

CUMULUS VIRTUAL
CONFERENCE
GUAYAQUIL 2021
8 - 11 NOVEMBER

ARTS

IMAGINING
COMMUNITIES
TO COME



PROCEEDINGS

El diseño de presentes: la presencia como estrategia de diseño

Jaron Rowan

BAU, Centro Universitario de Diseño de Barcelona

Jaron.rowan@bau.cat

RESUMEN

A finales de la década de los setenta, Víctor Papanek nos instó a diseñar para el mundo real, es decir, atendiendo a las necesidades de las personas y entendiendo el impacto del diseño en los medios y ecosistemas en los que opera. La pregunta de qué constituye exactamente el mundo real se ha complejizado al introducir perspectivas poshumanistas en el mundo del diseño. El mundo real está cruzado por multitud de relaciones de poder, formas de desigualdad, perspectivas epistemológicas y estéticas heterogéneas que están en tensión. Las necesidades de los humanos no tienen por qué ser centrales ni hegemónicas en un mundo real poblado por seres no humanos. Las políticas humanas se enfrentan y enredan con agencias y políticas materiales con consecuencias y temporalidades difíciles de predecir. Con el fin de ahondar en esta cuestión, este artículo reflexiona sobre qué es el mundo real revisando el legado del diseño ontológico y del diseño especulativo, explorando cómo estas prácticas han contribuido a añadir complejidad a la investigación en diseño. Por último, se argumenta que para transformar el mundo primero hay que aprender a conocerlo, y esto abre un debate en torno a la necesidad de centrar la investigación en diseño en presentes tangibles y heterogéneos. Presentes profundos que condicionan las prácticas de diseño y que serán transformados por estas mismas en un doble movimiento ontológico.

Palabras clave: Investigación en diseño, poshumanismos, políticas del diseño, transformación social, diseño ontológico

1. Introducción

A principios de la década de los setenta, el diseñador y pedagogo Victor Papanek nos instó a empezar a diseñar «para un mundo real» (Papanek 2014). El diseño en el que primaba la forma por encima de la función, ese diseño insostenible que se ponía al servicio del mercado y no de los usuarios, tenía los días contados. El mundo del diseño abrió sus puertas dando paso a preocupaciones sociales, políticas o medioambientales. El diseño debía ser menos individual y más colectivo. A partir de ese momento, debía considerarse como una herramienta con la que se podía empezar a transformar un mundo que estaba en plena ebullición. De esta manera comenzó a surgir la idea de que el diseño no contribuía tan solo a mejorar el mundo, sino que, de forma activa, contribuía a hacer el mundo (Berkun 2020, Escobar 2017).

Con este desplazamiento vemos que ya no se pone el peso en la semiótica de lo que se comunica, en la estética de lo que se crea o en la eficacia en los resultados obtenidos, sino que se abre la pregunta en torno a qué mundos son deseables para crear. Se ahonda en esta idea en el artículo «Ontological Designing», en el que Anne-Marie Willis (2006) propone la necesidad e importancia de abordar el diseño entendido como una práctica ontológica. Con esto, la autora incide en que es importante entender el diseño como una práctica material arraigada en unas condiciones sociohistóricas y materiales muy concretas: «El diseño ontológico es una forma de caracterizar las relación entre los seres humanos y los mundos y vidas que habitan» (Willis 2006, 70). No hay diseño fuera del mundo, es decir, que no tenga consecuencias sobre el contexto en el que opera, pero, de forma más importante, que no sea afectado a su vez por ese mundo. Con esto se introduce un giro poshumanista en el diseño que nos obliga a repensar la centralidad del diseñador/a en los procesos de diseño. De esta forma, se nos invita a prestar atención a las agencias múltiples del entorno sociomaterial en el que se opera. Según la autora esto «nos lleva a asumir un doble movimiento—diseñamos nuestro mundo mientras el mundo actúa sobre nosotros y nos diseña» (Willies 2006, 70). Quienes se dedican al diseño, también están siendo diseñados.

