

Álvaro Trabanco

Futures – Free paper

Estudos Contemporâneos de Design,
Mestrado em Design de Comunicação e Novos Media

Faculdade de Belas-Artes de Lisboa

Abstract

This paper will reflect on the discipline of design, specifically from a critical and speculative position, and about its role in the configuration of the present and futures. It's object of study the leadership of the technological sector in the foresights, enabled by the main role of the private sector that generates a strong ideological influence both in the academical and educational field, as well as in the collective unconscious. Starting from *A/B Manifesto* of Dunne & Raby (2009) and continuing with its further development in *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming* (2013), Futures concept becomes object of study, thanks to the help of foresights experts as Joseph Voros. Through exposition of the topic and explanation of the possible futures, it will be concluded with a call to place again the mankind in the center of the debates, and it will be supported a critical design that is able and must contribute to build a better world that escapes from the dystopias we are approaching.

Palabras clave

Futuros, Diseño, Tecnología, Capitalismo, Utopía.

Introducción

La enseñanza del diseño determina el devenir de la propia disciplina de una forma severa, ya que la poca tradición de la misma, determinada en primer lugar por su corto recorrido histórico, dificulta la elaboración de posiciones críticas. En cierto modo, el diseño es una disciplina un tanto desconocida por la sociedad y cuyo ámbito académico es todavía bastante reducido. Es en este contexto donde una aproximación hegemonizada por la presencia de la empresa privada como aparente única salida, amolda y construye un tipo de profesional acrítico en su día a día. Como es lógico, este hecho nunca ha adquirido valores absolutos y una vertiente crítica puede ser percibida a través de una lectura histórica y política del diseño, además de haber sido referida directamente por autores como Dunne & Raby en el texto que nos atañe en este documento, *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming* (2013). Podemos referirnos al diseño crítico en relación al profesional individual y a su práctica, en segundo lugar, a su papel en la construcción de

un meta-nivel o discurso disciplinar, y, por último, como base para la elaboración de una crítica que presione e influya en la sociedad (Mazé, 2009, pp. 389–397).

Dunne y Raby (2009) elaboraron un manifiesto en forma de lista de dos columnas, donde se confrontan —sin voluntad de anularse mutuamente— una serie de conceptos relacionados con el diseño. La columna de la derecha se convertía en una elaboración más amplia o modificada de la de la izquierda, «añadiendo una nueva dimensión» (2013, p. vi). En el tema que tratamos, el concepto de la columna izquierda *Futures*, se convertía en *Parallel Worlds* [mundos paralelos]. En el libro ya referido los autores afirman que hay alternativas a la práctica convencional, «usando el diseño como una herramienta para especular cómo podrían ser las cosas —denominándolo— diseño especulativo» (Dunne & Raby, 2013). Los autores crean escenarios que suelen comenzar con una *what-if-question* con el objetivo de abrir espacios de debate y discusión (Ibídem, p. 3).

1. Sobre los futuros probables

Dunne y Raby (Ibídem, p. 5) se basaron en el trabajo de Stuart Candy para la elaboración de un gráfico sobre el estudio de los futuros (Figura 1), dividiéndolo en posible, plausible, probable y preferible. El universo de lo posible es el más amplio,

