

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



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

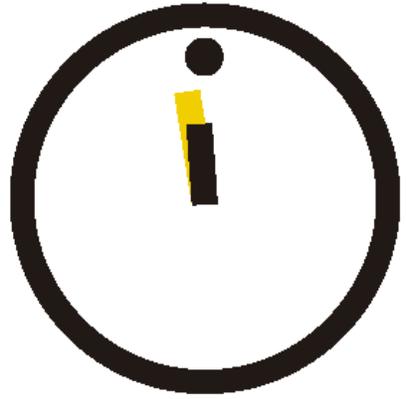
Corrección: Ana Briz Blanco
Diseño: Márquez Diseño

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_mediodor_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,