



**RESEÑA**

# Sinécdoques Físicas: El Diseño Especulativo

*Speculative Everything:  
Design, Fiction and Social Dreaming*

Jorge Camacho

## Objetos no convencionales

En febrero de 2014, una extraña noticia empezó a circular en blogs, redes sociales y medios enfocados en reportar las innovaciones de las industrias creativas. Una nueva *startup*, *BiteLabs.org*, anunciaba su intención de producir charcutería artesanal usando carne cultivada en laboratorio a partir de material genético de celebridades humanas, como el actor James Franco, la actriz Jennifer Lawrence y el rapero Kanye West.

Mediante el hashtag #EatCelebrityMeat, la compañía invitaba a la gente a expresar por *Twitter* a qué celebridades le gustaría degustar. En unos cuantos días la noticia había llegado a publicaciones como *Cosmopolitan*, que preguntaba en su encabezado: “¿Acaso es esta la comida más extraña de todos los tiempos?” (Thompson, 2014).

Para quienes trabajamos en el diseño y desarrollo de productos —ya sea desde la perspectiva del *design thinking* o del *lean startup approach*— el siguiente diagrama debe de resultar muy familiar.

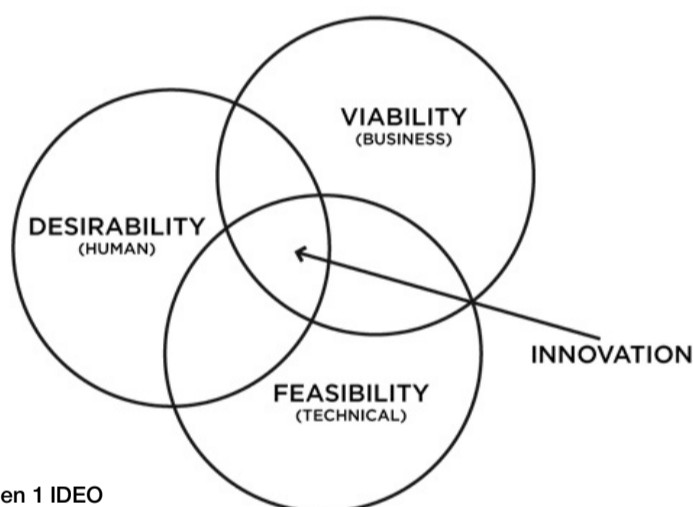


Imagen 1 IDEO

Popularizado por la firma IDEO, entre otros, el diagrama trata de capturar las tres condiciones o características que debe de cumplir un producto innovador: ser deseable para la gente, factible con la tecnología actual y viable desde el punto de vista de un negocio. Desde luego, si el diagrama cumple una cierta función normativa, es porque durante el proceso de diseño es común llegar a conceptos y soluciones que cumplen sólo dos de esas condiciones, o una, o tal vez ninguna.

¿Cómo se ve el proyecto de *BiteLabs.org* desde estos tres lentes? En una entrevista con *VICE*, uno de sus creadores, identificado solamente como Kevin, argumentaba que la factibilidad de la carne cultivada en laboratorio había sido ya probada, que sus intenciones eran reales, y que su campaña estaba enfocada en medir el interés del mercado (Merchant, 2014). Desde luego, es a través del lente del deseo que podemos encontrar las tensiones más interesantes en torno a su charcutería artesanal: a

excepción de los más recalcitrantes fans de estas celebridades, la mayoría de la gente podría encontrar la idea no sólo indeseable sino incluso repulsiva. ¿Cuál es el punto, entonces? En la misma entrevista, Kevin argumentaba que uno de sus objetivos principales era “promover una discusión amplia con respecto a la bioética, la carne cultivada en laboratorio y la cultura en torno a las celebridades.”

Desde hace algunos años algunos estudiosos se han propuesto revalorar lo infactible, lo inviable, e incluso, lo indeseable para fines de diseño. Así, el año pasado, en una conferencia para el festival *Next13* en Berlín, el escritor Bruce Sterling presentaba el siguiente diagrama, que invertía casi completamente la visión de IDEO concibiendo el centro como el territorio de los “objetos convencionales” y apuntando a todo un bestiario de creaciones periféricas: *fake products*, *hoaxes*, *chindogus*, *diegetic prototypes*, *speculations*, etc. (Sterling, 2013)