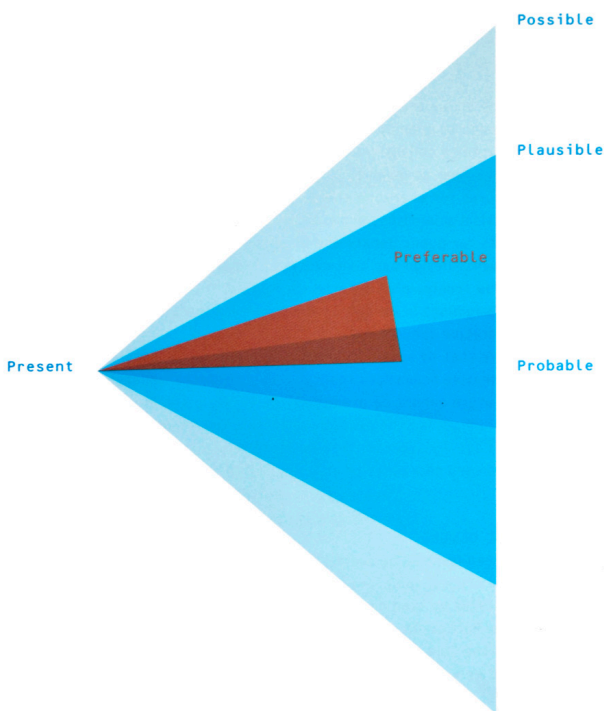


Figura 1. Dunne & Raby, *Cone of preferable futures*, 2014. En *Speculative Everything*. basándose en el gráfico de Stuart Candy.

donde se contemplan incluso situaciones que no podrían suceder en base a los conocimientos científicos actuales. El segundo universo es el de lo plausible, marco en el cual compañías como la Royal Dutch Shell elaboran técnicas para modelar futuros cercanos alternativos, donde la cuestión no es la predicción, sino la exploración de futuros alternativos económicos y políticos (Ibídem, p. 4). Sin embargo, es en el universo de lo probable que la mayor parte de los diseñadores se desenvuelven. Según Dunne y Raby, «describe lo que probablemente suceda a menos que alguna convulsión extrema tenga lugar, como un crac financiero, un desastre ecológico o una guerra» (Ibídem p. 3). No obstante, ¿no están sucediendo todos esos eventos constantemente en el mundo? ¿Acaso no vivimos en un mundo donde mayoritariamente la vida es difícil para la población, donde millones de personas mueren de hambre o en guerras silenciadas, donde los desastres ecológicos abren portadas de periódicos un día y luego se olvidan? Es aquí donde es necesario introducir un concepto: la normalidad y la estabilidad dependen de la perspectiva desde donde se mire. Es el momento (más vale tarde que nunca) de romper con la burbuja que en ciertos países del «mundo occidental» —en Europa, Estados Unidos y Canadá, mayoritariamente— nos protege del cotidiano de la mayor parte del mundo.

Tras la crisis de sobreproducción y sobreacumulación del sistema capitalista que comenzó en 2008 con la quiebra de Lehman Brothers, podemos asegurar que todavía no está clara la configuración futura de la economía y de los Estados. Esta época de incertidumbre debe ponernos alerta antes los enormes peligros que existen a la vuelta de la esquina. Históricamente la salida a las crisis económicas viene dada

por un incremento de la explotación de la mano de obra a la par con la búsqueda de nuevos mercados. Una de las principales herramientas es la industria de guerra, tanto por la reubicación de la renta nacional para las manos de los capitalistas a través de la inversión estatal, como por la industria de la reconstrucción tras la destrucción de las fuerzas productivas del país arrasado. Podemos decir que el futuro es hoy, en tanto en cuanto ya vemos la guerra arrasando medio mundo (Oriente Próximo, Yemen, Sudán, Malí, Ucrania...), por razones geopolíticas, control de rutas energéticas, así como por las razones económicas ya comentadas. Asistimos a un proceso de sobreexplotación de la mano de obra mediante la devaluación de salarios, la reinversión estatal en los bancos (revertiendo parte de la renta nacional generada por los trabajadores en la banca privada), o la falta de inversión en servicios públicos (salario indirecto).

Raramente planteamos escenarios que sugieran cómo las cosas deberían ser ya que se convierte en algo demasiado didáctico e incluso moralista. Para nosotros, los futuros no son un destino o algo por lo que esforzarse, sino un medio para ayudar al pensamiento imaginativo –para especular con él. (Ídem).

