

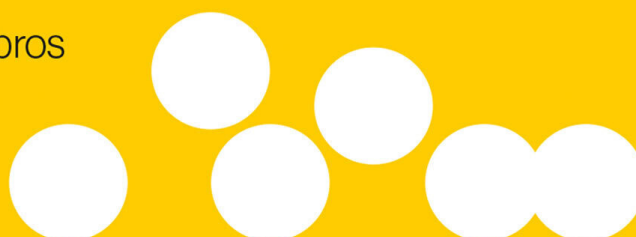
Óscar Guayabero

El diseño para el día antes

Propuestas para antes del colapso (en escenarios poscovid)
y cómo es posible evitarlo o, al menos, intentarlo.



Experimenta Libros
Colección THEORIA



Óscar Guayabero

El diseño para el día antes

«Bookwire»

Guayabero Ó.

El diseño para el día antes / Ó. Guayabero — «Bookwire»,

Estamos a un día del colapso. Eso es así, en términos temporales terráqueos. Da igual si es mañana o dentro de cinco, diez, veinticinco o cien años: si tenemos en cuenta el tiempo que la Tierra ha sido habitable, el colapso es mañana. Así que estamos viviendo «el día antes» y lo que nos toca, si queremos sobrevivir como especie, es que ese día sea tan largo y transformador como podamos. Para que ese «día antes» sea realmente operativo hemos de generar unos escenarios donde la raza humana consiga perdurar.
Desde hace años, hay diseñadores y teóricos que reclaman una función del diseño más allá de la de incentivar el consumo. Esta función es la de mediador; es decir, el diseño como disciplina que configura nuestro entorno humanizado, algunos dicen que artificial, es una interfaz entre nosotros y el mundo, entre nosotros y los demás, e incluso entre nosotros y nuestro propio cuerpo. Esa función de mediación no ha sido nunca tan evidente como ahora, cuando desde las pantallas vemos el mundo o cuando durante meses hemos tenido que desinfectar todo objeto que tocábamos o cuando filtrábamos hasta el aire que respirábamos.
Pero más allá de lo coyuntural que tiene la covid-19, esa mediación cobra una dimensión social, o ecosocial. El diseño ya no puede ser solo una forma de vender más, debe ser una forma de habitar el mundo, que puede hacer que ese vivir sea posible o no. En realidad, la idea es formular, desde el diseño, una nueva relación con los objetos, que es una nueva relación con el consumo. No negarlo, porque sería absurdo, sino intentar que sea más sensato. Este libro intenta abrir caminos hacia esa dirección.

© Guayabero Ó.
© Bookwire

Содержание

El diseño para el día antes	7
Fernando Broncano	9
Introducción	11
Estamos a un día de...	12
El diseño de medio a mediador	15
Конец ознакомительного фрагмента.	17

El diseño para el día antes

El diseño para el día antes

Óscar Guayabero

Propuestas para antes del colapso (en escenarios poscovid) y cómo es posible evitarlo o, al menos, intentarlo.

[Índice de contenido](#)

[Portadilla](#)

[Legales](#)

[Introducción](#)

[Estamos a un día de...](#)

[El diseño de medio a mediador](#)

1. El diseño como medio

[Panorama en el que nos encontramos](#)

[El consumidor universal](#)

[Antropoceno](#)

[Educación en crisis](#)

[Analfabetismo tecnológico](#)

[Crisis alimentaria](#)

[La vivienda como bien escaso](#)

[Colapso energético](#)

[Transporte privado, ciudad privativa](#)

[Impacto en el sector](#)

2. El diseño como mediador

[Diversidad como modelo](#)

[Nave espacial Tierra](#)

[Educación para la transición](#)

[Humanizar la tecnología](#)

[Soberanía alimentaria](#)

[La casa como espacio de crecimiento](#)

[Energía distributiva](#)

[Las ciudades del bien común](#)

[Otro diseño es posible](#)

3. Una mirada transversal

[Jordi Blasi](#)

[Mireia González](#)

[Esther Rico](#)

[Bernat Sanromà](#)

4. Conclusiones

5. Epílogo: El diseño y el virus de la covid

El diseño para el día antes

Propuestas para antes del colapso (en escenarios poscovid) y cómo es posible evitarlo o, al menos, intentarlo.

