

Capítulo I

Diseños emergentes ¿Cómo afectan el entorno desde el diseño?

Omar Alonso García Martínez





Resumen

El diseño como creación de la sociedad está orientado a una función social; incide en la toma de decisiones de consumo de grupos poblacionales. Hablar de diseño social es pensar en que existe un diálogo entre el diseño y la sociedad, conversación que da como resultado una transformación de la realidad, a través de un proceso de innovación y generación de valor agregado.

El diseño social se puede comprender en tres (3) momentos. El primero, relacionado con el alcance del diseño y su duración; el segundo sobre el efecto que produce en la sociedad, es decir, los cambios que puede llegar a producir, y el tercero, el campo de la comunicación, analizando la apropiación del diseño por parte de la sociedad.

A la par del diseño social, se puede hablar del diseño consciente; su objetivo es contribuir a mejorar las situaciones que afectan la realidad; también del diseño sostenible, relacionado con la creación de proyectos que promuevan la atención de necesidades actuales, sin comprometer los recursos de las generaciones futuras. Además, del ecodiseño, movimiento del diseño que procura causar el mejor impacto ambiental, y finalmente, del diseño ficción, basado en la exploración y la imaginación.

Palabras clave: diseño social; ecodiseño; diseño ficción; sociedad.

El diseño tiene una responsabilidad frente al comportamiento social: interviene dentro de las decisiones de consumo por medio de la dinámica del mercado, a partir de la publicidad. De esta forma hay un gran impacto en la sociedad dependiendo del desarrollo del diseño dentro del mercado de bienes, servicios y de las actividades que los diseñadores lleven a cabo (Nahir, 2014).

Como la publicidad es la base del comportamiento del consumidor, a la hora de adquirir un producto, el trabajo del diseñador debe guiar las capacidades de los agentes en la búsqueda de su



desarrollo y bienestar. De esta manera, “Debe siempre considerar que su trabajo puede incidir incluso sobre la forma de pensar o de ser de las personas; de allí su responsabilidad” (Nahir, 2014, p. 85).

Actualmente, el diseño tiene una inclinación hacia la responsabilidad y la conciencia social, a partir de distintos fundamentos históricos y retos presentados en la inclusión de esta nueva línea en el diseño. Dicho cambio de visión surge con el objetivo de analizar y producir diseños guiados hacia el compromiso social por parte de las organizaciones estatales y las empresas privadas quienes han buscado contribuir en la transformación social. Menciona García (2018), que “la historia ha presentado diferentes etapas de constitución, las tradiciones orales durante mucho tiempo se adjudicaron la dinámica del paso de saberes, pero con la llegada de la escritura, la idea de documentación generó un nuevo paradigma en el sujeto” (p. 10).

En sus diferentes ramas puede ser considerado un camino para la innovación y la extensión de conocimiento en la sociedad. Introduce conocimientos en aspectos como la actividad productiva y la generación de valor agregado a los productos nacionales. En este sentido, el diseño puede ser considerado como una disciplina de aplicaciones a un conjunto de procesos de los bienes y servicios de una sociedad, en un sentido artístico (Borgoglio y Offenenden, 2009).

La característica principal parte de pensar, primero, qué necesidad o situación desea resolver; luego, proponer soluciones tecnológicas que puedan ser desarrolladas para solventar dicha necesidad específicamente. Es claro que según a quien se pregunte la definición de diseño social, varía la respuesta pues es un concepto reciente. De igual manera, se debe tener en cuenta que antes de la creación de un objeto o una tecnología, debe pensarse en la finalidad social que tendrá, de acuerdo con la necesidad a resolver.

Existen repetidas ocasiones en las que se evidencia cómo distintas asociaciones, realizan una revisión de distintos proyectos que promueven la tecnología social. Encuentran que, para empe-



zar, estos proyectos no habían sido diseñados pensando en la necesidad o el impacto. Así, proponen realizar una retrospectiva del proyecto para identificar cómo se desea resolver el problema o necesidad colectiva, inicialmente, para luego identificar la solución adecuada.