Los autores modelan el diseño crítico para objetivos propios generando lo que denominan diseño especulativo. Sin embargo, el diseño especulativo asentado en la descripción que ellos hacen, puede no estar a la altura de las necesidades de cambio profundo que requiere la humanidad. La situación no es de estabilidad, la situación es de crisis y de urgencia. Ningún profesional puede llevar a cabo una visión de su profesión que aisladamente sea un revulsivo total ante los problemas. Sin embargo, como explicaremos más a fondo posteriormente, el diseño es una actividad muy política, en cuanto se dedica a crear para la sociedad artefactos, elementos de comunicación, nuevos paradigmas de interacción, etcétera, y la única forma de realizarlo con éxito es el conocimiento fidedigno del público al que se dirige, así como el análisis y perfección en base al *feedback* que sea devuelto. Es un camino bidireccional, por tanto, que haciendo uso de una cosmovisión y metodología proyectual confiere al diseñador unas herramientas y un papel central en la configuración de nuevas realidades, utópicas, distópicas o conformistas.

2. El ser humano como centro del debate

«Mientras más gente conectemos, todo será mejor» reza el slogan de Internet.org, la iniciativa impulsada por Facebook para llevar esta tecnología a los dos tercios de la población mundial que no cuentan con ella. El debate sobre los acontecimientos y desarrollos futuros está hegemonizado por algunos de los sectores productivos con más importancia económica hoy en día: el sector de las tecnologías y la información quienes otorgan gran importancia al ingeniero tecnológico en la determinación del futuro humano¹. Ésta es una concepción errada incluso en un plano teórico, ya que quien se dedica a investigar e implementar avances técnicos, ignora problemas de gran importancia que no vienen determinados por una incapacidad técnica, pero sí por causas radicadas en las relaciones sociales humanas. Por lo tanto, estamos ante una constante huída hacia adelante por parte de las empresas, Estados y sectores académicos de los países del centro del imperialismo, que desarrollan mejoras en la calidad de vida de sectores de las capas medias y altas de la población, generando una ficción de camino a la perfección en base a reformas como las que promueve la iniciativa conjunta de Vodafone y el *think tank* El País, llamada One².

El ser humano debe ser el centro del debate y en base a éste que las nuevas (o viejas) teorías deben resurgir. Las tendencias economicistas, pragmáticas y apolo-

gistas de la tecnología deben ser desbancadas por debates de fondo liderados por organizaciones e individuos que se basen en la búsqueda de la utopía como elemento que nos permita avanzar en un sentido determinado. Siendo la humanidad un fin en sí mismo en esta búsqueda, se puede concluir que las diferencias de clase y procedencia deben desaparecer. Sin embargo, es necesario un análisis fidedigno de la realidad y del funcionamiento del sistema capitalista que no niegue los problemas, sino que sienta bases para su desaparición.

En este proceso, debemos situar el desarrollo de las ciencias naturales como un medio de avance hacia la utopía, subsidiario a este objetivo. Hoy en día, los avances tecnológicos en ocasiones nos aproximan a situaciones distópicas y, en palabras de la Federación Mundial de Trabajadores Científicos:

En los años recientes, el uso de robots militares ha crecido extraordinariamente. Esta tendencia genera nuevas y severas cuestiones éticas y legales. Puede argumentarse que ya no es clara la distinción entre el «soldado» y la persona no combatiente, en particular para esos «pilotos» de larga distancia que toman las decisiones desde la mesa del escritorio – técnicos civiles que vuelven a cenar a su casa con su mujer e hijos al término de la «jornada laboral» (WFSW, 2012, p. 1).

Según Dunne y Raby:

Como Frederic Jameson famosamente remarcó: «hoy en día es más fácil para nosotros imaginar el fin del mundo que una alternativa al capitalismo». Aunque alternativas es exactamente lo que necesitamos. Necesitamos soñar con nuevos sueños para el siglo XXI ya que aquellos del siglo XX rápidamente se desvanecieron. (2013, p. 2).

Ahora, una joven generación no sueña, sino que tienes esperanza; tiene esperanza en que sobreviviremos, que habrá agua para todos, que seremos capaces de alimentar a todo el mundo, que no nos destruiremos a nosotros mismos. (Ibídem, p. 9).