Óscar Guayabero

© 2021 Óscar Guayabero

© 2021, de la presente edición:

Experimenta Editorial

Calle Investigación, 7, Pol. Ind. Los Olivos.

28906 Getafe, Madrid, España

www.experimenta.es

Dirección editorial: Marcelo Ghio

Corrección: Ana Briz Blanco

Diseño: Márquez Diseño

Las referencias de este libro a ESDESIGN se dan en el marco del estudio “El diseño, de medio a mediador” realizado bajo la dirección y coordinación de ESDESIGN Escuela Superior de Diseño de Barcelona.

Versión: 1.0

Digitalización: Proyecto451

Quedan prohibidos, dentro de los límites establecidos en la ley y bajo los apercibimientos legalmente previstos, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, ya sea electrónico o mecánico, el tratamiento informático, el alquiler o cualquier otra forma de cesión de la obra sin la autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, <http://www.cedro.org>) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN edición digital (ePub): 978-84-18049-64-4



Fernando Broncano

Prólogo

Es sabido que el término diseño esconde una ambigüedad que nace en su origen etimológico del latín (*de-signare*), una ambivalencia que conduce a dos trayectorias semánticas que se entrelazan de forma inquietante: en una de ellas, avanzar un signo, señalar, constituir un futuro llenan el término de proyección sobre el tiempo mediante la transformación de algo; el término «designio» del español recoge esta senda del significado. En la otra, diseñar es representar mediante signos gráficos, donde el dibujo señala, indica, declara. En el uso práctico y extendido del término estas dos sendas convergen en la idea de definir un objeto futuro mediante la representación de una forma que acogerá funciones, usos y connotaciones simbólicas. En ingeniería se suele hablar de proyectos más que de diseños, y en las prácticas sociales políticas o institucionales se usa más el término «plan» (y ocasionalmente también el de diseño). El uso habitual de «diseño» se refiere en los usos más habituales al formateo de los objetos de consumo con la intención de añadir algo simbólico o estético a lo que se supone que ya es funcional. Pero hablamos de lo mismo: proyectar, planificar, diseñar es construir el futuro a través de la imaginación, la deliberación, la experiencia pasada, los deseos de futuro. El resultado del diseño es la creación de un entorno de objetos que adquieren una cierta independencia de las intenciones del diseñador y que, al entrar en el espacio de los usos, las prácticas, y las relaciones funcionales con otros objetos crean un hábitat completo en el que los seres humanos se desenvuelven y adquieren ellos mismos también su forma.

La tesis de este libro recoge muy bien la potencia que tienen los objetos diseñados y por ello el entrelazamiento de los dos hilos semánticos que tejen el concepto de diseño. Óscar Guayabero considera que el diseño (ahora entendido como el resultado de la práctica de diseñar) constituye una mediación. Esta es una tesis honda y productiva para entender por qué es tan importante el diseño en el mundo contemporáneo. Nunca la experiencia del tiempo profundo, el tiempo de la naturaleza, ha sido tan intensamente sentida en la humanidad. Desde las pasadas proclamas de la era posmoderna acerca del fin de la historia a las ansiedades que por fin ha comenzado a producir la evidencia del agotamiento de recursos no renovables, de la creación de un entorno urbano tóxico, del cambio climático y de la progresiva degeneración biológica del planeta, se extiende una conciencia de estar en un tiempo de transición no ya histórico, sino telúrico.