Ahora bien, es necesario ser capaz de transformar un entorno o situación social. Debe tener la capacidad de producir un cambio a partir de la participación, la transparencia en la información y en la capacidad de tomar decisiones autónomas frente a una situación. El diseño social puede ser aplicado por cualquier organización privada, empresa u organización estatal que desee la resolución de una problemática social y que realicen el desarrollo de un proyecto enfocado en esta finalidad.

Esta área del diseño siempre ha tenido como propósito producir un cambio en la sociedad. Como afirma Jorge Gaitto (2018), el diseño surge de la sociedad y se encuentra orientado y dirigido hacia la sociedad; ha sido configurado para que, en esta profesión, sus proyectos se encuentren dirigidos a la solución de necesidades según el contexto donde se presenten. En últimas:

El diseño como actividad nace en el seno de la sociedad y su producción está orientada y dirigida hacia ella. Por este motivo su función no puede ser sino social. Es en la sociedad donde incide, tanto en forma positiva como negativa. (Gaitto, 2018, p. 45)

El diseño social tiene un enfoque más profundo que la ética o la responsabilidad social de los diseñadores y organizaciones frente al ámbito de la transformación social. El diseño social, al ser comprendido como una estrategia que define la interacción entre el diseño y la sociedad, puede ser dividido en tres (3) campos.

El primero comprende el alcance del diseño y la duración en la que este genera un cambio a partir de su mensaje. Tiene en cuenta la vigencia del diseño realizado o el lapso de utilidad de un producto o proyecto desarrollado por medio de la comunicación gráfica, por ejemplo, las campañas publicitarias.



El segundo campo son los efectos producidos en la sociedad, en materia de comportamientos o cambios dentro de una cultura, sean positivos o negativos. En este aspecto se desea conocer la influencia del diseño en la transformación de los hábitos, costumbres, estructuras sociales e incluso valores. Lo anterior permite el ingreso de un proceso de diseño eficiente y mejorado, con el objetivo de mejorar la calidad de vida de los individuos.

El tercer y último campo es la comunicación, comprende el aspecto más importante del diseño social. En este sentido, se analiza la facilidad de entendimiento por parte del usuario para interpretar una campaña o un diseño. De esta forma, analiza su determinación para integrar dicho mensaje en su rutina cotidiana, creando una conexión de interacciones sociales a través de dicho mensaje (Gaitto, 2018).

Una vez incorporados estos tres (3) campos dentro de la planeación de un proyecto, o diseño, se puede contribuir al bienestar social y buscar una mejora en las prácticas empresariales y estatales, a través de diseños con enfoque social que generen un cambio frente a una problemática. Es necesario tener en cuenta que un mismo mensaje puede producir o generar distintas reacciones por parte de los individuos. Por lo anterior, es de gran importancia mantener un contexto y unos objetivos claros dentro de la elaboración del diseño para que no quepa lugar a interpretaciones contrarias sobre aquello que desea ser expresado y no produzca la reacción contraria al objetivo. Así, el diseño social mantiene una visión general y completa en la elaboración de la estrategia de un proyecto que tiene como propósito un cambio positivo en la sociedad.

Por otro lado, en momentos de crisis sociales y económicas la sociedad tiende a esperar que sean las instituciones políticas o las grandes empresas privadas quienes adopten medidas que produzcan un cambio en la sociedad de forma positiva. Sin embargo, son inconscientes en el sentido en que dichas medidas provienen en la mayoría de las ocasiones desde otros ámbitos como los diseñado-



res, quienes realmente tienen una conexión con el contexto social en el que se vive. Una vez experimentan la misma situación, buscan generar cambios desde la propia población; son los que mayor poder tienen para cambiar las cosas.

