

Diseño y el riesgo del cambio

Victor Margolin
Professor The University of
Illinois at Chicago
Department of Art History

Resumen

Recibido: Abril 4 de 2011

Aprobado: Noviembre 1 de 2011

“Diseño y el riesgo del cambio” se relaciona con las complejidades de imaginar un futuro como destino de iniciativas de cambio significativo y luego sobre como algunas de estas iniciativas podrían ser formuladas por la comunidad de diseño¹. Tal como Ulrich Beck, Anthony Giddens y otros sociólogos han formulado, efectivamente vivimos en una sociedad de riesgo, la mayoría del cual es causado inadvertidamente por nuestros propios actos.

Un riesgo es el riesgo de cambiar el mundo en que vivimos por uno mejor, donde los problemas que nos atormentan en la actualidad, tales como el cambio climático, la pobreza y las amenazas militares, no posean el mismo nivel de influencia en nuestras vidas. Hablo del riesgo de crear una nueva cultura de sustentabilidad donde podamos vivir más cercanos a principios ecológicos y a los ideales de justicia social que han sido articulados en una serie de documentos, tales como la Declaración Universal de Derechos Humanos.

Palabras clave: Cambio, diseñadores, diseño, estrategias, individuos, organizaciones, riesgo.

¹. “Diseño y el riesgo del cambio” fue la conferencia presentada por el Dr. Victor Margolin, en el marco del IX Festival Internacional de la Imagen (www.festivaldelaimagen.com), un evento académico que organizó el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, en abril de 2010.

Design and the risk of change

Abstract

“Design and the Risk of Change” is connected with the complexities of imagining the world as the destination of initiatives of meaningful change and then as how some of these initiatives could be formulated by the design community. As Ulrich Beck, Anthony Giddens and other sociologists have stated it, effectively we live in a society of risk most of which is caused without noticing by our own actions.

Key Words: Change, Designers, design, strategies, individuals, organizations, risk.

Risk is the risk to change the world in which we live for a better one where those problems torturing us presently such as climate change, poverty and military threats, do not have the same influence level in our lives. I talk about the risk of creating a new sustainability culture in which we can live closer to ecological principles and to the social justice ideals that have been articulated in a series of documents such as the Universal Declaration of Human Rights.

58

Abordaré mis comentarios sobre el tema del diseño y el riesgo del cambio hablando, primeramente, de las complejidades de imaginar un futuro como destino de iniciativas de cambio significativo y, luego, sobre cómo algunas de estas iniciativas podrían ser formuladas por la comunidad de diseño. Tal como Ulrich Beck, Anthony Giddens y otros sociólogos han formulado, efectivamente vivimos en una sociedad de riesgo, la mayoría del cual es causado inadvertidamente por nuestros propios actos. Un tipo de riesgo es causado por el peligro. El miedo a ser víctima del terrorismo o de la delincuencia, por ejemplo, ha aumentado recientemente y con justa razón. Nos hemos visto enfrentados, en Occidente, a

repetidas amenazas de agresión por un sinnúmero de grupos terroristas. La ira de estos grupos, unida a sus creencias fundamentalistas, produce situaciones en las cuales no parece haber una mejor solución que una buena defensa y una ofensiva veloz.

Lo mismo puede decirse del crimen y no solo del callejero, sino también sobre el cibercrimen. Los hackers entran rutinariamente en las bases de datos de bancos y gobiernos, para apoderarse de cuentas bancarias y otras formas de identidad digital, así como de documentos políticos. Los virus atacan nuestros computadores diariamente y debemos permanecer constantemente alertas para mantenerlos a raya.

Uno podría continuar con este tipo de ejemplos de tipos de riesgo, pero sería muy deprimente. El peligro debe ser mitigado por una conducta defensiva, con la esperanza de que la situación cambiará para bien. Necesitamos creer que la mayoría de los humanos poseen por lo menos un pequeño potencial para actuar positivamente, para no caer en una situación en la que siempre pensemos que tenemos a los bárbaros en las puertas.

Hoy día me gustaría enmarcar mi charla hablando de otro tipo de riesgo. Este es el riesgo de cambiar el mundo en que vivimos por uno mejor, donde los problemas que nos atormentan en la actualidad, tales como el cambio climático, la pobreza y las amenazas militares, no posean el mismo nivel de influencia en nuestras vidas. Hablo del riesgo de crear una nueva cultura de sustentabilidad con la cual podamos vivir más cercanos a principios ecológicos y a ideales de justicia social que han sido articulados en una serie de documentos, tales como la Declaración Universal de Derechos Humanos.

La ausencia de condiciones de vida adecuadas para toda la gente viola, en gran medida, los derechos humanos enumerados en dos documentos fundamenta-

les de las Naciones Unidas: la Declaración Universal de Derechos Humanos, adoptada por la Asamblea General el 10 de diciembre de 1948, y la Declaración Universal de los Derechos del Niño, proclamados por la misma asamblea el 20 de noviembre de 1959. Los dos documentos, ratificados por casi la totalidad de los miembros de la ONU, reconocen la dignidad de cada ser humano.

La Declaración Universal de Derechos Humanos afirma que “Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos”. Son poseedores de derechos fundamentales como la seguridad, el reconocimiento del derecho, el asilo contra la persecución, la libertad de la esclavitud y el derecho a la propiedad, al trabajo y a ir a la escuela. El artículo 25 afirma que “Toda persona tiene derecho a un nivel de vida adecuado para la salud y el bienestar de sí mismo y de su familia, incluyendo alimentación, vestido, vivienda, asistencia médica y los servicios sociales necesarios...”². A estos derechos, la Declaración de los Derechos del Niño, ratificada por todos los Estados miembros de la ONU, excepto Somalia y Estados Unidos, añade beneficios adicionales, tales como el trato especial para los niños con algún impedimento físico, mental o social, y la protección contra el abandono, la crueldad y la explotación.