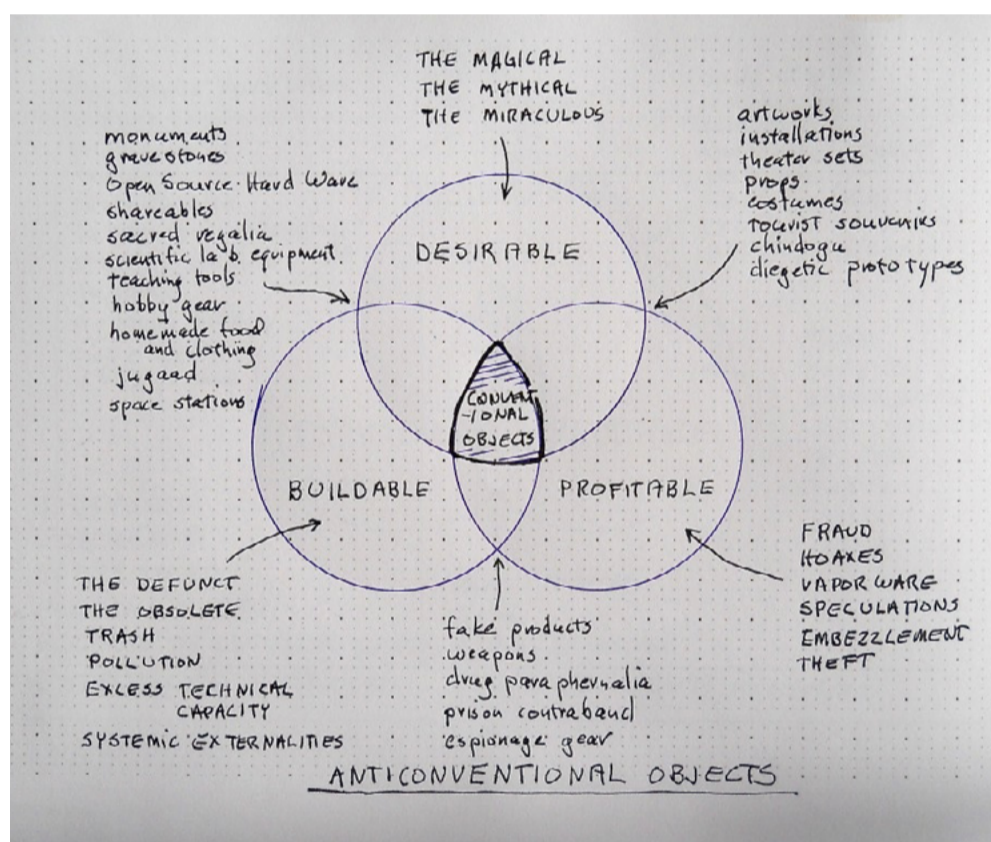


Imagen 2 Bruce Sterling

## Diseño y Capitalismo

Tal vez no exista nadie que haya empujado tanto al diseño hacia esas áreas poco convencionales como Anthony Dunne y Fiona Raby: no sólo en su propia práctica de diseño, sino también como docentes del programa *Design Interactions* del Royal College of Art en Londres, y ahora en el libro *Speculative Everything* (Dunne & Raby, 2013).

A grandes rasgos, el libro apunta a cuatro objetivos: En primer lugar, se presenta como un recuento histórico y catálogo de obras y diseñadores que, en distintos ámbitos del diseño, se han

aventurado a especular con las posibilidades que existen más allá de lo comercial. En segundo lugar, funciona también como un recuento metodológico de las principales técnicas conceptuales y materiales que emplea el diseño especulativo. Y si bien es posible argumentar que, desde el punto de vista académico, al libro le falta sistematicidad y rigor para alcanzar a la perfección esos dos primeros objetivos, creo que el lector los encontrará bien compensados por un tercer objetivo que cumple cabalmente: inspirar al diseñador a aventurarse hacia la especulación. Finalmente, el libro funciona también como una suerte de racional muy extendido y completo de la propia obra especulativa que realizan Dunne y Raby.

Los autores comienzan señalando la incapacidad de las sociedades del capitalismo tardío para imaginar el futuro y las formas de vida radicalmente distintas. En esas condiciones, argumentan, el diseño queda atado a la labor de resolver problemas que son, la mayoría de las veces, muy restringidos y de índole comercial.