Una ciudadanía consciente y comprometida con la transformación social puede ser capaz de hacer frente a las crisis y solucionar los problemas a los cuales se enfrenta la sociedad. Los diseñadores, con sus trabajos, pretenden incidir en este ámbito promoviendo reacciones de empoderamiento ciudadano, a partir de su papel como agente de consumo. También generan un impacto en los grandes empresarios y organizaciones para que, en conjunto, se logre la transformación efectiva y eficiente en la sociedad (Bastidas y Martínez, 2016).

Con este objetivo se han creado distintos entornos para socializar estos proyectos y decidir si son viables y posibles para ser implementados. Tal es el caso del *Encuentro Internacional del diseño Forma*, celebrado en 2017 en La Habana (Cuba). Allí se reunieron distintos diseñadores, investigadores, docentes y empresarios internacionales. El tema central fue el diseño conciencia, a partir de la tesis según la cual sin el diseño no se puede construir la sociedad de carácter funcional a la que aspiramos.

El diseño social tiene como objetivo potenciar la investigación y el diseño, centrado en la transformación social, a partir de proyectos colectivos realizados por distintas entidades gubernamentales y no gubernamentales. También pretende realizar un cambio sistemático en la aplicación de las tecnologías disponibles, para generar un impacto económico a partir del conocimiento aplicado.

Victor Papanek (1971), convocaba a que los diseñadores presen sus habilidades y servicio para un grupo de población que normalmente no pueden permitirse el lujo de ser clientes del diseño, propone diseñar para mejorar la calidad de vida de los que no tienen el capital financiero para comprar productos de calidad.



Las ciencias sociales ejecutan los proyectos, sin embargo, no proponen aplicaciones de la ciencia y la economía en la sociedad. Solo siguen modelos ya existentes o ejecutan proyectos ya propuestos y evaluados; no son protagonistas en la orientación y los resultados de las innovaciones sociales aplicadas, sea que resulten ser eficaces o inapropiadas y que tengan fallas notorias en su finalidad social. Por esto, el diseño social es quien toma la iniciativa en la generación de ideas y propuestas que puedan producir transformaciones sociales, teniendo en cuenta los distintos impactos que puedan producirse y las implicaciones que estas transformaciones conllevan.

Desde un comienzo, el diseño ha tenido un enfoque social y guiado hacia la población. No obstante, a través de los años se ha transformado hacia un enfoque más artístico y se ha establecido como una disciplina creativa y artística en lugar de una disciplina social. Sin embargo, en la actualidad el diseño se ha restituido como una disciplina que genera una transformación social; está basado en la creación de nuevas plataformas de comunicación, interacción, intercambio y desarrollo que desean buscar soluciones a través del diseño. Estos nuevos enfoques y sus intervenciones pretenden fomentar el debate social, el planteamiento de problemas y, a su vez, dotar de nuevos espacios y herramientas a la población para producir los cambios necesarios.

Diseño social.

Como su nombre lo indica, el diseño social va dirigido hacia la sociedad. El diseño cumple la función de crear soluciones gráficas a las problemáticas o necesidades que se presentan en los diferentes grupos de personas que forman la sociedad.

Según el proyecto *Diseño social: Tendencias, enfoques y campos de acción* de Bastidas y Martínez (2016), el diseño social se entiende como la solución de problemáticas sociales por medio



del diseño de productos, pero este no cambia la forma de hacer diseño. Este tipo de diseño genera un impacto social, pero no un cambio social y depende del compromiso de los diseñadores y organizaciones financiadoras para realizar su trabajo.

También establecen que el término diseño social se usa principalmente para apuntar “interés de la práctica, producto o proceso de diseño, que se centra en problemas, necesidades y reacciones de grupos de personas, comunidades o ciudadanos” (Bastidas y Martínez, 2016, p. 45). Por lo anterior, el diseño social se puede denominar un área de interés disciplinar; se diferencia del diseño como tal, su enfoque que se dirige hacia comunidades o grupos de personas afectadas. De esta forma permite identificar y ver el alcance de acción del diseño, resaltando lo que tienen en común.