60

Los derechos en estas dos declaraciones se derivan de los valores de la Ilustración y están consagrados en las constituciones de la mayoría de los países, y aunque muchos pretenden tenerlos en alta estima, pocos se comprometen a su verdadera realización, y algunos los ignoran por completo. Es evidente que la disparidad entre las declaraciones y su cumplimiento proporciona evidencia de una “lucha de cosmovisiones”. Una política de principios, que implica el compromiso de garantizar los derechos para todos, compite contra una política de poder, que se basa en la búsqueda individual, organizacional y nacional del interés propio.

². Estas citas son sacadas de la Declaración Universal de Derechos Humanos. Esta y la Declaración de Derechos del Niño están disponibles en www.un.org

El proceso de creación de la Declaración Universal de Derechos Humanos, así como el de un grupo menos conocido de pactos y convenciones de las Naciones Unidas sobre derechos humanos —el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos; el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales; la Convención contra la Tortura y otros Tratos o Penas Cruelles, Inhumanas o Degradantes; la Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer; la Convención para la Prevención y la Sanción del Delito de Genocidio y la Convención Internacional sobre la Eliminación de la Todas las Formas de Discriminación Racial— han sido producto de una visión idealista basada en la creencia de que todos los seres humanos tienen derecho a ciertos derechos. Sabemos bien que estos derechos están siendo constantemente atacados y violados, pero el hecho de que los hayamos articulado los convierten en una guía para lo que podría y debería ser. En lugar de ver estos documentos en materia de derechos como el equivalente a leyes, que difícilmente podrían implementarse, prefiero considerarlos como la articulación de los valores que los más razonables nos esforzamos por alcanzar.

La mención de los valores me lleva a la pregunta central de mi conferencia. ¿Qué premisas subyacen a nuestras visiones del futuro? ¿Qué técnicas poseemos para dar cuerpo intelectual a estas visiones? ¿Cuáles son las posibilidades de convertir estas visiones en acciones? El primer punto que debemos abordar es nuestra capacidad para imaginar. La imaginación no es una actividad acrítica o azarosa. Siempre se basa en valores o en el esfuerzo por dar cuerpo a sentimientos que tenemos acerca de cómo nos gustaría que el mundo o una parte de él fuera. De hecho, nuestra capacidad para imaginar un futuro diferente es fundamental en nuestra capacidad de desarrollar una cultura sustentable.

En la gran tradición del pensamiento utópico, imaginar sociedades futuras ha tenido varios fines. Como en el caso de Platón y su República, ha sido una manera de hacer que los debates sobre teoría social y conducta social humana se

realicen fuera de las limitaciones del mundo real. Para otros, como Tomás Moro, Robert Owen y William Morris, fue una manera de demostrar ideas muy concretas acerca de cómo debe organizarse la sociedad e incluso de deben verse sus objetos y edificios. (Fig. 13) En Estados Unidos, las comunidades Shaker han puesto en práctica sus ideas utópicas sobre las relaciones sociales y sus valores se encuentran codificados en su arquitectura, muebles y otros objetos materiales. En todas estas visiones utópicas, incluidas las que describen una cultura material de forma explícita, los valores son lo esencial.

Por lo tanto, cuando hablamos sobre el riesgo de imaginar un mundo diferente al que ahora vivimos, tenemos que empezar con los valores. En la medida en que las actuales visiones a las que estamos expuestos demuestran no ser satisfactorias, es necesario contemplar los valores que las sustentan. Podemos considerar como un ejemplo de esto el mundo virtual en línea, Second Life, que tiene diez millones o más jugadores en todo el mundo. Bueno, uno podría pensar que diez millones de personas que tienen la libertad de inventar un mundo de su elección y que pasan muchas horas cada semana participando en él —y gastando la considerable suma de dinero que pagan por su participación— podrían insertar una fuerte dosis de idealismo social en su creación. Si bien no participo en Second Life, soy consciente de que se ha convertido en una herramienta popular como red social, la cual en parte sirve para realizar debates o conferencias sobre cambio social positivo. Pero también sé que, descontando estos aspectos, se basa principalmente en los valores del consumismo y la producción de riqueza individual. Todos los personajes o avatares tienen cuerpos que se parecen a los más hermosos personajes de animé y armarios que rivalizan con los de los más ricos fashionistas. Con prendas que cuestan solo pequeñas cantidades de dinero real, ya que se convierte en dólares lindes de Second Life, y hasta una secretaria o un garzón del mundo real puede vestirse como Imelda Marcos o Giorgio Armani.

Lo mismo ocurre con las casas; los jugadores gastan enormes cantidades de tiempo y dinero en la construcción de grandes casas con todas las comodidades que consumirían grandes cantidades de energía en el mundo real. Los Second Lifers más ambiciosos invierten ampliamente en el sector inmobiliario y especulan sobre los valores de los terrenos, al igual que uno podría hacerlo en la vida real. De hecho, por lo que he visto hasta ahora, lo ideal para muchas personas en Second Life es vivir más lujosamente en el mundo virtual de lo que pueden permitirse en el mundo real. En Second Life se llevan a cabo rituales sociales como el matrimonio, el sexo, e incluso el divorcio con relaciones entre avatares controlados por personas reales para quienes estos avatares son simples personajes virtuales. Para agregar legitimidad al mundo de Second Life, empresas del mundo real testean la comercialización de productos reales en forma virtual.

Todo el que juega tiene que tener suficiente dinero para pagar el costo mensual, y comprar suficientes bienes para mantenerse a la par de los Jones virtuales. También es un mundo donde el comportamiento inaceptable siempre puede ser suprimido por Linden Labs, quienes manejan el sitio de Second Life. Lo que Second Life parece indicar es que para los jugadores, el consumo es un poderoso impulso en el que se está dispuesto a invertir muchas horas reales, al igual que recursos, con el objeto de reproducir sus ritos en un espacio virtual. Los jugadores de Second Life también han eliminado todos los riesgos de vivir en un mundo real de alto consumo. El consumo virtual no genera toneladas de basura ni los vehículos virtuales emiten carbono. Usted puede tener un gran armario sin tener que llevar su ropa a la lavandería o lustrar sus zapatos. Aunque Second Life sigue evolucionando y asumiendo más problemas del mundo real, es cuestionable si a los jugadores les gustaría tener en su simulación un nivel de detalle que los haría tan responsables de sus actos como consumidores virtuales, como tienen que serlo en la vida real. En esencia, se podría argumentar que Second Life es un escape masivo de las consecuencias del mundo real, sean estas el sobrepeso, el exceso de trabajo, o el ser mal remunerado.