Frente a esto, Dunne y Raby reclaman primero una tarea más amplia para los diseñadores: “usar el diseño como un medio para especular cómo podrían ser las cosas —el diseño especulativo.” (p. 2) Así, le atribuyen a esta forma de diseño una función social central en el contexto de ese capitalismo tardío global: “crear espacios para la discusión y el debate acerca de modos alternativos de ser.” (p.2)

La importancia de este argumento no debe pasar desapercibida. Buena parte de las críticas dirigidas a los movimientos militantes que han surgido desde principios de siglo en oposición al capitalismo global —desde el Argentinazo en 2001 hasta las muchas vertientes del movimiento #Occupy— han girado en torno a una supuesta falta de propuestas o, incluso, de imaginación. La famosa arenga *Another World is Possible!* parece quedar siempre abstracta. En cambio, el diseño especulativo se presenta como un catalizador de la imaginación. Y a pesar de que Dunne y Raby nunca hacen explícita la posible articulación entre estas dos realidades, sus trabajos más recientes —a los que dedican los últimos capítulos del libro como estudio de caso de lo que llaman *speculative everything*— demuestran claramente que una relación más explícita entre el diseño y el activismo podría ser políticamente productiva.

## Futuros Potenciales

Lo que queda claro es que el diseño especulativo tiene una relación particular con el futuro o, para ser más exactos, con toda una familia de conceptos necesarios para entender aquello que escapa de lo real, presente o actual sin caer en la fantasía. Para dibujar este terreno, Dunne y Raby echan mano de un diagrama atribuido al futurólogo Canadiense Stuart Candy —y empleado tam-

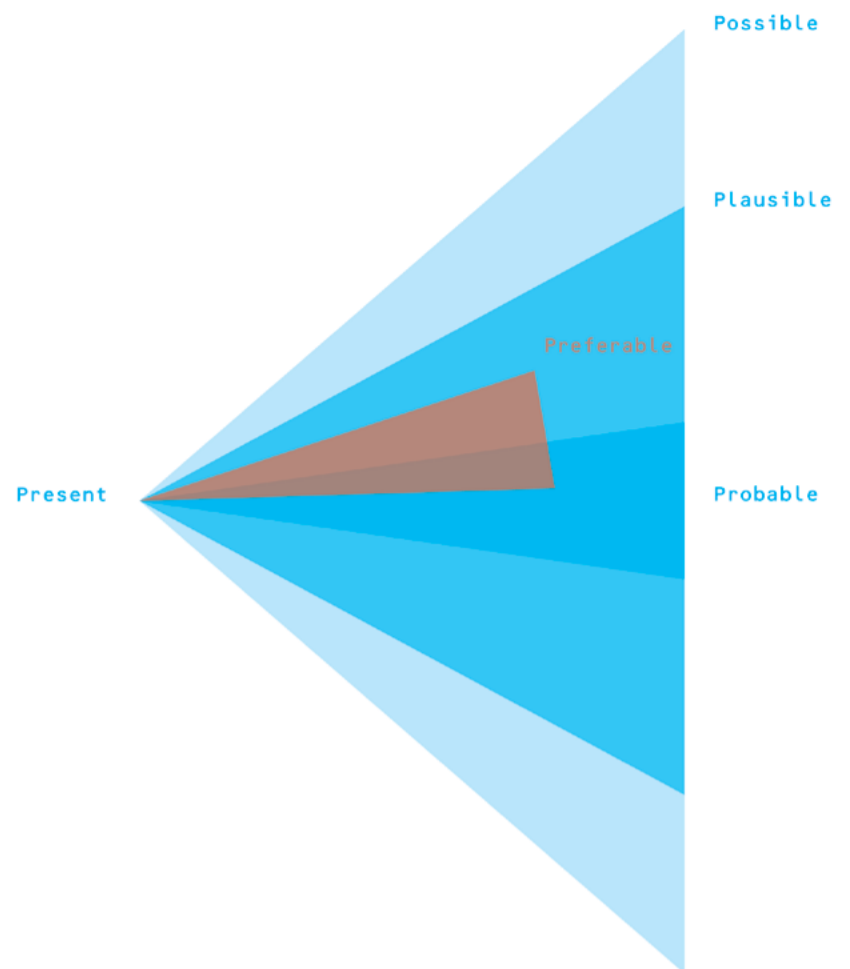


Imagen 3 Dunne Raby

bién por la dupla de diseñadores especulativos Chris Woebken y Elliot Montgomery como parte de su trabajo en *The Extrapolation Factory*— pero que fue desarrollado originalmente por Joseph Voros. (p. 5; Voros, 2003).