Entendido desde esta perspectiva, y coincidiendo con Tony Fry, el diseño siempre lleva implícita una política (Fry 2010). Quien diseña ha de conocer y asumir las consecuencias e impacto de los artefactos creados en el mundo que está contribuyendo a crear. Por ejemplo, quien diseña la bolsa de plástico tiene que asumir cómo afectará a generaciones de humanos, animales y el impacto que tendrá sobre el

medio en una escala temporal que trasciende la vida del humano (Morton 2021). Quién diseña una bolsa de plástico inaugura un mundo contaminado por restos de miles de bolsas de plástico que a su vez puede afectar a su propia salud. El diseño no opera sobre un mundo estático y cerrado, sino que contribuye a modificarlo y transformarlo. Humano y entorno no son dos realidades separadas, sino entidades interdependientes que interactúan y se transforman de forma continua (Sharma 2015, Maturana y Varela 1987).

Por ello no sorprende que esta idea de diseño ontológico haya dado pie o esté presente en algunas de las tradiciones de diseño contemporáneas más importantes. La noción se encuentra presente, por ejemplo, en el denominado diseño de transiciones (Kossoff, Irwin, Willis 2015) o en las ideas de diseño y autonomía preconizadas por el antropólogo colombiano Arturo Escobar (2017). Igualmente podemos encontrar antecedentes de la idea de diseño ontológico en otros trabajos como en el ya famoso *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*, de Winograd y Flores, quienes ya argumentaban que «cuando diseñamos herramientas estamos diseñando también formas de ser» (Winograd and Flores 1987, 11). No solo creamos tecnologías, sino que estas moldean nuestras posibilidades de ser. Esto resuena con la famosa y controvertida idea de Friedirch Kittler de que «los medios nos determinan» (Kittler 1999), no hablamos a través de los medios sino que los medios nos hablan. Poniendo en crisis la figura del sujeto autónomo liberal heredado de la ilustración europea, no hay humano fuera de las interacciones materiales con las que va deviniendo.

Cada herramienta, vivienda, objeto o prenda que diseñamos de forma automática inaugura un conjunto de posibilidades, de formas de ser y habitar el mundo. Las personas, nuestras vidas y nuestras decisiones están en parte determinadas por los elementos materiales que nos acompañan y que son fruto de decisiones tomadas previamente. Escobar escribe: «La mayoría de la gente rechazaría, intuitivamente, la idea de que nosotros, los humanos, también somos “diseñados” de alguna manera. Sin embargo, esta es una de las lecciones más directas e importantes del enfoque ontológico del diseño» (Escobar 2017, 213). La agencia humana se tiene que reubicar, las agencias materiales, biológicas, tecnológicas y semióticas se magnifican en una extraña ecología que resuena a las ideas ya adelantadas en su momento por Guattari (1990).

Marx ya había aventurado una idea similar en sus *Grundrisse*, cuando en el famoso fragmento de las máquinas hablaba del *general intellect*, es decir «un saber objetivado en el capital fijo, que se han encarnado (o mejor dicho se ha hecho hierro) en el sistema automático de las máquinas» (Virno 2003, 78). Los saberes abstractos de las ciencias y las ingenierías, es decir, el intelecto general de una época, se concreta en máquinas destinadas a producir mercancías que a su vez determinarán las formas de trabajo y de vida de quienes las tengan que usar una y otra vez. Quien diseña una máquina contribuye a diseñar las condiciones de trabajo de quien la vaya a operar. Produce un mundo muy concreto, el del trabajo fordista repetitivo y serializado (Virno 2003). Los saberes se condensan en pesadas máquinas que reflejan los ideales de una época. La eficacia, productividad o la precisión pasan de ser ideales abstractos forjados al calor del utilitarismo a ser condicionamientos materiales que estructuran y definen horarios de trabajo, condiciones laborales y la salud de las personas sometidas a su funcionamiento.