Diseñadores

Ciertamente los diseñadores están entre aquellos cuyas contribuciones son esenciales en la concepción de formas materiales para un mundo más humano. Formados en muchas disciplinas —ya sea diseño de productos, arquitectura, ingeniería, comunicación visual o el desarrollo de software—, son responsables de los artefactos, sistemas y ambientes que conforman el mundo social —edificios, Internet, transporte, publicidad, ropa, puentes y equipos de construcción, por citar solo algunos ejemplos—. Sin diseñadores, las empresas no tendrían nada para fabricar ni tampoco contarían con servicios que ofrecer.

Paradójicamente, los diseñadores unidos como una clase profesional podrían ser extremadamente potentes en la creación de visiones del futuro. A pesar del potencial discursivo y práctico para abordar esta cuestión, la comunidad del diseño en todo el mundo todavía no ha generado una visión profesional de cómo su energía puede ser aprovechada para fines sociales. Como creadores de modelos, prototipos y propuestas, los diseñadores ocupan un espacio dialéctico entre el mundo que es y el mundo que podría ser. Empapados del pasado y el presente, su actividad se orienta hacia el futuro. Operan en situaciones que requieren intervenciones y tienen la capacidad única de convertir estas intervenciones en formas materiales e inmateriales. Por supuesto que son otros quienes suelen definir sus condiciones de trabajo, pero los diseñadores siguen siendo quienes crean los artefactos que son usados en el mundo social.

El problema en cualquier convocatoria para una acción en conjunto de los diseñadores es la cuestión de su autonomía o capacidad para establecer sus propios programas. El apoyo inicial para la autonomía de los diseñadores provino de Tomás Maldonado, exdirector de la Hochschule für Gestaltung de Ulm, en Alemania, y otros teóricos del diseño en Italia a partir de la década de 1970. Caracterizaron al diseñador como aquel que proyecta y hablaron de la cultura del progetto o

“cultura del proyecto”. Maldonado articuló enérgicamente su posición en su seminal libro de 1970: *La Speranza progettuale*, el cual fue traducido al inglés dos años más tarde como *Sobre Diseño, naturaleza y revolución: Hacia una ecología crítica*. Como tema central, se enfocó en el “medio humano”, que definió como “uno de los muchos subsistemas que componen el vasto sistema ecológico de la naturaleza” (Maldonado, 1972). Siguiendo un modelo de teoría de sistemas, afirmó que entre los otros subsistemas “sólo nosotros poseemos hoy la capacidad real y virtual de provocar disturbios importantes —es decir irreversibles— en el equilibrio de los otros subsistemas”. Los diseñadores son cómplices en este proceso, pero Maldonado planteó la cuestión de cómo podrían cambiar su papel. El impulso en su libro era la urgencia que sentía por contrarrestar la rápida degradación del medio ambiente, aunque reconoció que la acción autónoma del diseño es difícil en cualquier sistema social, e instó por un esfuerzo sustantivo de los diseñadores para jugar un papel en el proceso de cambio social.

Maldonado hizo hincapié en la autonomía, reconociéndola como algo difícil de alcanzar. No obstante, hizo el argumento existencialista de que “no importa la situación, el diseñador debe actuar, él (o ella) definitivamente deben abandonar la -sala de espera- en la que él (o ella) se ha visto obligado a permanecer hasta ahora. Y él (o ella) tiene que actuar, incluso si él (o ella) no puede saber si la autonomía al final no resulte ser más que una ilusión” (Maldonado, 1972).

Más de un futuro

Entonces, ¿cómo puede un diseñador definir su papel como agente de cambio y determinar un curso de acción? Tanto el pasado y el presente se han incorporado o están incorporados en actividades y artefactos concretos. Pero solo entendemos el futuro como una posibilidad. Para planificar de manera efectiva en el presente se requiere de una visión de lo que el futuro puede y debe ser. Uso tanto el condicional “puede” como el imperativo “debe”, pues en el primer caso sugiere

que el futuro se basa siempre en la contingencia de las decisiones humanas y el segundo afirma que estas elecciones deben ser conducidas por una consideración de lo que se debe hacer.

También me gustaría hacer una distinción entre escenarios futuros predictivos y prescriptivos. Un escenario predictivo se basa en lo que podría suceder. Su metodología implica la recopilación de datos y su organización en patrones que permiten que la reflexión sobre posibles futuros sea más plausible. Los creadores de escenarios predictivos reconocen que los eventos o actividades que estudian son demasiado complejos para controlar completamente. Por el contrario, los escenarios prescriptivos encarnan visiones fuertemente articuladas de lo que debería suceder. Los datos juegan un papel subordinado en el argumento por un curso de acción específico. Los escenarios predictivos tienden a ser pragmáticos, mientras que los prescriptivos son idealistas.

Históricamente, el discurso del diseño se ha centrado en el pasado o el presente más que en el futuro. Uno de los pocos diseñadores que pensó en el futuro fue William Morris, una figura proteica del siglo XIX, quien publicó una novela utópica, *Noticias de ninguna parte*, en 1891. Pero la visión del futuro de Morris era una recreación del pasado. Sostuvo una lucha en contra de los valores dominantes de su época; de ahí que el pasado rural le ofreciera un paisaje más hospitalario a su sociedad utópica que el problematizado presente.

Felicito la preocupación de Morris por los valores humanos, pero su elección de un entorno rural para su comunidad futurista lo excusó de enfrentarse a las duras realidades de la Revolución Industrial. Sin embargo, su interés en el futuro fue casi único entre los diseñadores de su tiempo. Hoy día el acelerado ritmo de cambio les exige a los diseñadores enfrentarse al futuro si pretenden tener alguna incidencia en su resultado. Este es un proceso complejo para el cual los profesionales y estudiantes de diseño no han sido debidamente preparados. Por

lo tanto, puede ser de ayuda revisar los métodos que otros han usado para pensar sobre el futuro y ver si tienen alguna relevancia para los diseñadores.