Augusto Solórzano (2012), en *Diseño y sentido: la redefinición constante de los horizontes del diseño* expone que el diseño suele verse reflejado en la creación de productos para vender, mientras que la intención fundamental del diseño social es satisfacer las necesidades humanas. Además, proponen el desarrollo de un modelo social en donde se valore la interacción que se maneja en el sistema cliente (una persona, una familia, un grupo, una organización o una comunidad) y cómo se interactúa dentro de ella. Busca encontrar la raíz del problema del cliente, en donde se encuentre la necesidad humana.

En este modelo social los diseñadores deben plantearse y abordar una serie de preguntas, algunas de ellas, a continuación:

- ¿Qué papel puede desempeñar un diseñador en un proceso colaborativo de intervención social?
- ¿Qué se está haciendo actualmente en este sentido y qué debe hacerse?
- ¿Cómo se puede cambiar la percepción pública de los diseñadores, con el fin de presentar una imagen de un diseñador socialmente responsable?
- ¿Las organizaciones que financian investigaciones y proyectos de bienestar social cómo pueden tener una percepción más



fuerte del diseño como una actividad socialmente responsable?

- ¿Qué tipos de productos satisfacen las necesidades de las poblaciones vulnerables?

A la hora de investigar, también se busca que los diseñadores observen a los participantes. Esto implicaría que los diseñadores intervengan en el entorno social y, de esta forma, se lograría obtener más información sobre las necesidades sociales que se desean satisfacer con la interacción del diseño social.

Diseño consciente.

El diseño consciente es un movimiento en el diseño en general que ha nacido ante las distintas problemáticas presentes y trascendentes a través del tiempo, sin llegar a tener una solución completa o, al menos, cómo dar indicios a herramientas de solución. Por medio del diseño consciente, en las carreras de diseño se busca tener una proyección donde se maneje una ética y responsabilidad social.

Su aporte consiste en contribuir a mejorar la sociedad y las situaciones que la afectan, como los problemas ambientales y por tanto climatológicos; además de las problemáticas de proyección social como la desocupación, el desempleo, la pobreza, la drogadicción, la discapacidad, entre otros. De esta manera, se establece una postura del diseño consciente como uno de los movimientos centrados en el usuario que busca aportar al mismo.

Pelta (2008), en su artículo “Diseñar con la gente”, hace mención sobre la definición o postura del diseñador consciente. Lo identifica como un modo de trabajar, apoyado en la idea de la ética y la responsabilidad para poder informar las decisiones de diseño sin constreñir la innovación y el desarrollo tecnológico que nuestra sociedad necesita llevar a cabo.

El diseño consciente es el diseñar dando y promoviendo consciencia frente al entorno donde se trabaja; además, empleando y



creando herramientas tecnológicas, así como nuevas metodologías. De esta manera, cambia el tradicionalismo en las carreras de diseño; va más allá de las incumbencias académicas tradicionales (comunicacionales y funcionales), en pro de la sociedad y el ambiente en general. Así, el diseño da un paso más allá, aporta mitologías de trabajo innovadoras que reorientan las prioridades y filosofías de procesos de trabajo existentes a la vez que promueve un valor agregado a los proyectos y productos de diseño.

La determinación del diseño consciente debe pensar en las consecuencias de las acciones de diseño antes de ponerlas en marcha, según los recursos tanto naturales como materiales empleados en los procesos para llevar a cabo los proyectos (al igual que los industriales). También el tomar en consideración qué material y energía está presente en los sistemas que diseñamos; dar prioridad a la entidad humana; la integración de los usuarios a los procesos; enfocarse en diseños direccionados como productos a realizar para la carrera (y no explícitamente hacia la venta); ver opciones de innovación y rompimiento de esquemas de manera positiva en las diferencias culturales, entornos y problemáticas a atender; ser objetivos en los sistemas, productos y servicios a diseñar para que tengan una verdadera funcionalidad que aporte a la sociedad. Pelta considera, además, que muchas de las situaciones problemáticas que se plantean en nuestro mundo actual son el resultado de malas decisiones de diseño.