Aunque toda práctica de producción humana entraña diseño (Marx afirmaba que es el diseño, la anticipación, lo que diferencia al edificio del arquitecto de la celdilla de cera de la abeja), la omnipresencia del diseño pertenece al capitalismo de consumo, a la estructura económica en la que la reproducción de los trabajadores y la sociedad deja de ser un siempre cálculo de supervivencia hasta el día siguiente a convertir el consumo en el motor de la economía. Fue un cambio progresivo que comenzó en el siglo XIX, cuando el movimiento Arts & Crafts en el Reino Unido abogó por considerar la casa y la habitación humana como un entorno estético dedicado a la experiencia de la belleza. William Morris creía que pronto o tarde el diseño entraría en las casas de los obreros, por entonces infectos lugares tal como los describe Engels en *La situación de la clase obrera en Inglaterra*. Los grandes movimientos de transición de siglos del Art Nouveau, De Stijl, Bauhaus y otros difundieron la idea de fundir la utilidad con la belleza y lo simbólico. Para bien o para mal, estos primeros diseños que tuvieron las mejores intenciones dieron lugar a lo largo del siglo XX a una transformación radical del objeto de consumo, fuera una lata de sopa o un edificio de apartamentos para la clase obrera.

En este libro, Óscar Guayabero distingue con finura entre el diseño como medio y el diseño como mediación. El ser humano es una especie producto de un medio que solo en parte le ha sido dado por las contingencias geográficas. El medio humano es un resultado de las prácticas de producción y reproducción que llevaron a cabo especies de homínidos anteriores al *Homo sapiens*. La

antropogénesis tuvo lugar en entornos de cultura material que crearon espacios de presión evolutiva tan importantes como los de los nichos ecológicos. La especie humana se ha desenvuelto en la historia en un medido sociotécnico que denominamos «cultura material». Esta cultura material está formada por las redes de artefactos diseñadas y producidas por el arte de los miembros de las culturas: tejidos, herramientas, cultivos, murallas, templos... El medio que constituye la cultura material abarca desde la piel al conjunto de la sociedad y del territorio. Es un medio que ha producido el increíble éxito biológico de la especie en el planeta, hasta llegar a esta era que llamamos Antropoceno, en la que la huella humana adquiere proporciones geológicas.

Este carácter de medio solo en parte es intencional, «diseñado». Como estudió Jared Diamond en varios de sus libros, la actividad ciega productiva de muchas culturas fue creando las condiciones de su colapso por agotamiento de los recursos del medio natural. El medio humano y el natural se entrelazan, pero no siempre lo hacen de una manera virtuosa. A gran escala, se han producido históricamente ciclos autodestructivos en los que el medio sociotécnico acaba con la potencialidad del medio ecológico para sostener a una sociedad humana.

Junto a este carácter de medio creado por el diseño, el entorno de objetos prefigurados y construidos por la capacidad proyectiva forma a la vez una «mediación». El término mediación connota una capacidad transformatoria de los sujetos que se desarrollan en ese entorno que no lo tiene el concepto de medio. Las identidades contemporáneas deben tanto a la cultura intelectual como a la cultura material: los cuerpos y las almas son productos de la mediación de un entorno diseñado que actúa como productor al mismo tiempo que como producto. El interés que tiene el texto de Óscar Guayabero es que nos hace pensar sobre la responsabilidad educativa y formadora del diseño. Siempre se ha encomendado a la cultura escrita e intelectual la función de formar (*Bildung*) a la humanidad, pero lo cierto es que la constitución de nuestras formas de ser debe tanto al entorno de objetos diseñados como a los mensajes que portan o que se reciben a través de los medios de comunicación y de la escuela. De ahí la llamada a diseñar un entorno que cambie las direcciones autodestructivas de nuestra cultura. Diseñar objetos que contribuyan a formar seres humanos solidarios con la vida, habitantes de la nave terrestre, compasivos con todo sufrimiento humano o animal y mediaciones para formas de vida solidarias.