El diagrama presenta cuatro tipos de futuro a los que la imaginación del diseñador puede acceder. En primer lugar está el futuro probable, el de más fácil acceso, y al que el diseño convencional ya está de por sí orientado. Más allá está el futuro plausible, aquel que le demanda a la imaginación técnicas especiales de acceso y al que, por lo tanto, se enfocan lucrativamente una multiplicidad de compañías dedicadas a la planeación prospectiva. En tercer lugar está el futuro posible, ese que está restringido simplemente por las leyes científicas. Más allá de este sólo queda el terreno de la fantasía, en la cual el diseño especulativo concebido por Dunne y Raby —expresando así su cercanía con la literatura de ciencia ficción— no tiene interés alguno. El último de los futuros incluidos en el diagrama es en realidad una intersección entre el futuro plausible y el futuro probable: el futuro preferible. Es aquí, según los autores, donde el diseño especulativo debe de enfocarse. La relación, desde luego, es indirecta y problemática: “¿qué significa preferible, para quién, quién decide?” (Dunne & Raby, 2013, p. 4) La sociedad, podríamos responder, ya que el diseño especulativo no busca determinar el futuro preferible sino presentar artefactos que detonen conversaciones y dinámicas colectivas enfocadas a promover escenarios socialmente desea-



bles. Desde esta perspectiva, por ejemplo, una acción como la de *BiteLabs.org* (descrita al inicio de este texto) parecería un esfuerzo bien intencionado, aunque un poco desenfocado, por detonar una conversación en torno al futuro plausible de la carne cultivada en laboratorio.

Si bien este diagrama es utilizado por Dunne y Raby como una herramienta conceptual y no como un marco teórico completo y robusto, no deja de ser notoria una más de esas posibles articulaciones que parece haber escapado a su atención. En las últimas dos décadas —y en un contexto académico muy cercano, casi adyacente, al que pertenecen los autores— la discusión filosófica en torno a lo potencial ha cambiado del eje que se establece entre los conceptos de “realidad” y “posibilidad” a uno nuevo entre los conceptos de “actualidad” y “virtualidad”. (Massumi, 2002; Delanda, 2002)

Heredado de Henri Bergson a través de Gilles Deleuze y sus dos principales herederos —el canadiense Brian Massumi y el mexicano Manuel Delanda— el concepto de lo virtual no se refiere originalmente a simulaciones computacionales sino a aquellas potencialidades que, en todo momento, saturan el presente. Des-

de esta perspectiva, lo virtual (a diferencia de lo simplemente posible) es tan real como lo actual y, por lo tanto, actúa sobre el presente. Se descubre así una suerte de retroacción del futuro con respecto del pasado.

¿Cómo se podría enriquecer el concepto de diseño especulativo si incorporáramos ese concepto de virtualidad? ¿Se podría concebir al diseño especulativo como una especie de vehículo, una sonda para explorar lo virtual en el presente? Desde luego, ensayar respuestas a dichas preguntas escapa del alcance de este artículo. Sin embargo, es posible argumentar que la tensión entre esta perspectiva y la de Dunne y Raby giraría en torno al rol del diseñador. Si los autores favorecen el concepto de “posibilidad” es tal vez porque así mantienen en un rol privilegiado a la imaginación del diseñador como agente activo, responsable de seleccionar potencialidades interesantes, independientemente de la fuerza que éstas tengan por sí mismas para actuar sobre el presente a través del ciclo de retroalimentación entre lo virtual y lo actual.

### Métodos de ficción

Tal vez la utilidad más clara de *Speculative Everything* se deriva de sus capítulos centrales —A Methodological Playground y Physical Fictions— dedicados a explorar las principales técnicas narrativas y materiales del diseño especulativo. Aquí podemos encontrar, además, una articulación explícita con otras dos prácticas expresivas: por un lado, la literatura de ciencia ficción y, por el otro, la “ficción diseño” (o *design fiction*) —una práctica muy popular en los últimos años y que por momentos parece casi indistinguible del diseño especulativo como lo entienden Dunne y Raby.

La utopía y la distopía constituyen el antecedente literario más antiguo con el cual se alinea el diseño especulativo. Siguiendo al sociólogo Zygmunt Bauman, Dunne y Raby encuentran el valor de la narrativa utópica/distópica en la capacidad que tiene para “medir”, a través del contraste, la vida tal y como existe. Este es el rol *crítico* que comparte el diseño especulativo con esta tradición (Dunne & Raby, 2013, p. 73). Pero lo más interesante, tal vez, es la forma en la que lo logran. Según el teórico de la ciencia ficción Darko Suvin, la realidades alternas literarias tienen la capacidad de criticar a la realidad actual en la cual se generan y consumen a través de lo que llama “extrañamiento cognitivo” (*cognitive estrangement*). (p.73)