Mientras que los primeros intentos por conocer el futuro estuvieron basados en la adivinación o en la predicción especulativa, el campo de los estudios de futuro emergió tras la segunda guerra mundial como un intento de aplicar técnicas de modelamiento sofisticadas para la creación de escenarios futuros. Hoy día, quienes practican estas técnicas compiten con los visionarios especulativos en la generación de escenarios para la acción futura. Estos varían ampliamente tanto en rango como en estilo retórico. Algunos son predictivos, otros son prescriptivos. Algunos se enfocan en geopolítica, mientras otros enfatizan la tecnología.

¿Cómo se pueden ordenar tantos escenarios distintos para poder crear un plan de acción colectivo? Esto implica considerar las diversas esferas de actividades que constituyen el mundo social. Significa analizar cuidadosamente las metodologías que han adoptado los vaticinadores para predecir eventos futuros dentro de sus propias esferas de conocimiento e interés.

El campo de acción humana más volátil, y donde es más difícil hacer predicciones, quizás sea la política internacional. Para crear políticas de acción futura, los teóricos en este campo crean modelos geopolíticos de cómo se comportan las naciones entre sí. Henry Kissinger, por ejemplo, introdujo la teoría europea del RealPolitik en Estados Unidos durante la guerra fría, con resultados que fueron desde el *détente* con la Unión Soviética a la colusión con los dictadores latinoamericanos. Hoy, la geopolítica permanece dividida entre teóricos con diferentes cosmovisiones.

Francis Fukuyama escribió en 1992 *El fin de la Historia y el Último Hombre*, donde pronosticó la adopción universal de la democracia liberal. Reconociendo que numerosas naciones no habían adoptado este sistema político, Fukuyama las

consideraba temporalmente fuera de la historia, en espera de darse cuenta que la democracia liberal es el punto culmen de la acción política. El optimismo iluminado de Fukuyama fue contrarrestado en 1996 por Samuel P. Huntington, quién previó un choque de civilizaciones en su libro *El Choque de las Civilizaciones y la Reconstrucción del Orden Mundial*. Para Huntington, cuyo subtexto era un llamado a reafirmar los valores occidentales frente a su declive económico, las diferencias entre naciones tenía menos que ver con política —como Kissinger asumía— que con diferencias culturales. El sistema mundial de Huntington se compone de grandes sumas de naciones culturalmente compatibles que usualmente comercian entre sí y se apoyan mutuamente y que también suelen oponerse a colectividades culturalmente diferentes. Para Huntington, estas agrupaciones culturales frecuentemente se encuentran en problemas para reconciliar sus diferencias, lo cual le permite explicar la creciente polarización entre Occidente y el Islam, por un lado, y el creciente poder político y económico de China, por el otro.

Los modelos geopolíticos de Fukuyama, Huntington y otros teóricos recientes poseen considerable peso entre quienes actualmente toman decisiones, quienes deben trazar estrategias políticas de naciones y organizaciones internacionales. Estos modelos son de interés también para los movimientos sociales civiles que han crecido recientemente y están creándose roles en el emergente estadio global, a pesar de que ni Fukuyama ni Huntington dan cuenta de la creciente influencia de estos movimientos.

Las teorías geopolíticas y sus implicaciones para el futuro también son relevantes para el diseño. Uno de los pocos diseñadores que ha hecho referencia a la geopolítica es Gui Bonsiepe, quien ha escrito convincentemente sobre el modelo centro/periferia y sus efectos en el diseño latinoamericano. Bonsiepe, por ejemplo, se ha negado a identificar a Latinoamérica como una región periférica que simplemente debe derivar sus ideas y modelos de práctica de diseño a partir del centro. En cambio, ha buscado empoderar a los diseñadores latinoamericanos,

exhortándolos a ubicar sus prácticas dentro de un modelo geopolítico revisionista que no relegue su trabajo a los márgenes del flujo transnacional de bienes y servicios. Más recientemente, Bonsiepe escribió el ensayo *Diseño y Democracia*, donde habla de actividades de diseño que pueden transformarse en —como el texto promocional de la publicación donde aparece publicado dice— “propuestas emancipadoras en la forma de artefactos y materiales semióticos”.

A veces, el diseño es incluido en los planes estratégicos nacionales para el desarrollo industrial, los cuales son procesos altamente políticos. En Asia, el diseño ayudó a que Japón cambiara el paradigma centro/periferia a principio de la década de los años 60, al permitirle moverse desde una posición política y económicamente marginal en el orden global a una de considerable poder por varias décadas. El modelo japonés fue seguido por Corea, y ahora otros países asiáticos como China, Taiwán y Singapur se están reposicionando como importantes centros de diseño.

Debido a que la geopolítica involucra muchos actores con intereses muy opuestos, los modelos geopolíticos del futuro solo pueden ser predictivos, nunca prescriptivos. En cambio, el movimiento ambientalista emergente desde los 60, propuso modelos prescriptivos para el futuro de la tierra. Los ecologistas proclamaban que el ambiente es una responsabilidad humana colectiva y que todo el mundo debería estar involucrado en combatir su abandono y abuso. Esto introdujo un nuevo elemento en las relaciones políticas —la preocupación común— aun cuando los teóricos geopolíticos más importantes apenas lo han reconocido.

En 1972, el Club de Roma publicó *Límites del Crecimiento*, un estudio basado en modelos computacionales del MIT que simulaban la relación entre los recursos de la tierra y la población humana. Como herramienta predictiva, el estudio argumentaba que el consumo continuo de recursos al ritmo actual era insustentable. Su llamado por nuevas políticas sociales y ambientales sustentables

fue continuado en estudios posteriores: *Nuestro futuro común*, de la Comisión Mundial sobre Medio Ambiente y desarrollo, un informe dirigido por la ex primer ministro de Noruega Gro Harlem Brundtland, y el *Programa 21: La Estrategia de la Cumbre de la Tierra para la salvación de Nuestro Planeta*. Ambos se originaron dentro del sistema de las Naciones Unidas, el último en conjunto con la Cumbre de Río de 1992.