No llega pronto este mensaje. Al contrario, en una cierta medida hay que achacar a un diseño productor de adicciones, de indiferencia a la huella ecológica, parte de la responsabilidad de la sociedad humana en la génesis del Antropoceno. Automóviles individuales diseñados para derrochar energía fósil, habitáculos energéticamente ineficientes, culturas de un turismo adictivo y destructivo de los entornos. El llamar la atención sobre esta responsabilidad, que alcanza desde la empresarial a la misma práctica de diseño, es una tarea cada vez más necesaria y complementaria de otras presiones culturales y políticas que podemos poner en marcha para cambiar la dirección de esta civilización autodestructiva. En la mente utópica de William Morris, el diseño debería producir a la vez una vida feliz y una vida buena. Es uno de los grandes proyectos culturales de nuestro tiempo: rediseñar el mundo, rediseñar esta nave que, como la nave de Neurath, debe ser reconstruida sin poder llegar a puerto, sin que se hunda en las aguas a pesar de sus graves daños.

Introducción

Este libro tiene como base el trabajo «El diseño de medio a mediador. Estudio sobre la situación actual del diseño y su papel en la sociedad e hipótesis sobre escenarios poscovid» (1) que realicé como encargo de la ESDESIGN Escuela Superior de Diseño de Barcelona. Este centro de enseñanza *online* se marcó como objetivo generar herramientas de conocimiento y pensamiento sobre el diseño y el mundo actual para intentar encontrar caminos, como diseñadores y como sociedad. Este fue el primer documento que intentaba dar una mirada transversal al diseño y sus retos en escenarios poscovid. El libro se elaboró durante los meses del primer confinamiento y tuve la suerte de contar con textos sectoriales de otros profesionales: Jordi Blasi, Mireia González, Esther Rico y Bernat Sanromà.

Quiero agradecer tanto a la escuela como a mis colegas la oportunidad de realizar este pequeño estudio que no tiene más intención que intentar abrir ventanas de oportunidad para el entorno del diseño, sin menospreciar las prácticas más ortodoxas, pero dando cabida a estrategias y espacios de trabajo que quizás no han sido lo suficientemente explorados.

1- Estudio «El diseño de medio a mediador. Estudio sobre la situación actual del diseño y su papel en la sociedad e hipótesis sobre escenarios poscovid»: https://www.esdesignbarcelona.com/sites/default/files/el_diseno_de_medio_a_mediador_oscar_guayabero_informe_esdesign.pdf

Estamos a un día de...

Tenemos todos presente el concepto *the day after*, uno de esos conceptos que han venido a resumir un sinfín de escenarios posapocalípticos que hemos visto muchas veces en novelas o películas. Los hay de varias clases, pero se resumen en que los seres humanos hemos enviado el planeta al garete y vivimos una suerte de neoprehistoria, o distopía tecnofascista, ya sea por frío, por inundaciones, por pandemias provocadas, por falta de combustible o por calor extremo. En todos esos «días después» se muestra el ingenio de los humanos (los pocos que han sobrevivido) para crear herramientas y, sobre, todo armas. También, en la mayoría, el sistema financiero no existe, pero sigue vigente una especie de capitalismo rupestre. A mí, el diseño para ese momento no me interesa, espero morir de los primeros si llega el caso. A mí me interesa, sobre todo, el diseño para el día antes del apocalipsis. En términos temporales, si consideramos la presencia humana en el planeta, estamos justo ahí, un día antes del colapso. No sabemos si será en cinco, diez, cincuenta o cien años, pero, en cualquier caso, y como decía, en términos globales teniendo en cuenta la presencia de vida «inteligente» en el planeta Tierra, esos años representan un día, incluso unas horas o solo unos minutos si nos remontamos a la vida orgánica. Y lo que nos toca, si queremos sobrevivir como especie, es que ese día sea tan largo y transformador como podamos.