Para Escobar, introduciendo una perspectiva decolonial a la idea de diseño ontológico, el diseño tiene un claro programa político: tiene la función de abrir mundos que se habían intentado cerrar. El proyecto colonial, a través de la violencia física y simbólica, trató de imponer un mundo (con sus cosmovisiones, herramientas, ideas y formas de vida) al resto de mundos que habitan la tierra. El reloj y su idea de tiempo lineal chocaba con las visiones de tiempo no cíclicas o no lineales. Las técnicas y herramientas del mercado que se impusieron chocaban con otras formas de entender el intercambio (Rivera Cusicanqui 2018). Las taxonomías y categorías abstractas diseñadas por Lineo encajan mal en mundos amerindios en los que animales y personas pueden intercambiar roles (Viveiros de Castro 2010). En ese sentido, el diseño y su capacidad de inaugurar mundos ha de poder cuestionar el legado colonial y ayudar a producir, en palabras de Escobar, un pluriverso. Inspirado por el movimiento zapatista, «un mundo donde quepan muchos mundos» (Escobar 2017, 125).

2. Antes de crear mundos, entenderlos

Si efectivamente aceptamos que el diseño es ontológico, es decir que el diseño y la producción de objetos, imágenes, prendas o prototipos contribuyen a establecer realidades materiales que determinan

nuestras vidas, parecería útil desarrollar una serie de herramientas y métodos que nos ayuden a entender este mundo con el que diseñamos. Es en este contexto en el que podemos entender el crecimiento de la investigación en diseño como ámbito que ayuda a dar sentido y comprender la dimensión epistemológica del diseño. Desde que Christopher Frayling propusiera una categorización para diferenciar la investigación en, para y a través del diseño en su famoso artículo «Research in Art and Design» (1994), no son pocos los debates que se han dado en torno a la investigación en diseño y sus implicaciones. Estos han estado presentes tanto en espacios académicos como en entornos menos formalizados aledaños a la academia. Cabe destacar el reciente trabajo de Mafe Moscoso en torno al desarrollo de etnografías experimentales en el ámbito del arte y el diseño (2021), o la apuesta de Camps y Rowan por explorar la investigación en diseño como una forma de hacerse sensibles al mundo (2021). El papel de los objetos epistémicos como herramientas de investigación en diseño, propuesta de Boserman, también es una contribución reciente para tener en cuenta (2019), al igual que la implementación de saberes situados como práctica concreta de investigación que propone Pericas (2021). Estas nos ayudan a entender un panorama rico y variado de propuestas académicas que tratan de hacer la investigación en diseño un ente inteligible.

Estos planteamientos se distancian de otros más asentadas como el diseño crítico y especulativo (Dunne y Raby 2013) que obtuvo relevancia en los entornos académicos durante la primera década del siglo XXI. Pese a celebrarse como una propuesta de investigación en diseño, a través de artefactos de diseño, el potencial político de esta apuesta empezó a desvanecerse cuando se constató que se instaba a imaginar mundos que, por lo general, no implicaban compromiso o vínculo con quien los proponía. En ese sentido, la inclinación del diseño por ahondar en sus futuros y especular con los escenarios plausibles, posibles o deseables (Dunne y Raby 2013), parecía ser más un ejercicio de pensamiento que una llamada activa a producir las condiciones para que esos mundos pudieran prosperar. Prado y Oliveira ya pusieron en crisis los imaginarios y futuros y prototipos surgidos del diseño especulativo cuando escribieron que «esos aparatos elegantes, robots brillantes y objetos sensibles, están diseñados para acudir en ayuda de los blancos, de clase media, heterosexuales» (Prado y Oliveira 2014).