Sin embargo, a diferencia de la literatura de ficción, el diseño especulativo no tiene la capacidad de generar narrativas completas y coherentes. Su forma es más bien la del “experimento de pensamiento” (*thought experiment*): ejercicios imaginativos y conceptuales que se disparan a través la consideración de ciertas posibilidades. Por ejemplo: la ‘reducción al absurdo’, donde



Dunne Raby

un argumento se toma como válido para derivar resultados extremos y ridículos; el *counterfactual*, donde un hecho histórico del pasado se modifica para imaginar presentes alternativos; y la pregunta “*what if?*”, que sirve para generar escenarios futuros a partir de condiciones muy precisas. Según Dunne y Raby, estos ejercicios “nos permiten dar un paso afuera de la realidad por un momento para intentar algo.” (p. 80)

Una segunda diferencia del diseño especulativo con la literatura de ficción, en general, y con la ciencia ficción en sus modalidades literarias y audiovisuales, son los vehículos materiales a través de los cuales se expresan. Mientras que la ciencia ficción se expresa principalmente a través de la palabra impresa, la historia y la cinematografía, el diseño especulativo que Dunne y Raby favorecen utiliza los medios materiales del diseño de producto. “Nosotros somos diseñadores no escritores. Queremos construir cosas que creen niveles similares de reflexión y placer pero que usen el lenguaje del diseño.” (p. 86)

De esta forma, el vehículo material predilecto para los autores es, a grandes rasgos, el *prop*: “Una forma de entender los objetos ficticios del diseño especulativo es como props para filmes que no existen.” (p. 89) En este sentido, algunos de los trabajos que más destacan de la obra de Dunne y Raby son los “robots” de su *Technological Dreams Series: No. 1, Robots* (2007) —una obra que explora la posible complejidad de nuestras relaciones con máquinas inteligentes futuras— y los dispositivos para recolectar y pre-digerir comida que aparecen en su obra *Foragers* de la serie *Between Reality and the Impossible* (2010), que especula con un escenario potencial de escasez alimenticia.

Hay dos características que cabe resaltar de estos objetos. La primera, y un tanto obvia, es que no son prototipos funcionales. De hecho, están lejos de serlo. Y esta cualidad está claramente expresada en su estética abstracta. A diferencia de otros diseñadores especulativos, Dunne y Raby explícitamente evitan sugerir la factibilidad de estos dispositivos para no distraer al espectador de la lectura de los mismos como artefactos especulativos. Y ahí la segunda característica: son objetos que asemejan productos, pero productos que no encajarían en el mundo actual, mucho menos en el ámbito comercial. Su función, de hecho, es la de sugerir a qué mundo pertenecerían. Esta es probablemente la contribución más clara de Dunne y Raby, como diseñadores y como teóricos:

Los *props* de diseño especulativo funcionan como sinécdoques físicas, partes que representan todos, diseñadas para promover la especulación del espectador acerca de los mundos a los que esos objetos pertenecen. (p. 92)

En este sentido, no son tan distintos a los objetos que se presentan en museos antropológicos: es decir, no las grandes obras de arte sino las reliquias de la vida cotidiana que, a través de su sencillez genérica, nos sugieren toda una forma de vida desenvolviéndose en torno a ellas.

A pesar de que Dunne y Raby utilizan también medios audiovisuales como la fotografía y el video como parte de su repertorio diseñístico, su obra gira completamente en torno a objetos cuidadosamente diseñados para estimular la imaginación de sus espectadores. Los medios audiovisuales que utilizan son de apoyo, casi exclusivamente de registro. De ahí también que, como explican en el capítulo 8, *Between Reality and the Impossible*, el escenario que favorecen para presentar su obra sean las galerías y los museos. Siguiendo a Paola Antonelli, curadora de diseño del Museum of Modern Art de Nueva York, argumentan que los “museos se pueden convertir en laboratorios para repensar la sociedad, lugares para mostrar no lo que ya existe sino, más importante aún, lo que aún no existe.” (p. 154)



Bruce Sterling | [www.egs.edu](http://www.egs.edu)

Aquí encontramos varios puntos de articulación y tensión con el recientemente popularizado *design fiction*. Como los autores explican, este término que ha cobrado gran fuerza en los últimos años es el más cercano al diseño especulativo, tanto que usualmente se usan como si fueran sinónimos.