Somos una sociedad en transición, eso es inapelable. La pregunta es si seremos capaces de transitar hacia modelos sostenibles (ecológica, económica y socialmente hablando) o si vamos directamente a una distopía de precariedad y totalitarismo. Por tanto, cada una de nuestras acciones nos dirige hacia una dirección o hacia la otra, no hay más opciones. Buena parte de las decisiones que implican gasto ecológico se toman en el proceso de diseño. Muchas veces están condicionadas por aspectos de construcción, ingeniería, tecnología, pero también de *marketing*, posicionamiento de producto... Ahora bien, el rol del diseñador está presente en muchas fases de las decisiones y eso le permite ser proactivo en este sentido. De hecho, muchas veces debería ser él quien cuestionara la misma existencia del producto. Si lo que estamos creando genera más problemas —ecológicos, pero también sociales— de los que resuelve (tanto en la fase de producción, muchas veces deslocalizada, como en el mismo objetivo de producto), habría que replantear la idea misma de sacarlo al mercado. Con absoluto respeto por mis colegas de profesión, creo que el diseño está en una pantalla anterior. Decía Victor Papanek al inicio de su famoso libro *Diseño para el mundo real*:

Hay profesiones que son más dañinas que el diseño industrial, pero muy pocas. Y posiblemente solo haya una profesión que sea más insincera. El diseño publicitario, dedicado a convencer a la gente para que compre cosas que no necesita con dinero que no tiene para impresionar a personas a quienes no les importa, es quizás la especialidad más falsa que existe hoy en día. El diseño industrial, al confeccionar las cursis estupideces pregonadas por los publicistas, logra un merecido segundo puesto.

No hemos entendido que el rol del diseño puede ser parte del problema o parte de la solución. Se ha de repensar casi todo. Hasta ahora, en la mayoría de los casos, el diseño es un medio al servicio de las empresas para situar sus productos en el mercado. Es lícito, pero ya no es suficiente, porque el mercado demanda siempre novedades, para seducir. Pocas veces estas novedades van acompañadas de verdadera innovación. Y si hablamos de diseño para el día antes, mucho tendremos que innovar para conseguir generar un cambio de paradigma.

Si el diseño se establece como un mediador entre nosotros y el mundo, entre nosotros y los demás, y entre nosotros y nuestras propias capacidades, puede mediar en las dificultades reales que tenemos para vivir y vivir mejor, y por eso ha de ponerse al servicio de la innovación social. El diseño no tiene las soluciones, pero puede ayudar a encontrarlas, incluso puede hacer las preguntas adecuadas. La máxima dificultad es apartar la idea de que somos creadores / genios / artistas y de que el mundo necesita urgentemente conocer nuestro talento. Aquí, las escuelas tienen un gran papel. Debemos defenestrar la idea de formar creativos iluminados por las musas y tenemos que hacer

entender a los estudiantes que el único camino es la empatía. Una creatividad empática se basa en una realidad pretérita y tiene como objetivo generar unas realidades transformadas. Es un diseño reactivo que parte de la inteligencia colectiva y que tiene que ver con la empatía y la capacidad transformadora. No trabaja con consumidores, sino con usuarios, que a menudo se pueden incorporar en el propio proceso de diseño. Creo que ese es el diseño que podemos ofrecer para cuando, como dice Ezio Manzini, «todos diseñan». Ese sería el «diseño para el día antes».

Buckminster Fuller, en su libro de referencia *Manual operativo de la nave espacial Tierra* del año 1967, decía:

La nave espacial Tierra es un invento tan bien logrado, su diseño es tan bueno que, por lo que sabemos, los humanos llevan a bordo dos millones de años sin siquiera ser conscientes de que se encuentran en una nave. Y nuestra nave espacial está tan magníficamente diseñada que permite que la vida se regenere a bordo a pesar del fenómeno de la entropía, por el que todos los sistemas físicos locales pierden energía. Para compensar esa pérdida, tenemos que obtener la energía para regenerar la vida de otra nave espacial: el Sol.