Desde Río, un sinnúmero de autores han creado escenarios futuros basados en su creencia de que políticas ambientales adecuadas son cruciales para la sobrevivencia de la humanidad. Entre ellas se encuentran *Capitalismo Natural: la Creación de la próxima revolución industrial* (1999) de Paul Hawken, Amory Lovins y L. Hunter Lovins, y *Eco-Economía: Construcción de una Economía de la Tierra* (2001) de Lester R. Brown. Enfrentando la posición ambientalista frente a las presunciones más comunes de la economía, Brown señaló que “los economistas ven al medio ambiente como un subconjunto de la economía. Los ecologistas, por otra parte, ven a la economía como un subconjunto del medio ambiente”. Los ambientalistas han dado argumentos convincentes a favor del cambio y consecuentemente han conseguido entrar dentro de las políticas y prácticas de naciones y organizaciones ciudadanas.

70

La sustentabilidad, que denota un bienestar social y ambiental, también se encuentra en la agenda internacional como parte integral de la política de las Naciones Unidas. En mi opinión, Lester Brown ve correctamente la economía como un subconjunto del medio ambiente, al igual como Tomás Maldonado definió el ambiente humano como un subsistema dentro de un esquema ambiental superior. La comunidad del diseño en su conjunto no ha adoptado la sustentabilidad como un etos central, aun cuando muchos diseñadores lo han hecho individualmente. El desarrollo de un programa sustentable de diseño podría beneficiarse de una mayor atención al futuro de dos modos: anticipando nuevos materiales y procesos que permitieran un diseño más sustentable y evaluando de un modo más extenso las consecuencias que las prácticas insustentables tengan.

Los métodos predictivos recibieron un fuerte impulso en los 60 a partir del análisis de sistemas, una forma de modelamiento matemático para anticipar el comportamiento de grandes sistemas. Una de las aplicaciones más efectivas de esta forma de trabajo, que combinaba el análisis de sistema con la investigación histórica, fue el estudio de 1967 de Herman Kahn y Anthony Wiener llamado *El año 2000: un marco para la especulación en los próximos 33 años*. Kahn había alcanzado fama mundial con su libro sobre escenarios para guerras nucleares, *“Sobre la guerra termonuclear”* (1961). El estudio de Wiener y Kahn consideró datos de muchos campos, tales como la ciencia, la tecnología, la economía y la política internacional. Más integrador que los estudios geopolíticos de Kissinger y otros expertos en relaciones internacionales, *El año 2000* creó conexiones entre la ciencia, la tecnología y la política. Presentaba algunas visiones del futuro muy acertadas, particularmente en el campo de la tecnología. Mucho antes de que cualquiera pudiera imaginarse las consecuencias políticas de los actos terroristas, Kahn y Wiener escribieron que “las necesidades de control y vigilancia se desarrollarán para utilizar (o como Parkinson diría, “expandir hasta llenar”) las capacidades presentes en el sistema. Los desarrollos tecnológicos, además de solucionar requerimientos ambientales, producirán necesidades para satisfacer las capacidades tecnológicas”.

Pocos ejercicios en predicción han sido tan completos como el de Kahn y Wiener. Una versión más reducida, la predicción tecnológica, ganó prominencia en la década de 1960, coincidiendo con un pico en la investigación sobre los viajes espaciales. Al igual que el estudio de Wiener y Kahn, la predicción tecnológica es ante todo predictiva y no prescriptiva. Funciona mejor identificando qué es lo más probable que ocurra y es usado principalmente por organizaciones comerciales y gubernamentales para posicionarse de un mejor modo dentro de mercados emergentes o en ambientes de investigación. La literatura de predicción tecnológica también puede ser extremadamente valiosa para los diseñadores, ayudándolos a ubicar su práctica actual en relación con las tecnologías futuras cuyas aplicaciones

se pueden anticipar con planes, modelos y propuestas. Una variante más tosca de la predicción tecnológica es la identificación de tendencias, ejemplificada en libros tan leídos como *Megatrends* de Naisbitt John, y *Future shock* y *La tercera ola* de Alvin Toffler, los cuales son más populares que la literatura más seria en geopolítica, medio ambiente o tecnología.

Y, por último, me gustaría hablar de la literatura altamente especulativa producida por utopistas y distopistas tecnológicos, quienes reflexionan sobre los efectos futuros de las nuevas tecnologías, a menudo sobre la base de su propio compromiso con ellas. Por eso, Hans Moravec, investigador líder en robótica, prevé el día en que los robots reemplazarán a los seres humanos producto de su inteligencia superior (Moravec, 1988). Del mismo modo, Kevin Kelly, ex-editor de la revista *Wired*, publicó un extenso libro en 1994, *Fuera de control: La nueva biología de las máquinas*, en el que se prevé un momento en el futuro, tal como Moravec hizo, donde las máquinas manejarían considerables segmentos de la sociedad. Kelly acuñó el término *vivisystems* para caracterizar la relación entre grupos de personas naturales y artificiales. Como ejemplos de estas citó “incubadoras de virus informáticos, prototipos de robots, realidad de los mundos virtuales, personajes animados sintéticos, diversas ecologías artificiales, y los modelos computacionales de la Tierra” (Kelly, 1994: 4).

72

Abrazando la incursión de lo artificial en lo biológico, Kelly pronostica que “el mundo de lo hecho pronto será como el mundo de lo nacido: autónomo, adaptable y creativo, pero por lo tanto, fuera de nuestro control” (1994: 5). Siguiendo a Kelly, el científico informático Bill Joy, cofundador de Sun Microsystems, publicó un artículo seminal en *Wired*: *¿Por qué el futuro no nos necesita?*, donde trató de armonizar las nuevas tecnologías de la robótica, la ingeniería genética y la nanotecnología. En su condición de conocedor, Joy expresó su preocupación de que la tecnología podría estar moviéndose demasiado rápido para los seres humanos, impidiéndonos tomar decisiones apropiadas sobre su adopción.