Diseño sostenible.

El diseño sostenible es el movimiento del diseño en pro de crear proyectos que promuevan la sostenibilidad; entendida como atender a las necesidades actuales, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de satisfacer las suyas. Garantiza el equilibrio entre crecimiento económico, cuidado del medio ambiente y bienestar social (lo que se conoce como triple vertiente de la sostenibilidad) (Asamblea General de la ONU, 1987).



Cuando se habla de sostenibilidad, en ámbitos de diseño, se remite y hace referencia al equilibrio entre la sociedad, industria y medio ambiente con respecto a la integración social a los proyectos y procesos. A su vez, generar competitividad en el mercado y la restauración y preservación del medio ambiente (recursos naturales, problemas climatológicos y crisis ambientales),

El artículo “Principios Hannover” escrito por William McDonough y Michael Braungart en la Exposición Mundial del año 2000, ha sido considerado por ecointeligencia como los pilares del diseño sostenible. Por su lado, Ricardo Estévez, predicador de la sostenibilidad y del respeto al medio ambiente, en su artículo “Los 10 mandamientos del diseño sostenible” rescata los principios propuestos por McDonough y Braungart. Explica que, por medio de la aplicación y referenciación, se debe realizar un replanteamiento sobre la forma en que se ejercen los proyectos de diseño y como se emplean los recursos; además, busca una integración de los elementos materiales, espirituales y medioambientales.

Desafío para la humanidad es desarrollar procesos de diseño que nos permitan permanecer dentro del contexto de la naturaleza. Debemos emplear tanto el conocimiento actual como la sabiduría de antaño en nuestros esfuerzos para concebir y llevar a cabo la transformación física, cuidado y mantenimiento de la Tierra. (Estévez, 2012, p. 57)

Simplificadamente, en ese mismo artículo Estévez (2012) expone los principios que definen la amplitud de lo que significa el diseño sostenible:

- Insistir en la coexistencia de los derechos de la humanidad y la naturaleza en condiciones saludables, solidarias, diversas y sostenibles.
- Reconocer la interdependencia: El diseño humano interactúa con el mundo natural, depende de él, y tiene diversas conse-



- cuencias a cualquier escala. Entonces, aumenta el cuidado en el diseño, hasta reconocer sus efectos incluso en la distancia.
- Respetar las relaciones entre espíritu y materia: Considerar todos los aspectos de los asentamientos humanos, incluyendo la comunidad, la vivienda, la industria y el comercio, en términos de conexiones existentes y cambiantes entre la conciencia espiritual y material.
 - Aceptar la responsabilidad de las consecuencias, derivadas de las decisiones en diseño, sobre el bienestar humano, la viabilidad de los sistemas naturales y su derecho a coexistir.
 - Crear objetos de valor seguro a largo plazo: No cargar a las futuras generaciones con los requisitos de un mantenimiento derivado de la creación descuidada de productos, procesos o normas.
 - Eliminar el concepto de residuo: Evaluar y optimizar el ciclo de vida completo de productos y procesos para abordar el estado de los sistemas naturales, donde no existan desperdicios.
 - Depender de los flujos de energía naturales: Como el ciclo de vida natural, el diseño humano debería derivar sus esfuerzos creativos del aporte perpetuo de energía solar; incorporar la energía eficientemente, de forma segura, para un uso responsable.
 - Entender las limitaciones del diseño: Ninguna creación humana dura para siempre y el diseño no resuelve todos los problemas. Aquellos que diseñan y planifican deben practicar la humildad frente a la naturaleza. Tratar la naturaleza como modelo y mentor, y no como un inconveniente que eludir o controlar.
 - Buscar la mejora continua mediante el intercambio de conocimientos: Fomentar la comunicación directa y abierta entre colegas, clientes, fabricantes y usuarios para vincular las consideraciones de sostenibilidad a largo plazo con responsabilidad ética, así como restablecer una y otra vez la relación entre los procesos naturales y la actividad humana.