Pero él también advertía que es una nave que se nos ha sido entregada sin instrucciones. Diría que si queremos trabajar para que ese día de antes del colapso haga retrasar el propio colapso, o evitarlo si podemos, hemos de trabajar con la idea de que no somos meros pasajeros de esta nave espacial, somos tripulantes (la idea también es de Fuller, por supuesto). Si somos tripulantes, cada decisión que tomamos puede modificar el rumbo de la nave y su propia existencia. Es cierto que eso tiene una lectura antropocéntrica, no lo negaré. Pero hemos llegado tan lejos en el cambio de las condiciones de vida sobre el planeta que ya no creo que sea suficiente con «no hacer nada», principalmente porque si no hacemos nada seguiremos en la dirección actual, es decir, el colapso. Detesto ser alarmista, pero hemos pasado de tener un problema climático a estar en alarma climática, lo dice la propia Unión Europea. Así que no nos queda otra opción que trabajar en este escenario de emergencia. Ese colapso no vendrá de la falta de recursos energéticos, como se nos decía hace años. El colapso llegará cuando la biosfera no sea capaz de digerir más CO₂ que se liberará cuando usemos las reservas que ya hoy tenemos de combustibles sólidos. Eso, combinado con el cambio climático, generará una crisis alimentaria sin precedentes que será mucho más drástica de la que ya vive de forma crónica una parte importante del planeta.

Hay muchas cosas que podemos hacer y muchos colectivos que ya las están haciendo; grupos, cooperativas, sindicatos, pequeñas empresas, etc., que intentan mejorar la situación, desde el ámbito local o el global, desde iniciativas de barrio o de país. Esa es la innovación social a la que debemos ofrecer nuestro conocimiento y experiencia. En ese contexto es donde el diseño puede mediar y esa es la idea que intentaré desarrollar a lo largo de este libro.

Más allá de eso, creo que, como diseñadores, somos claramente comunicadores y, como humanos, necesitamos con urgencia un relato alternativo al *the day after*. El imaginario colectivo parece muy predispuesto a aceptar el fin de la humanidad, quizás porque llevamos décadas y décadas recibiendo mensajes en el cine, los videojuegos, la televisión, los cómics y la literatura que han conformado un horizonte de colapso y destrucción. Hay quien dice que eso no sería tan terrible. Es cierto que no sería el fin del mundo, sería simplemente nuestro fin como humanos. Quizás sea volver a pecar de antropocéntrico, pero me resisto a pensar en ese fin de la raza humana como inevitable, aunque solo sea por la curiosidad de ver cómo conseguimos salir adelante. Hemos de ser capaces, desde nuestra profesión, de generar un relato que nos sitúe en el día antes (del colapso), pero pensando, al mismo tiempo, que ese día puede cambiarlo todo. Sin caer en inocencias naif, pero aportando escenarios de éxito para que esa idea arraigue en nuestra mentalidad como especie. Es vital ser capaces de generar nuevos imaginarios donde los humanos encontremos un encaje en el planeta que no destruya el hábitat y que el mismo tiempo opere desde la justicia social. Otra vez Fuller apunta la dirección de lo que para mí sería el objetivo del *Diseño para el día antes*: «Hacer funcionar el mundo

para el 100 % de la humanidad en el menor tiempo posible mediante la cooperación espontánea, sin perjuicio ecológico o sin dejar a nadie atrás».

El diseño de medio a mediador

Después de ver muchas opciones y variables, creo que la mejor manera de trabajar en ese «diseño para el día antes» (me resisto a usar un anglicismo, aunque *the day before's design* sería un término bastante aproximado) es transformar el diseño en un mediador. Hay que partir de la base de que, en este momento, al contrario que en otros, el diseño no está en una posición central respecto a los cambios sociales que están ocurriendo. Y no creo que eso sea negativo. Hay que asumir esa posición de gregarios y dedicar nuestro esfuerzo a ayudar aquellos que sí están haciendo realidad esos cambios. Más aún desde la pandemia de la covid.