La experiencia de los científicos nucleares —escribió— muestra claramente la necesidad de asumir la responsabilidad personal, el peligro de que las cosas se muevan demasiado rápido, y la forma en que un proceso puede tomar vida propia. Podemos, como ellos, crear problemas insuperables de forma casi instantánea. Debemos hacer más pensando en el futuro, si no queremos quedar igual de sorprendidos y desconcertados por nuestros propios inventos. (Joy, 2000).

El mayor valor de las narrativas especulativas de gente como Moravec o Kelly es su presentación de datos en formas que la imaginación puede entender. Tienden, sin embargo, a ignorar la complejidad del mundo, sustituyéndola con predicciones reductivas con una severa falta de credibilidad psicológica, sociológica o política.

Poder discursivo y práctico

A partir de este breve estudio, podemos ver que los escenarios futuristas son tremendamente diversos e incompatibles retóricamente. Kevin Kelly, al escribir sobre el potencial de “vivisystems”, parece estar viviendo en un planeta diferente a Lester Brown, que privilegia el entorno natural como un factor determinante de la acción humana. Y ninguno de ellos está considerando la realidad geopolítica del mundo presentada por Fukuyama o Huntington. Y si bien la visión de Kahn y Wiener sobre el año 2000 es la más completa, su marco de predicción está limitado por el programa de investigación de su patrocinador, el Instituto Hudson, un Think Tank estadounidense que ha hecho la mayor parte de su trabajo para las grandes corporaciones y gobiernos.

Prever el futuro es una iniciativa problemática, dada la cacofonía de las visiones en competencia que describen cómo el mundo puede o debe ser. Esto pone a los diseñadores y las profesiones relacionadas con el diseño en una situación difícil. Como se mencionó anteriormente, estos tienen una capacidad única para dar forma a planes y propuestas, pero carecen de escenarios sociales suficientemente

amplios y coherentes para guiar su trabajo. Aunque el diseño está implicado en todas las actividades humanas, hay poco en el plan de estudios de diseño típico que prepare a los estudiantes para imaginar escenarios para el futuro.

Lo que es inherentemente no reconocido, es el poder del diseño. Este poder se deriva de su encarnación en la forma. Mítines políticos, manifestaciones, y anuncios de campaña pueden ser efectivos en el momento, pero el diseño, una vez incorporados en una forma, tiene una resistencia inherente a la destrucción. (Fig. 28 bis) A pesar de que puede hacerse, no es fácil movilizar las fuerzas necesarias para derribar un edificio, cambiar un sistema tecnológico o modificar una red de carreteras. (Fig. 28b) La encarnación formal tiene una feroz resistencia a los cambios y exige una intensa movilización para contrarrestarlo. Algunos aspectos de la realización formal como la planificación de los suburbios son casi imposibles de cambiar.

Como ejemplo práctico de cómo es posible que los diseñadores ganen más autonomía, puedo mencionar Curitiba, Brasil, donde Jaime Lerner, quien fue elegido como alcalde tres veces, comenzando en 1971, transformó la ciudad en un laboratorio de baja tecnología para un urbanismo sustentable. Preparado como arquitecto y urbanista, Lerner fue asistido por un numeroso equipo de arquitectos y diseñadores que trabajaron en un Instituto de Urbanismo manejado por la ciudad. Juntos identificaron y desarrollaron cientos de proyectos; desde un sistema BRT que permitía al sistema de buses ser más eficiente hasta una industria que producía juguetes plásticos con plástico reciclado, así como plazas peatonales y señalética Braille agregada a los postes de las esquinas.

Los logros de Jaime Lerner en Curitiba ejemplifican la manera como los diseñadores pueden obtener poder real, pero tienen sus limitaciones. El liderazgo de Lerner en Curitiba demuestra lo que un diseñador —ya sea un arquitecto, un planificador o un diseñador de productos— puede lograr desde una posición de

poder. Pero sigue siendo un ejemplo demasiado idiosincrásico, el cual difícilmente podrá ser replicado en países con otras culturas políticas.

De este modo volvemos al argumento de Maldonado de que los diseñadores deben buscar autonomía y usarla, de ser posible, para fines social y ambientalmente productivos. Deben enfrentar un mundo que se ha ido volviendo más polarizado: riqueza contra pobreza, religiosidad fundamentalista contra humanismo secular, sustentabilidad ambientalista contra destrucción ecológica, utopismo tecnológico contra resistencia a la tecnología. Posicionarse entre estas y otras fuerzas opuestas le exige a uno intensa reflexión sobre sus valores, objetivos y preocupaciones sociales. También demanda una estrategia operacional para alinearse con otros actores e instituciones sociales cuyos intereses sean similares a los nuestros.

¿Cómo pueden ayudar entonces los escenarios del futuro? Herman Kahn y Anthony Wiener creen que anticiparse al futuro es un intento por “hacer que lo deseable sea más probable y lo indeseable menos probable”. Notan, además, que “tendencias o eventos que dependen de fenómenos grandes y acumulados son usualmente más susceptibles de ser planeados a largo plazo que aquellos que dependen de circunstancias únicas o de una secuencia especial de eventos”.

Escenarios, ética y valores futuros

Las sociedades no se desarrollan siguiendo una trayectoria lineal. La actividad intensa en uno o más campos como la ciencia, la tecnología, la guerra o las artes puede generar cambios masivos que resulten situaciones diferentes. El mundo se encuentra justo en medio de un cambio masivo y debemos aprender a pensar de nuevas maneras sobre el futuro. Actualmente los diseñadores enfrentan situaciones que generan problemas éticos y valores sin precedentes. Las nuevas tecnologías están transformando nuestra relación con el mundo material y con los demás. Ingenieros, programadores, diseñadores de productos y científicos son quienes

están en el centro de estas transformaciones. No creo que sean capaces de prever todos los usos posibles que pueda dárseles a las invenciones que crean, lo que significa que el “lado oscuro” de ciertas tecnologías puede volverse una realidad social fácilmente. Vemos evidencia de eso hoy día en la adicción que alguna gente siente por mandar mensajes de texto mientras conduce, la incapacidad para concentrarse durante largos periodos de tiempo debido a la interrupción de los celulares y del mail, y otros fenómenos que han llevado a ciertos psicólogos a sugerir que se están produciendo cambios radicales en los cerebros de los usuarios de estas nuevas tecnologías, así como de la sociedad en general.