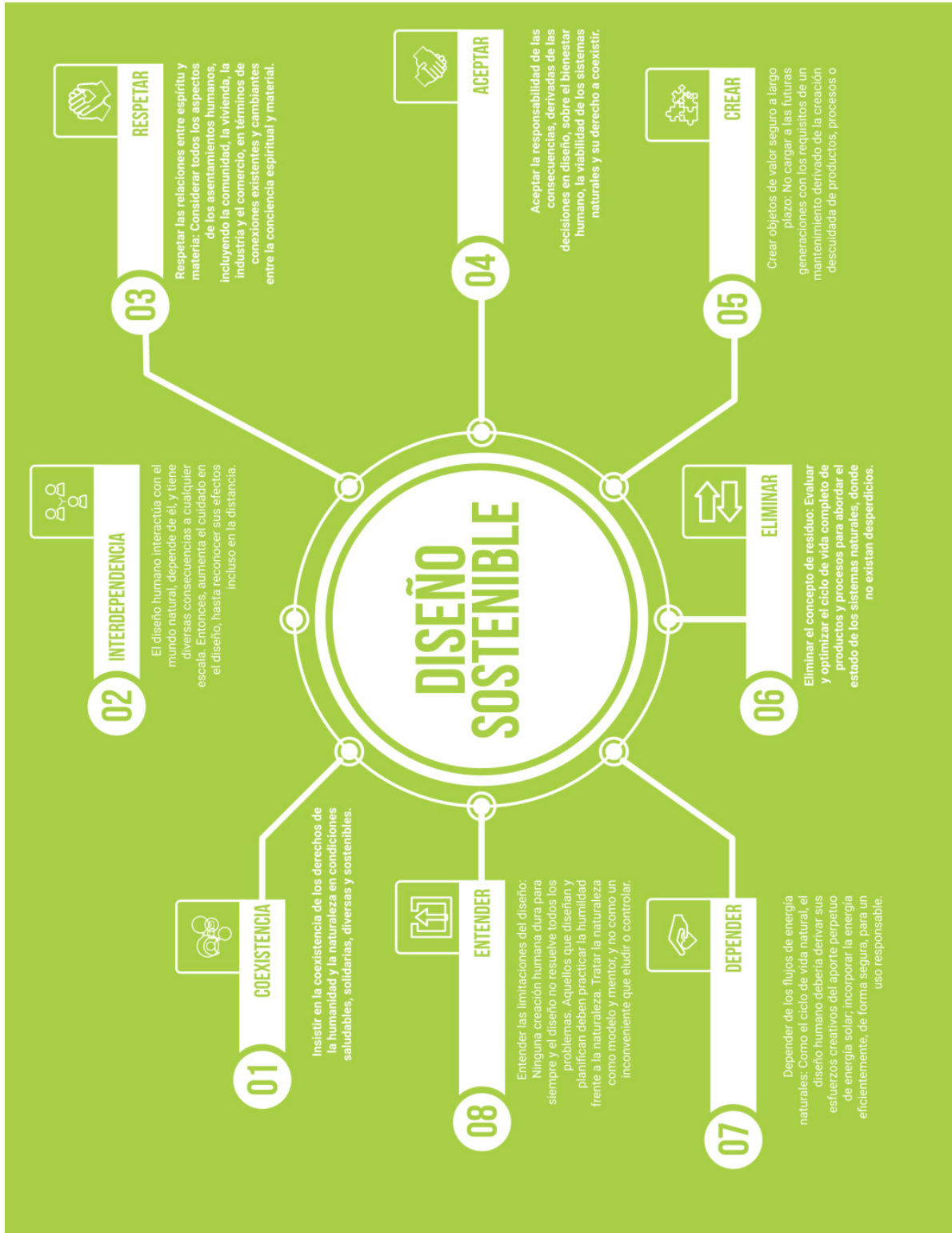


Figura 1. Diseño sostenible, 2019
Fuente: Elaboración propia



En el blog virtual de la Universidad Nacional de Colombia, las publicaciones de las investigaciones realizadas por Romero, Burbano y Guerrero (2010), acerca del diseño sostenible, toman como referencia el *Manual de diseño ecológico: un catálogo completo de mobiliario y objetos para la casa y la oficina* escrito por Thames y Hudson en 2002. El manual expone lo que podría tomarse como las funciones u objetivos que debería tener el diseñador en el diseño sostenible. Estos serían:

- Diseñará para satisfacer necesidades reales, y no necesidades de moda pasajeras o creadas por el mercado.
- Diseñará para minimizar la huella ecológica del producto, material o producto de servicio, es decir, para reducir el consumo de recursos, incluyendo la energía y el agua.
- Diseñará para aprovechar la energía derivada del sol, del viento, del agua o del mar, en vez de usar capital natural no renovable, como carburante fósil.
- Diseñará para hacer posible la separación de los componentes del producto en cuestión al final de su ciclo vital, fomentando así el reciclaje o la reutilización de sus materiales o componentes.
- Diseñará para excluir el uso de sustancias tóxicas o peligrosas para el ser humano o para otras formas de vida, en todos los estadios del ciclo vital del producto, material o producto de servicio.
- Diseñará para crear el máximo de beneficios para los consumidores a quienes va destinado el producto, y para educar al cliente, creando así un futuro más igualitario.
- Diseñará para usar materiales y recursos disponibles localmente, siempre que ello sea posible (se trata de pensar globalmente, pero actuar localmente).
- Diseñará para excluir el letargo de la innovación, volviendo a examinar las presunciones originales que hay tras los concep-