En abril de 2020, en un artículo conjunto entre diferentes publicaciones de todo el mundo —en el nuestro fue con *Le Monde diplomatique* en español—, Ignacio Ramonet se inicia con un texto sobre la covid, con el título «La pandemia y el sistema-mundo», de la siguiente forma:

Todo está yendo muy rápido. Ninguna pandemia fue nunca tan fulminante y de tal magnitud. Surgido hace apenas cien días en una lejana ciudad desconocida, un virus ha recorrido ya todo el planeta, y ha obligado a encerrarse en sus hogares a miles de millones de personas. Algo solo imaginable en las ficciones posapocalípticas...

A estas alturas, ya nadie ignora que la pandemia no es solo una crisis sanitaria. Es lo que las ciencias sociales califican de «hecho social total», en el sentido de que convulsiona el conjunto de las relaciones sociales, y conmociona a la totalidad de los actores, de las instituciones y de los valores. (2)

Este «hecho social total» redibuja nuestro mundo de la cabeza a los pies. Algunos, al amainar la tormenta de la primera oleada de contagios, creyeron que todo volvería a ser como antes, pero los rebrotes y la gestión de los escenarios poscovid (aunque aún no hayamos salido de la pandemia) han dado un baño de realidad o de «nueva realidad» a los más ingenuos. Desengañémonos, ya nunca nada volverá a ser como era. A lo sumo, se le podrá parecer, pero el mundo que conocíamos, con sus luces y sombras, ha terminado. Hay historiadores que defienden que los siglos, como fenómenos socioculturales, no empiezan y acaban coincidiendo con las fechas. Quizás el verdadero siglo XXI empieza ahora. Un siglo donde se va a decidir la supervivencia de la especie humana.

En muchos casos, la pandemia ha actuado como acelerador de fenómenos que de una forma u otra ya estaban ocurriendo. En otros, sin embargo, ha surgido una situación nueva, nunca antes vivida por el humano como grupo. Esta aceleración ha hecho visible algunas fragilidades, torpezas y carencias que como especie tenemos, por lo que respecta tanto a las relaciones sociales-laborales-culturales-económicas, como por lo que respecta a la gestión de nuestro entorno. Ramonet prosigue en su artículo:

Nadie sabe interpretar y clarificar este extraño momento de tanta opacidad, cuando nuestras sociedades siguen temblando sobre sus bases como sacudidas por un cataclismo cósmico. Y no existen señales que nos ayuden a orientarnos... Un mundo se derrumba. Cuando todo termine, la vida ya no será igual. (3)

Con la aparición de las vacunas podría parecer que ya teníamos la situación bajo control. No parece que vaya a ser así, al menos no en breve. Pero, aunque así fuera, la vida social, cultural, política, económica e incluso la familiar e íntima ya no volverá a ser como fue.

Por supuesto, existe el peligro de que la deseada recuperación económica tras la pandemia genere una situación de retorno al modelo de «todo para el crecimiento». De hecho, ya hay algunos gobiernos que, aprovechando la circunstancia, están tratando de relajar los requisitos ecológicos y las condiciones laborales. La corriente ultraconservadora que tiene una fuerte influencia en países importantes está decidida a todo. Más nucleares, más prospecciones de petróleo, menos protección social, menos servicios públicos. Pero recordemos que ya estaban en esa línea antes de la covid. Este camino ya sabemos dónde nos lleva, venimos justamente de ahí. Y es muy probable que ese modelo de economía extractiva e hiperacelerada sea una parte importante del problema y seguro que no es

parte de la solución. A pesar de que podría pasar que, a corto plazo, sean las soluciones más fáciles, porque ya sabemos cómo hacerlas. No es ese el futuro porque no lleva directamente al colapso, como se explica más adelante.