Históricamente, la tarea del diseñador era más fácil de lo que es en la actualidad y la responsabilidad del diseñador era más sencilla de definir. Proveer de decoración o darle forma a productos y edificios era la tarea primordial. Consecuentemente, el discurso de diseño giraba en torno a las formas visuales y a las funciones mecánicas. John Ruskin y William Morris expresaron su preocupación en relación con problemas como el trabajo y la calidad, pero no estaban preocupados con las consecuencias que acarrearían el uso de productos que, a finales del siglo XIX, no tenían las consecuencias sociales que tienen hoy. Actualmente, enfrentados a la creciente complejidad del mundo productivo, los diseñadores deben pensar más profundamente sobre el futuro y sobre cuál es el rol que tienen en traerlo al presente. Necesitan un sistema anticipado de advertencias para alertarlos sobre tendencias sociales que puedan tener que ver con lo que diseñan y necesitan las herramientas intelectuales para reflexionar sobre el significado de dichas tendencias y sus implicaciones éticas. Pero la ética, tal como la tecnología, ha entrado en un área gris donde las implicaciones morales de ciertas acciones no resultan claras. La investigación realizada en campos especiales como la bioética, ha producido una significativa bibliografía sobre la clonación, la investigación en células madre y otros temas relacionados. Pero la ética de los implantes de chip, vigilancia tecnológica o la comercialización del espacio exterior todavía no se ha debatido seriamente.

Necesitamos reconfigurar las discusiones éticas que, por modestas que sean, han sido históricamente parte del diseño. En el corazón de una nueva ética de diseño se encuentra la pregunta de qué significa ser humano. Personalmente prefiero situar al ambiente humano como lo hace Maldonado, dentro de un sistema mayor, que trasciende los límites de la producción humana. Maldonado señala que la acción humana es capaz de destruir o dañar el sistema general, pero que el sistema humano no es más que un subsistema dentro de la ecología. Lo que implica este esquema es que la conducta de la vida humana es en alguna medida responsable ante el complejo orden del sistema ambiental superior. Mientras que modelar la organización del ambiente humano en la biosfera es problemático, como muchos académicos han mostrado, los humanos aún debemos aprender mucho sobre coexistir con la naturaleza.

El futuro que contemplamos involucra profundamente a diseñadores que trabajan en muchos campos profesionales. Ellos son, en efecto, los agentes cuyas habilidades producen el ambiente de productos y servicios en el que vivimos. En la medida en que este ambiente no mejore y afirme la potencialidad y el bienestar humano, debemos considerar a los diseñadores por lo menos parcialmente responsables. Esto hace emerger la pregunta de cómo crear una ética del diseño que pueda sugerir direcciones humanamente satisfactorias para el trabajo futuro.

Estrategias para el cambio

Hace algunos años introduje el concepto de “diseñador ciudadano”, con el cual intenté dar a entender que el diseñador tiene múltiples roles, los cuales tienen dimensiones y consecuencia político-sociales. Me gustaría discutir estos roles dentro de lo que llamo una “matriz de acción”.

Primero, el diseñador hace productos o genera propuestas para la confección de productos. Por producto no me refiero exclusivamente a algo tangible, sino también a intangibles como servicios, políticas y ambientes masivos y complejos. Una positiva y nueva dirección que la investigación en diseño ha tomado es el movimiento del pensamiento de diseño hacia áreas donde no existía previamente.

Segundo, el diseñador participa en el discurso de su profesión. Cada profesión tiene un discurso, el cual incluye las asunciones, procedimientos y políticas que guían ese campo profesional en su encuentro con el mundo. El discurso también incluye las conversaciones, sitios web y propuestas que son generadas dentro del campo: documentos de política, actas organizacionales, manifiestos, investigación y publicaciones.

Y tercero, los diseñadores son ciudadanos comunes que necesitan participar en los procesos políticos y sociales fuera de sus profesiones: elecciones, movimientos sociales, organizaciones activistas y más.

Otro aspecto de la matriz de acción es el tema de la escala. Las acciones se desarrollan en tres niveles: el nivel micro, que corresponde a la acción individual. (Fig. 35) Acá ubicamos temas como la huella de carbono individual, decisiones como reciclar, montar una bicicleta, controlar el consumo y más. El nivel medio es el de los grupos donde el individuo aún puede tener alguna influencia. Esto implica organizaciones y redes sociales, así como instituciones como escuelas de arte y universidades. El nivel medio se mueve entre el nivel individual y el macro, donde se vuelve difícil, por no decir imposible, controlar el resultado. El nivel macro incluiría a los gobiernos, organizaciones internacionales y grandes corporaciones con miles o incluso millones de empleados.

En todos estos niveles existe una búsqueda por visiones, muchas de las cuales compiten entre sí. Las mejores ideas no siempre ganan y esto lleva a crisis. Para

los diseñadores, existen muchas posibilidades para actuar en un nivel micro, tanto por uno mismo como en asociación con unos pocos más: una pareja, un socio comercial, un amigo. En un nivel medio existen las políticas de las organizaciones como las escuelas de arte, asociaciones profesionales y más. Cuán emocionante sería si una escuela de arte como la SAIC (Escuela de Arte del Instituto de Chicago) adoptara una política general de entrenar a los estudiantes para trabajar en un mundo de sustentabilidad ambiental y social y se organizara alrededor de este objetivo. En los límites externos del nivel medio, pondría a la ciudad, que aunque inmensa, es potencialmente capaz de generar políticas de cambio coherentes y efectivas. En el nivel macro hemos visto los mayores fracasos: la incapacidad de la cumbre de Copenhague en diciembre pasado para adoptar una política enérgica para combatir el cambio climático, la incapacidad de regular las grandes compañías energéticas, lo cual ha resultado en desastres ambientales como el reciente derrame de petróleo de BP en el golfo de México, la incapacidad de regular la creación de instrumentos financieros tóxicos o la masiva avaricia de las instituciones prestamistas que concluyó en el desastre hipotecario; y la incapacidad de crear un dialogo positivo entre naciones y grupos políticos opuestos, que, antes este silencio, contribuyen a grandes e innecesarias pérdidas de vidas.