Bruce Sterling ha definido al *design fiction* como “el uso deliberado de prototipos diegéticos para suspender la incredulidad con respecto al cambio.” (p. 100) El término ‘diegético’, en este contexto al menos, se refiere a que éstos prototipos no requieren funcionar técnicamente sino sólo narrativamente. Son props al igual que los objetos diseñados por Dunne y Raby. Sin embargo, según argumentan los autores, el *design fiction* que se ha popularizado recientemente se ha reducido demasiado a lo que ellos llaman *future vision video*—ese tipo de video, popular en sitios como *YouTube*, que las compañías de tecnología utilizan para avanzar su visión con respecto al futuro cercano de la electrónica de consumo. Ahí, el medio audiovisual se convierte en el vehículo principal y el objeto o prototipo diegético, si es que existe, queda reducido a un artefacto cinematográfico sin valor alguno fuera de la pantalla.

Lo que es más importante es que en esa versión del *design fiction* —incluso en la definición de Sterling que, tomada al pie de la letra, sugiere un objetivo más bien sencillo— el aspecto crítico del diseño especulativo se puede perder fácilmente. En palabras de Dunne y Raby:

Otra diferencia que separa las ficciones de diseño del tipo de diseño ficticio que a nosotros nos interesa reside en que aquellas son raramente críticas del progreso tecnológico e incluso rayan en la celebración más que en el cuestionamiento. (p. 100)

El riesgo es que reducir la función del diseño ficticio a la labor de “suspender la incredulidad con respecto al cambio” puede desviar nuestra atención hacia muchos ejercicios plenamente corporativos y comerciales. La visión del futuro que éstos plantean ha inspirado al escritor y estratega especulativo Scott Smith a acuñar el término *flat-pack futures*, en referencia a los escenarios limpios y simplistas de la publicidad de los muebles para armar en casa. (Doctorow, 2013) Cabe destacar que el juicio de los autores sobre el *design fiction* es un poco injusto con respecto al trabajo de varios diseñadores

que están avanzando, bajo la bandera del design fiction, los mismo valores críticos que ellos promueven. Tal es el caso de los despachos *Near Future Laboratory* y *Superflux*, e incluso, tal vez, del proyecto 'Made in the Future' del propio despacho IDEO.

### Especular sobre todo

En este punto podríamos decir que el diseño especulativo es la creación y exhibición —preferentemente en museos y galerías— de objetos que funcionan como sinécdoques físicas de futuros plausibles y que, a través del extrañamiento cognitivo de sus espectadores, buscan generar un debate crítico con respecto a la realidad actual.

Visto así, casi podría parecer que esta teoría del diseño especulativo fue desarrollada retrospectivamente por Dunne y Raby para dar a entender su última gran obra: *United Micro Kingdoms* (2013). En ese proyecto, la especulación es total —en el mismo sentido en que a veces se acostumbra referirse a la novela total o gran novela, aquella que busca capturar todos los aspectos de una sociedad. Este es el concepto al que se refiere el título del libro y del último capítulo: *speculative everything*, es decir, especular sobre todo. El experimento de pensamiento que dispara la obra surge del siguiente diagrama:

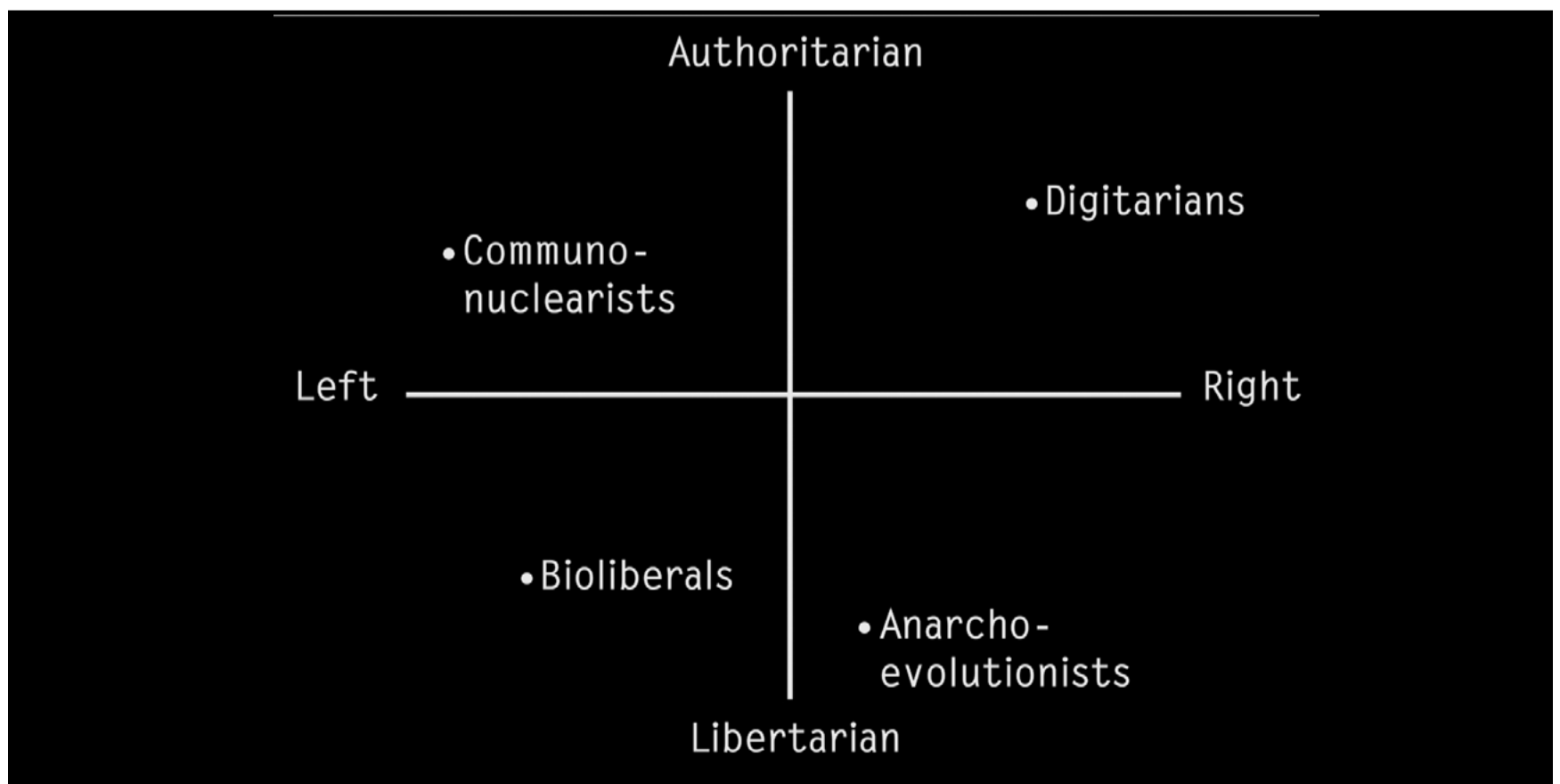
¿Qué pasaría si el Reino Unido se dividiera, geográfica y políticamente, en cuatro reinos correspondientes a cada cuadrante? El resultado es una exploración exhaustiva de las formas de gobierno, economía y vida cotidiana de cada uno de esos cuatro reinos a través de objetos como medios de transporte, maquetas

urbanas, miniaturas de personas, y una gran cantidad de material audiovisual de apoyo. La obra se expuso en el Design Museum de Londres en 2013 y cuenta con un sitio web que registra a detalle los resultados del experimento.