Personalmente, considero que es necesaria la valoración y estudio de las experiencias de construcción de alternativas sociales del siglo XX, así como de los teóricos que las inspiraron. Es imposible plantear cualquier alternativa sensata al sistema capitalista renegando de Carlos Marx y los autores que se desarrollaron a partir de este teórico, que desgranó el funcionamiento de un modelo emergente. Ésto es difícil, ya que conlleva compromiso, pérdida de la individualidad y necesidad de responder por hechos y posiciones que te precedieron. En el ámbito del diseño y la comunicación es necesaria más que nunca una teoría marxista que nunca se desarrolló, como Hans Magnus Enzensberger critica en su famoso ensayo: *Elementos para una teoría de los medios de comunicación*, ya que «sin teoría revolucionaria tampoco puede haber movimiento revolucionario» (Uliánov, 1902, p. 22).

3. El papel del diseño hoy y ante la tarea de la transformación social

El diseño es una actividad ligada a la producción de objetos o información (tanto en la creación como en la difusión) que también puede analizar, configurar y modificar la forma en que las personas interactúan entre sí y con su entorno. Podríamos decir que el diseño es inherente a cualquier tipo de producción, en cuanto ésta ha sido pensada y planeada por un ser humano. Sin embargo, la disciplina del diseño no ha existido siempre. De hecho, podríamos asegurar que apenas supera el

siglo de existencia. Considero un punto histórico crucial el cambio de concepción dentro del mundo del arte, propiciado por los avances técnicos, dado en el seno de las vanguardias rusas. Liberar al arte de su forma objetiva, preocuparse con los efectos que generaba en las personas y, finalmente, la construcción de una nueva sociedad y la involucración de los artistas en el proceso productivo y constructivo, son elementos fundamentales en la creación de la disciplina del diseño. En base a esta afirmación, podríamos argumentar que el diseño tiene mucho de arte aplicado a la solución de problemas y necesidades humanas, sin embargo, está directamente vinculado a la economía. Podemos asegurar que el diseño es una actividad difícilmente crítica mientras se entienda a sí misma como meramente práctica. Pero hay una esperanza: el diseño apela a las masas, a la sociedad. El diseño necesita el *feedback* de las mismas. El diseño es también una actividad política.

Páginas web como *Trendlist.org*, sin intenciones críticas o transformadoras, ponen de manifiesto problemas fundamentales en el diseño gráfico. En ella se muestran las tendencias visuales y mediante una línea de tiempo se puede ver la época en que estuvieron más en boga cada una de ellas. Los valores estéticos tienen mucho de convención social —y en el peor de los casos, de moda— ya que de ellos no cabe ciencia. Por ende, la lucha no debe ser por la «cientificación» de las tendencias estéticas, pero sí por la relativización de su importancia. El fondo, las ideas, la estructura, el esqueleto del proyecto es donde el debate se debe centrar, de hecho porque no hay posibilidad más que de opinar, en cuanto hablamos de cuestiones puramente estéticas. Es por ello que el famoso estudio, vanguardia del diseño crítico, Metahaven, no tiene problemas en presentar diseños que bajo los estándares y modas actuales se caracterizan de «feos». De hecho, existe una cierta tendencia gráfica conocida por *pretty ugly* que se convierte en una confirmación de la banalidad de lo puramente estético.

Las tareas del diseño crítico transformador pueden ser divididas en tres vertientes:

—Desarrollo teórico de la disciplina. Utilización de un método científico para la creación de conocimiento sobre el diseño. Estudio de su relación con el arte y con la producción. Estudio de su relación y responsabilidades en el aparato ideológico y educativo. Para ello la multidisciplinariedad es un elemento necesario, tanto por la apertura del debate a sectores cercanos a la profesión, como como para poder encuadrar y contextualizar los estudios.

