la creación de nuevos debates y publicaciones sobre los resultados del proyecto.

**b) Estudio de las necesidades del destinatario/participante
- empatía**

El análisis del grupo destinatario/participante marca la segunda fase de dicho proceso. Esta etapa incluye una evaluación profunda y una evaluación posterior de las características de la comunidad destinataria –sus características demográficas– y sus necesidades, lo que incluye el patrimonio cultural, los valores jurídicos, el idioma, el sistema educativo y el acceso a las tecnologías digitales. Este tipo de evaluación y análisis suele ser típico en los estudios del sector de la salud pública; sin embargo, este proceso aporta información significativa y puede servir como herramienta innovadora para los académicos e investigadores del ámbito jurídico (Di Lallo et al., 2019).

La necesidad de evaluación y análisis dentro de la comunidad es fundamental para definir el campo de estudio. Construir un campo de estudio mediante diálogos e interacciones significativas con los participantes puede ayudar a desarrollar un sentido de propósito colectivo, al mismo tiempo que se aumentan los niveles de participación activa. Cuando el estudio toma forma como esfuerzo colectivo, este formato puede contribuir finalmente a congraciarse la empatía dentro de las actividades educativas y de la investigación (Berardi, 2020). Según investigaciones ampliamente citadas, aunque la empatía es una cualidad innata (Sofronieva, 2012; Hoffmann, 2000),⁸ también puede ser desarrollada mediante la prácti-

8. <https://www.sciencedaily.com/releases/2019/07/190729111225.htm>, último acceso mayo 2024.

ca de conductas sociales positivas.⁹ Utilizando DL y DV, el proceso de promoción y fortalecimiento de la empatía puede desarrollarse a través de dos pasos. Primero, debe establecerse una comprensión unilateral de las necesidades de los destinatarios del proyecto. Segundo, junto con la elaboración de las necesidades de los destinatarios/participantes, debe facilitarse y reforzarse la participación efectiva de los destinatarios en el proceso de co-creación. En ambos pasos, la reflexión y el pensamiento empático son aplicados y desarrollados por todos los participantes en el proyecto, sean estudiantes, investigadores o miembros de la comunidad. Este enfoque, si bien es habitual en los estudios sobre la salud pública y justicia penal (Hoffman, 2000), resulta innovador en el campo de la investigación del derecho ambiental. En nuestro caso, las relaciones y los intercambios mutuos contribuyeron a aumentar la empatía entre los participantes fomentando la confianza, la amistad y la compasión.

c) Estudio de la cuestión jurídica y selección del material jurídico

En la tercera fase, se plantean tres preguntas a todos los participantes:

1. ¿Cuál es el problema y/o la necesidad que hay que resolver o abordar?
2. ¿Cuál es el problema jurídico que debe afrontar el des-

9. <https://psyarxiv.com/es6wm/>, último acceso mayo 2024.

tinatario/participante?

3. ¿Cuáles son los materiales jurídicos que pueden ser transformados mediante el DL?

Una vez que se ha identificado el problema jurídico y/o los materiales jurídicos relevantes, se puede iniciar la fase de creación, facilitada activamente por los destinatarios/participantes.

d) Ideación y opciones

En esta fase se adoptan dos técnicas: la lluvia de ideas y la lluvia de ideas inversa. El *brainstorming* es bien conocido en el ámbito del pensamiento de diseño (Thoring & Müller, 2011). En cuanto a la primera técnica, según la *Interaction Design Foundation*, “el *brainstorming* es un método que los equipos de diseño utilizan para generar ideas que resuelvan problemas de diseño claramente definidos. En condiciones controladas y en un entorno de pensamiento libre, los equipos se acercan a un problema mediante preguntas del tipo “¿Cómo podríamos?”. Producen un amplio conjunto de ideas y establecen vínculos entre ellas para encontrar posibles soluciones”.¹⁰ En esta fase no se evalúan las ideas favorables y desfavorables, sino que se debaten todas las ideas presentadas y consideradas por los participantes. A continuación, se filtran y refinan las ideas iniciales. Cada idea es anotada en un *post-it*

10. Definición de la Interaction Design Foundation, <https://www.interactiondesign.org/literature/topics/brainstorming>, último acceso mayo 2024.

físico o virtual. Con esta técnica se promueve el desarrollo de ideas poco ortodoxas e irrealizables.