Todas las profesiones, a su manera, se están replanteando su papel en este nuevo escenario, y la voluntad de este estudio es hacer precisamente eso con el diseño. Es decir, qué le estaba pasando al entorno del diseño y sus funciones, qué le estaba pasando al mundo en el que opera y posteriormente, con este gran salto al vacío, qué es posible que le pase al diseño y en qué escenarios operará. Pero este estudio no es neutro, no se limita a mostrar lo que está ocurriendo, sino que ofrece alguna pequeña respuesta y lo hace desde un posicionamiento previo, que se irá desgranando a lo largo del texto: el diseño del futuro ha de pasar de ser un medio a ser un mediador. Esta tesis está desarrollada después de analizar a muchos diseñadores y teóricos del diseño que a lo largo de la historia han ido dando pistas de hacia dónde podría/debería/sería deseable que fuera el diseño y su función en la sociedad.

Definimos «medio» como los recursos o la metodología que hacen posible un fin más allá del mismo. Por otro lado, podríamos definir «mediador», en este contexto, como aquello que pone en relación a dos partes, creando un entorno donde se produce esta relación. Concretando, el diseño ha sido y es un medio para conseguir algo más allá del propio diseño, normalmente dar forma y función a un producto o servicio y colocarlo en el mercado de la manera más ventajosa posible para nuestro cliente. Pero, como decía, el diseño también puede ser un mediador entre nosotros y nuestro entorno, el doméstico, el urbano y el planetario; al mismo tiempo, puede ser un mediador entre nosotros y nuestras propias limitaciones biomecánicas; finalmente, puede ser un mediador entre nosotros y los demás.

El territorio donde el diseño opera no es otro que la vida. Y «vida» en minúscula, puesto que el diseño se ocupa principalmente del día a día. Es decir, aquello que surgió como título de una exposición en el Museu del Disseny de Barcelona que tuvo la suerte de comisariar y que se ha ido asentando como un campo de trabajo: «Diseño para vivir». (4) En este vivir se analizan varios campos: el ser humano como ente, con su diversidad y sus limitaciones; el medio ambiente o, mejor dicho, la gestión medioambiental, la educación en sus diferentes ámbitos, la alimentación como necesidad básica primordial, la obtención y distribución de la energía, la vivienda como espacio de subsistencia esencial, los sistemas de transportes y su incidencia en el diseño urbano y, finalmente, el propio sector del diseño, ya no como parte de algo sino como objeto de estudio en sí mismo. Estos escenarios se analizarán como realidad presente y pasada y, por tanto, teniendo el diseño como medio, siendo parte de la cadena de valor de los productos. Pero también vislumbraremos estos entornos teniendo el diseño como mediador y, por tanto, como factor que propicia un cambio social en positivo de la situación inicial de la que parte.

Después, se ha hecho una recopilación de miradas sobre este tema de los propios expertos de ESDDESIGN Escuela Superior de Diseño de Barcelona con los textos que formaron parte del estudio original. Con todo este material, se expondrán algunas conclusiones que no pueden entenderse como fórmulas, sino simplemente como tentativas de atisbar posibles respuestas que serán obligatoriamente parciales y nunca dogmáticas ni absolutas.

2- «La pandemia y el sistema-mundo». Ignacio Ramonet. Le Monde Diplomatique en español. <https://mondiplo.com/la-pandemia-y-el-sistema-mundo>

3- «La pandemia y el sistema-mundo». Ignacio Ramonet. Le Monde Diplomatique en español. <https://mondiplo.com/la-pandemia-y-el-sistema-mundo>

4- Exposición «Diseño para vivir»: <https://ajuntament.barcelona.cat/museudeldisseny/es/exposicion/diseno-para-vivir-99-proyectos-para-el-mundo-real>

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.