—Se entiende como totalmente legítima la participación de los diseñadores en el proceso productivo capitalista. Al fin y al cabo, sigue siendo necesario vender la fuerza de trabajo para el sustento. La enseñanza que se debe extraer de aquí es la necesidad de crear espacios alternativos, asociativos, especulativos y creativos para la realización de un diseño crítico que reflexione sobre sí mismo y,

—participe en la transformación social con los agentes ya existentes y promueva la creación y revitalización de los mismos. La independencia discursiva debe tener un límite, que es el del compromiso. La humildad y posición subsidiaria respecto a otros grupos o colectivos para contribuir y apoyar su lucha y desarrollo, es también necesaria. La valorización del diseño entre la sociedad también vendrá de la mano de una actitud educadora y de acercar la disciplina a la población y a sus problemas. Un ejemplo muy interesante del ámbito de la arquitectura, pero que se tornó multidisciplinar, es el del estudio Assemble, reciente ganador del Premio Turner por un proyecto de transformación de una decena de casas en viviendas modernas y útiles para la comunidad popular de Granby, Reino Unido.

Conclusiones

Podemos realizar un pequeño ejercicio de futurología, vinculado con una visión que puede tildarse de utópica (en cuanto pertenece por ahora más a los futuros plausibles que a los probables). Recordemos, no obstante, a Eduardo Galeano en 2011 citando a su amigo Fernando Birri³ afirmando que la utopía está en el horizonte. Caminas diez pasos, ella se aleja diez pasos y el horizonte se corre diez pasos más allá. ¿Entonces para que sirve la utopía? Para eso, sirve para caminar.

Me gusta pensar en el diseño en una sociedad radicalmente diferente. En esta sociedad no hay apropiación privada del trabajo colectivo. En esta sociedad todo el mundo aporta en función de sus capacidades, y recibe en función de sus necesidades. La economía se desarrolla libremente, siempre buscando el beneficio colectivo. Ya no se malgasta en la preparación de armamento más efectivo, ni en las investigaciones en el bótox y sí en la cura del cáncer. No existen las fronteras. No existen los muros de la vergüenza. No existe el mercado. No existe división del trabajo manual e intelectual. Un obrero dirige la producción de un territorio inmenso. Sigue siendo un obrero, pero ya no es el empleado de nadie. Es el empleado de todos.

En esta sociedad, el diseño será verdaderamente libre. El diseño será libre ya que su única función será la de producir para las necesidades de la población, para nosotros mismos. El diseño será una herramienta humana para la más humana de las tareas: cómo estar más cómodos, cómo ser más felices. Analizaremos la interacción de las personas con su entorno. Analizaremos y mejoraremos sus muebles, sus utensilios y maquinaria. Transmitiremos e informaremos de una forma sincera, heredando lo mejor y más humano del arte visual. El diseño será ejemplo de los mejores valores de la sociedad. Será baluarte de la inquebrantabilidad de la nueva sociedad.

Referencias

- Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. ISBN 978-0-262-01984-2
- World Federation of Scientific Workers. (2012). *The WFSW Newsletter* 5.
- Dunne, A. & Raby, F. (2009). *A/B Manifesto*. Sitio web. Accedido en 25/01/2016, en <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/476/0>
- Mazé, R. (2009). "Critical of What? / Kritiska mot vad?" In M. Ericson, et al. (Eds.) *Iaspis Forum on Design and Critical Practice – The reader*. Berlin: Sternberg Press / Iaspis, 378-398. ISBN 978-1-933128-63-4.
- Uliánov. V.I. (1902). *¿Qué hacer?*. URSS: Editorial Progreso (1975)

Notas

- ¹ Packer, G. (2013). *Change the World: Silicon Valley transfers its slogans—and its money—to the realm of politics*. Sitio web. Accedido en 25/01/2016, en <http://www.newyorker.com/magazine/2013/05/27/change-the-world>
- ² Sheridan, C. (2016). *Sostenibles, eficientes y amables: así serán las ciudades del futuro gracias a Internet*. Entrevista en forma de vídeo. Accedido en 25/01/2016 en <http://one.elpais.com/sostenibles-eficientes-y-amables-asi-seran-las-ciudades-del-futuro-gracias-a-internet/>
- ³ Galeano, E. (2011). Entrevista en el programa Singulares de TV3. Accedido en 25/01/2016 en <https://www.youtube.com/watch?v=GaRpIBj5xho>