En ocasiones, la fijación en el futuro ha sido a expensas de intentar lidiar con el presente. Es notable que gran parte de los futuros imaginados estén exentos de relaciones de poder, de desigualdades económicas o de formas de explotación laboral. Jugando un poco con las palabras, podríamos argumentar que el presente apenas está presente en el futuro de las especulaciones en diseño. Por esta razón desde aquí se va a reivindicar la presencia, es decir, la toma de conciencia de las condiciones de producción de imaginarios, especulaciones, investigaciones y proyectos de diseño, como eje central de trabajo si uno se quiere comprometer con la transformación de las formas de desigualdad predominantes en el mundo. En este sentido, sería un elemento crucial para una investigación en diseño la generación de un debate sosegado en torno a qué implica la transformación social y qué papel puede jugar el diseño contemporáneo que, como Papanek indicaba, tiene que escapar de los ideales modernos. Esto implicaría un diseño no centrado en aportar soluciones ni basado en ideales modernos de técnica y eficacia (Campagna 2018). Un diseño que trabaja con comunidades y que intenta hacerlo desde nociones de justicia (Costanza-Chock 2018), sin renunciar a la aspiración de contribuir a mejorar la vida de las personas. Un diseño que aspira a dotar a las comunidades de autonomía (Escobar 2017) en lugar de encumbrar a la figura del diseñador capaz de solucionar los problemas desde una perspectiva universalista.

El politólogo y activista Rubén Martínez (2018) argumenta que uno de los indicadores para medir la innovación social debería ser el hecho de ver si las relaciones de desigualdad que han generado un problema se disuelven o equilibran luego de hacer una intervención de diseño o proyecto de innovación social con el objetivo de solucionar dicho problema en un contexto determinado. De esta manera, la transformación social se podría medir viendo cómo cambian las relaciones de poder y analizando si los sujetos afectados adquieren la capacidad de estar presentes y tener voz en los lugares de toma de decisión de asuntos que afectan a sus propias vidas. Vincular la innovación social y el diseño con debates en torno a relaciones de poder, y no tan solo a la efectividad de las soluciones que se aportan, parece una excelente vía por la que se puede seguir indagando.

3. Conclusiones: humano demasiado humano

Una de las lecturas más sesgadas o problemáticas que se podría derivar de esta idea del diseño ontológico es creer que la acción individual produce mundos. Como nos recuerda el filósofo Timothy Morton, estadísticamente no hay acción humana que tenga un impacto de cualquier tipo a la hora de solventar grandes problemas como, por ejemplo, la extinción masiva de especies derivada del calentamiento climático. Ninguna persona inaugura mundos. Como se nos recuerda desde los feminismos (Serra, Garaizábal y Macaya Eds. 2021) la acción individual no crea las condiciones para la transformación de relaciones económicas y de poder que tienen un carácter estructural. Los sistemas que vertebran la vida social son siempre complejos y se nos presentan en muchas ocasiones como «problemas retorcidos» en los que una posible solución puede dar lugar a otros problemas. Con algunas excepciones (véase Costanza-Chock 2018), la composición de un sistema/cuerpo colectivo capaz de abordar los retos de la transformación social es, posiblemente, el aspecto menos debatido en los contextos en los que se habla de las agencias del diseño, y de este entendido desde una perspectiva ontológica. Si bien es verdad que las ideas de codiseño o diseño participativo han tenido relevancia, se trabajan siempre desde una perspectiva humanocéntrica.

Hemos visto que el mundo real del que nos hablaba Papanek se vuelve cada vez más complejo. Frente a la necesidad de entenderlo, hemos de aceptar que en cada sociedad, cada zona geográfica o cada mundo, habitan muchos mundos, sociedades y realidades diferentes cuyos intereses no siempre van a converger. No hay un solo mundo real; el mundo alberga varios mundos. En cuanto prestamos atención se nos desvelan mundos cruzados por relaciones de poder, condiciones de vida muy desiguales, privilegios, formas de pobreza y de precariedad. Sociedades humanas y sociedades animales. Sociedades de bacterias, sociedades anónimas y sociedades limitadas. Aprender a diseñar para un mundo real implica aprender a diseñar para una pluralidad de mundos conectados entre sí. Hemos de dejar de ver un mundo fragmentado, nuestro mundo, para ser capaces de entender los vínculos y tensiones que estructuran un mundo en común. En ese sentido, el diseño dejaría de parecerse a un acto de creación individual y se parecería más a un ejercicio de composición, articulando y creando vínculos entre materiales heterogé-

neos, registros semióticos, políticas y agencias humanas y no humanas, necesidades y propensiones de mundos más que humanos.