En cada uno de estos niveles existe un rol para los diseñadores, quienes pueden participar como individuos o como grupos, para insertar planes, propuestas y proposiciones. De hecho, hemos visto algo de esto funcionando en la comunidad de Internet, donde la aparición constante de nuevos software está permitiendo muchas actividades positivas. Esto incluye programas como “Kickstarter”, el cual permite a artistas y empresarios recaudar dinero en pequeñas cantidades a partir de grandes grupos de personas que ni siquiera conocen.

Conclusión

Concluyendo, me gustaría volver a la pregunta sobre el riesgo, del comienzo de mi charla. Como alguien que estudia el *avant garde*, siempre me ha llamado la atención la osadía de las visiones del *avant garde*, aún cuando en retrospectiva podemos ver que le faltan elementos que hoy valoramos. Sant'elia adoptó la nueva tecnología y la imagería industrial de un modo que hoy puede parecer poco atractivo a muchos, pero a principios del siglo XX su *Città Nuova* sirvió como un poderoso llamado a abandonar el viejo mundo de las manualidades y a adoptar el nuevo mundo de la tecnología. Ellos corrieron un riesgo considerable al crear estas visiones, especialmente el riesgo de ser marginados o rechazados por una cultura dentro de la cual millones de personas habían encontrado su comodidad, debido a que promovían cosas muy diferentes.

Hoy día nos encontramos en una posición similar y la necesidad de visiones arriesgadas sigue en pie. Irónicamente, una de las más osadas es Masdar City, una comunidad de tecnología limpia, con huella de carbono neutral para 40.000 habitantes y 1.500 compañías visionarias, en Abu Dhabi, un emirato gobernado por un rey. El desafío que enfrentamos es como realizar visiones de este nivel de osadía en nuestra propia cultura, donde una cacofonía de intereses en conflicto ideologías simplificadas que imposibilitan el trabajo en conjunto para tomar decisiones adecuadas respecto a nuestro futuro.

Crecí durante la Guerra Fría, cuando la mayor amenaza para la humanidad era la extinción nuclear. Y aunque tenía a la gente nerviosa, también sabían que esto podía evitarse a través de la diplomacia. La diferencia con la actualidad es que la mayor fuerza destructiva que el mundo enfrenta, más allá de la posibilidad de un ataque nuclear terrorista, es el cambio climático. Hemos tenido muchas advertencias y aquellos con el poder en el nivel macro aún no han podido unirse y enfrentar esta amenaza. Tornados, tsunamis, huracanes y otros fenómenos

que resultan en desastres humanos ocurren en la actualidad casi diariamente. En algún momento superarán nuestra capacidad para responder y de hecho, ya estamos cerca de ese punto. La gente en Nueva Orleans todavía puede ver los efectos del huracán Katrina. En Pakistán, Haití e Indonesia los recursos no han aparecido lo suficientemente rápido como para enfrentar sus problemas. De hecho, la República de Vanuatu, una isla poblada de resorts, corre el riesgo de quedar sumergida para siempre.

Si nosotros, como comunidad global, somos incapaces de tomar acciones osadas ahora, las imparable fuerzas del cambio climático continuarán creando caos entre nosotros, llegando al punto donde tendremos que aceptar que los desastres que nos rodean son parte de la vida diaria. Para mí esto es inaceptable y viola las premisas de la Declaración Universal de los Derechos Humanos y otros documentos que hemos firmado para garantizar una vida decente para todos los seres humanos.

Lamentablemente, los diseñadores aún no poseen actualmente el poder necesario para alejar al Titanic del iceberg, aunque el diseño como actividad puede ser instrumental en el esfuerzo. Simultáneamente, los diseñadores deben hacer más que reordenar las sillas de la cubierta. La nave sigue avanzando y las respuestas dependen de nosotros.

Bibliografía:

Bonsiepe, G. (1985). *El diseño de la Periferia: Debates y Experiencias*. México City: GG Diseño.

Bonsiepe, G. (1991). *History of Design: 1919-1990 The Dominion of Design*. Milan: Electa.

Brown, L. R. (2001). *Eco-Economy: Building an Economy for the Earth*. New York and London: Norton.

Gearóid Ó Tuathail. (1994). *Problematizing Geopolitics: Survey, Statesmanship and Strategy*. *Transactions of the British Institute of Geographers*, 19, 259-272. Recuperado de: <http://www.nvc.vt.edu/toalg/Website/Publish/Papers/Transactions1994.pdf>

Hawken, P, Lovins, A & Lovins, L. H. (1999). *Natural Capitalism: Creating the Next Industrial Revolution*. New York and Boston: Little, Brown and Co.

Joy, B. (2000). *Why the Future Doesn't Need Us*. *Wired*, 8(4), 262.

Kahn, H. & Wiener, A. J. (1967). *The Year 2000: A Framework for Speculation on the Next Thirty-Three Years*. New York: Macmillan.

Kahn, H. & Wiener, A. J. *The Year 2000*.

Kelly, K. (1994). *Out of Control: The New Biology of Machines*. London: Fourth Estate.

Maldonado, T. (1972). *Design, Nature, and Revolution*. New York: Harper & Row.

Margolin, V. (2005). The Liberation of Ethics. En: Clive Dilnot, *Ethics? Design?* [Archeworks papers 1 no. 2] Chicago: Archeworks.

Moravec, H. (1988). *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.