La segunda técnica, el *brainstorming* inverso, requiere anticipación ya que es necesario la identificación de los riesgos y desafíos potenciales que puedan perjudicar los planes de acción (Evans, 2012). El objetivo es desbloquear el pensamiento creativo de los participantes, porque es más fácil criticar e identificar las deficiencias que elaborar una estrategia de éxito. Como dicen Hagen et al. (2016):

“Utilizando el ‘*brainstorming*’ inverso como herramienta de generación de ideas, los participantes suelen descubrir que es más fácil identificar los elementos negativos que los positivos [...] creando un ejercicio que es cognitivamente estimulante, interesante e incluso algo absurdo [...]. Una vez identificados los elementos negativos, [...] los instructores pueden convertir la pregunta en positiva, solicitando a los alumnos que utilicen los elementos negativos para encontrar una solución más clara al problema, con lo cual se involucran múltiples niveles de cognición y se incrementan la creatividad y la generación de ideas. Los instructores pueden descubrir que el uso del ‘*brainstorming*’ inverso como herramienta atrae a los estudiantes a debates más profundos que los desafían a generar ideas y a convertirlas en soluciones viables y apropiadas al aula y al contenido. Como a los alumnos les puede resultar más fácil y atractivo identificar los elementos negativos, la colaboración y la comunicación en el aula pueden mejorar.”¹¹

11. Hagen, M., Bernard, A., & Grube, E., Do it all wrong! using rever-

Después de hacer la lista de malas ideas, se le pide al grupo que convierta las ideas negativas en positivas. Esto se consigue analizando las sugerencias rechazadas y proponiendo métodos que produzcan el efecto contrario. Es decir, el grupo trata de aplicar técnicas inversas a las ideas negativas para encontrar soluciones innovadoras.¹²

Para concluir esta fase, el grupo selecciona la mejor idea basándose en una serie de criterios de aplicación establecidos en colaboración. Estos criterios pueden incluir consideraciones relativas a la coherencia lógica, la plausibilidad, la generalización, la simplicidad, la eficiencia, la eficacia y la accesibilidad. Como ya se ha indicado, en el proceso original de DL (Hagan, 2020), los destinatarios no están incluidos en los resultados finales del proyecto. En nuestro enfoque, dado que los destinatarios coparticipan en cada paso del proceso de cocreación –convirtiéndose así en destinatarios/participantes–, estos aportan una retroalimentación constante y pueden contribuir de manera efectiva al proyecto. En particular, en el caso del proyecto ECO_CARE, un representante indígena del pueblo chiquitano trabajó en colaboración con los estudiantes de DL y DV para ayudarles a seleccionar la mejor y más implementable idea del proyecto.

se-brainstorming to generate ideas, improve discussions, and move students to action, *Management Teaching Review*, 1(2), 2016, pp. 85-90.

12. Lluvia de ideas inversa: un enfoque diferente a la lluvia de ideas, disponible en https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_96.htm, último acceso September 2024.

e) Prototipos

Tras la selección de una idea con futuro, el grupo empieza a desarrollar el prototipo del proyecto (Meinel & Leifer, 2012). La creación de prototipos ayuda a que el proceso avance de forma eficiente. Como dice Olsen (2015), “la creación de prototipos hace avanzar el proyecto de *design thinking*. Al construir modelos sencillos o dibujar bocetos antes de conocer la respuesta, el prototipo ayuda a los innovadores a pensar. El objetivo del prototipo rápido es cometer errores lo más rápido posible. Al hacer múltiples modelos sencillos de problemas sin resolver, la idea es que surjan descubrimientos sorprendentes”. En esta fase, los y las destinatarios/participantes se convierten en cocreadores activos, contribuyendo al desarrollo del prototipo y, por tanto, transformando el proceso de DL en un DV tangible, como producto final.