Cuando hablamos de entender las consecuencias del diseño o las transformaciones que se derivan de él, lo hacemos con temporalidades humanocéntricas que, por lo general, no son capaces de entender y hacerse cargo de las temporalidades de la materia (Barry 2010). Magnificamos la acción individual del diseñador/a como demiurgo de mundos puesto que carecemos de indicadores o escalas de medición suprahumanas. Si asumimos la dimensión poshumanista del diseño ontológico tenemos que aceptar que se tiene que atender a la multitud de agencias que intervienen en la consolidación de nuevos artefactos de diseño y en los mundos que se despliegan en torno a ellos. La voluntad humana (de quien diseña) va a embrollarse con sistemas sociotécnicos, infraestructuras, normativas, cadencias de uso, materialidades diversas, propensiones, imaginarios colectivos y criterios económicos. Sistemas materiales y semióticos. Estructuras del sentir (Williams 2005), ecologías mediáticas (Fuller 2005), plataformas artísticas (Goriunova 2012) y estéticas colectivas (Rowan 2015). El diseño es ontológico en la medida en que se inserta, engarza, reproduce y transforma todos estos sistemas hegemonzados que estructuran la vida técnica y social.

Decíamos que, de esta manera, asumir la dimensión ontológica del diseño nos conduce a considerar que el acto de diseñar se parece más a un trabajo de composición que a una labor de creación. Diseñar es componer mundos, evitando así la visión del diseñador/a demiurgo que quiere imponer su mundo sobre los demás. Diseñar implica asumir interdependencias y consecuencias inesperadas. Hacerse sensible a los presentes de las personas y de los seres no humanos con los que se diseña. Sintonizar bien con los presentes antes de perdernos en la especulación en torno a futuros que están fuera del control de los humanos. Asumir que el presente puede ser profundo, complejo y, hasta cierto punto, extremadamente ordinario y misterioso.

Es la capacidad de maravillarse por la complejidad del presente, por sus aspectos más mundanos, realidades más tenues y tiempos más sosegados lo que nos va a abrir la posibilidad de componer diseños desde la complejidad y atendiendo a necesidades que van más allá de los intereses humanos. La investigación en diseño nos ayuda a sostener la incertidumbre y a ahondar en estos presentes profundos evitando intentar controlar todos los posibles futuros. Diseñar contribuye, de esta manera, a producir nue-

vos sentidos y a evitar arrojarnos a futuros imaginados para sostener contradicciones e imposibilidades que se hacen inteligibles a medida que se diseña. En este sentido, el diseño de presentes contribuye a la creación colectiva de sentidos desde la materialidad y la semiótica de artefactos que ahondan, cuestionan o se componen con mundos ricos en agencias, tendencias y propensiones; mundos que condicionan, median y determinan la acción de quien se dedica al diseño.

4. Bibliografía/Referencias

- Barry, Andrew. «Materialist Politics: Metallurgy». En *Political Matter: Technoscience, Democracy, and Public Life*. Eds. Braun, B. and Whatmore, S. Minneapolis: University of Minneapolis Press, 2010.
- Berkun, Scott. *How Design Makes the World*. Berkun Media, 2020.
- Boserman, Carla. «Rescuing Epistemic Objects from Speculative Design». *Revista Diseña* (14), (2019): 118–137. Doi: 10.7764/disena.14.118–137.
- Campagna, Federico. *Technic and Magic: The Reconstruction of Reality*. Londres: Bloombury Academic, 2018.
- Camps, Marta y Jaron Rowan. (2021) *Investigación en diseño*. Barcelona: BAU Ediciones.
- Camps, Marta y Jaron Rowan. «Indisciplinaries: Exploring Practice as a Design Research Method». *Revista Diseña* (2019). Doi: 10.7764/disena.14.100–117.
- Costanza-Chock, Sasha. «Design Justice, A.I., and Escape from the Matrix of Domination». *Journal of Design and Science* (2018). Doi: 10.21428/96c8d426.
- Dunne, Anthony y Fiona Raby. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2013.