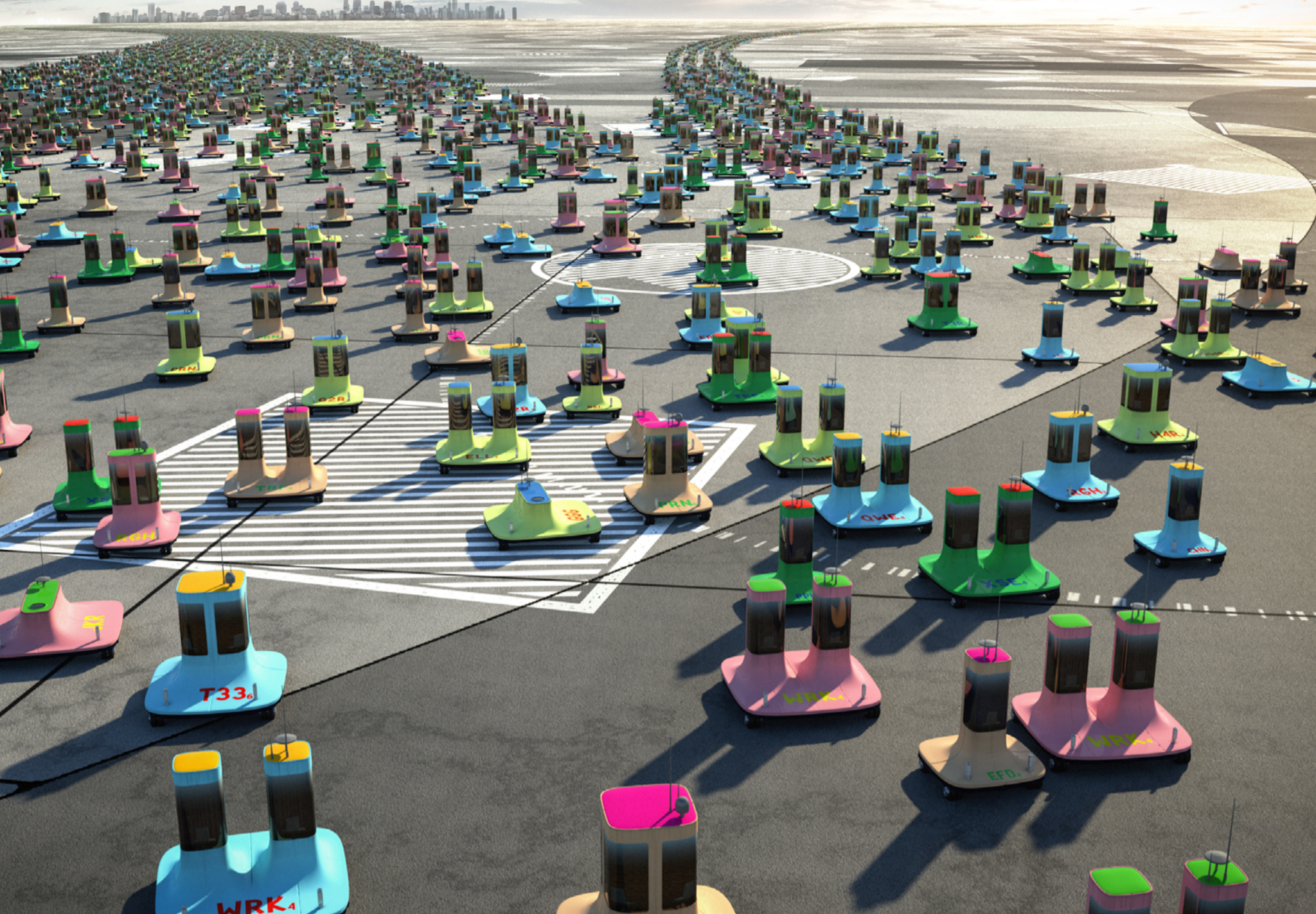
### Pensamientos Futuros

Es necesario decir que Dunne y Raby, como ellos mismos lo afirman, no son escritores: lo cual se refleja en el estilo más bien pobre y descuidado del texto del libro—no así en el libro como objeto, que tiene una edición realmente muy hermosa. En la misma medida, podríamos decir que tampoco son teóricos académicos consumados. En realidad, hemos señalado a lo largo de esta reseña al menos tres articulaciones conceptuales en las cuales la obra de Dunne y Raby podría haber sido más exhaustiva y sofisticada: En primer lugar, con respecto al activismo político. En segundo lugar, con respecto a la filosofía contemporánea. Y, en tercer lugar, con respecto a la práctica mucho más popular e, incluso, democrática, que su propia versión del diseño especulativo, a saber: *el design fiction*.

Sin embargo, queda también en la responsabilidad de esos tres campos encontrar y acercarse más explícitamente a lo que ofrecen Dunne y Raby en términos de claridad, ímpetu e inspiración. Si, como afirman algunos, el diseño especulativo o ficticio se está convirtiendo en un nuevo paradigma tan importante para el desarrollo de la disciplina como el propio *design thinking*, seguramente nos aguarda una nueva época dorada del diseño.



Dunne Raby



Tomasso Lanza

## Referencias

Delanda, M. (2002). *Intensive Science and Virtual Philosophy*. New York: NY; Continuum.

Doctorow, C. (2013). Flat-pack futures: the insufficiently weird, bland corporate view of tomorrow. Recuperado de <http://boing-boing.net/2013/07/03/flat-pack-futures-the-insuffi.html>

Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge:MA; The MIT Press.

Massumi, B. (2002). *Parables of the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham: NC; Duke University Press.

Merchant, B. (2014, Febrero). The guy who wants to sell lab-grown salami made of Kanye West is "100% serious". Recuperado de <http://motherboard.vice.com/read/the-guy-who-want-to-sell-you-salami-made-out-of-james-franco-are-100-serious>

Sterling, B. (2013, Octubre). Design fiction: unconventional objects. Recuperado de <http://www.wired.com/2013/10/design-fiction-unconventional-objects/>

Thompson, E. (2014, Febrero). Is this the weirdest food of all time? Recuperado de <http://www.cosmopolitan.com/celebrity/news/celebrity-meat-company>

Voros, J. (2003). A generic foresight process framework. *Foresight*, Vol. 5 ISS: 3, 10 – 21.

Weidinger, N. (2014). Futures thinking is the new design thinking. Recuperado de <http://www.iff.org/future-now/article-detail/futures-thinking/>