- Escobar, Arturo. *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Buenos Aires: Tinta Limón, 2017.
- Frayling, Christopher. «Research in Art and Design». *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), (1994): 1–5. Acceso el 20 de septiembre de 2018. <https://researchonline.rca.ac.uk/384/>
- Fry, Tony. *Design as Politics*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2010.
- Fuller, Matthew. *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*. The MIT Press, 2005.
- Goriunova, Olga. *Art platforms and cultural production on the internet, Art Platforms and Cultural Production on the Internet*. 2012. Doi: 10.4324/9780203802144.
- Guattari, Félix. *Las tres ecologías*. Valencia: Pre-Textos, 1990.
- Hernando, Almuned. *La fantasía de la individualidad: Sobre la construcción sociohistórica del sujeto moderno*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2018.
- Kittler, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Palo Alto: Stanford University Press, 1999.
- Kossoff, Gideon, Terry Irwin y Anne-Marie Willis. «Transition Design». *Design Philosophy Papers*, 13(1) (2015). Doi: 10.1080/14487136.2015.1085681.
- Latour, Bruno. *Down to Earth: Politics in the New Climatic Regime*. Londres: Polity Press, 2018.
- Martínez Moreno, Rubén. *Innovación social y gobernanza multinivel. Cambio en las relaciones de poder y gestión del conflicto. Los casos de Barcelona y Madrid (1979–2015)*. Universitat Autònoma de Barcelona, 2018. Acceso el 2 de mayo de 2019. <http://www.tdx.cat/handle/10803/664042>
- Maturana, Humberto y Francisco Varela. *The tree of knowledge: The biological roots of human understanding*. Boulder: Shambhala Publications, 1987.
- Morton, Timothy. *All Art is Ecological*. Londres: Penguin, 2021.
- Moscoso, María. *Sobre etnografías experimentales y sensoriales*. Barcelona: BAU Ediciones, 2021.
- Papanek, Víctor. *Diseñar para el mundo real*. Barcelona: Pol-len, 2014.
- Pericas, Pau. «Anar al cine amb Donna Haraway. En busca d'un cinema situat». *INMATERIAL. Diseño, Arte y Sociedad*, 6(11) (2021). Doi: 10.46516/inmaterial.v11.121.
- Prado, Luiza y Pedro de Oliveira. «Questioning the “Critical” in Speculative & Critical Design». *Medium*, 2014. <https://medium.com/a-parede/questioning-%0Athe-critical-in-speculative-critical-design-%0A5a355cac2ca4#.ru5zuim29>.

- Rivera Cusicanqui, Silvia. *Un mundo ch'ixi es posible: ensayos desde un presente en crisis*. Buenos Aires: Tinta Limón, 2018.
- Rowan, Jaron. *Memes: Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*. Madrid: Capitan Swing, 2015.
- Serra, Clara, Cristina Garaizábal y Laura Macaya (eds). *Alianzas rebeldes*. Barcelona: Bellaterra, 2021.
- Sharma, Kriti. *Interdependence: Biology and beyond*. Nueva York: Fordham University Press, 2015.
- Virno, Paolo. *Virtuosismo y revolución*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2003.
- Viveiros de Castro, Eduardo. *Metafísicas caníbales: líneas de antropología postestructural*. Madrid: Katz Editores, 2010.
- Williams, Raymond. *Culture and Materialism*. Londres: Verso Books, 2005.
- Willis, Anne-Marie. «Ontological Designing». *Design Philosophy Papers*, 4(2), (2006): 69–92. doi: 10.2752/144871306X13966268131514.
- Winograd, Terry y Fernando Flores. «On understanding computers and cognition: A new foundation for design. A response to the reviews». *Artificial Intelligence* (1987): Doi: 10.1016/0004-3702(87)90026-9.