tos existentes, tras los productos, materiales o productos de servicio.

- Diseñará para convertir productos en servicios.
- Diseñará para maximizar los beneficios del producto, material o producto de servicio para las comunidades.
- Diseñará para fomentar las estructuras modulares en diseño; así permite adquisiciones posteriores, a medida que las necesidades lo requieran y la capacidad adquisitiva lo permita, para facilitar la reparación, la reutilización, y mejorar la funcionalidad.
- Diseñará para generar debate y cuestionar el statu quo que rodea a los diferentes productos y materiales.
- Publicará diseños ecológicamente plurales en el dominio público para beneficio colectivo, en especial, aquellos diseños que no se fabrican comercialmente.
- Diseñará para crear objetos, materiales y productos de servicio más sostenibles, de cara a un futuro más sostenible.



Figura 2. Manual diseño ecológico, 2019
Fuente: Elaboración propia



Ecodiseño.

La norma ISO 14006 *Sistemas de Gestión Ambiental. Directrices para la incorporación del ecodiseño*, define ecodiseño como “la integración de aspectos ambientales en el diseño y desarrollo del producto con el objetivo de reducir los impactos ambientales adversos a lo largo del ciclo de vida de un producto” (ISO 14006, 2011).

El ecodiseño posee diversidad de definiciones que pueden sintetizarse y complementarse. Una definición clara puede ser el movimiento en diseño que busca conseguir un impacto ambiental mínimo en la fase de diseño de un producto y en todas las fases del su ciclo de vida. Lo anterior, a través de la mejora de la funcionalidad, selección de materiales menos impactantes en el ambiente, aplicación de procesos alternativos, mejora de transporte, mejora en el uso y la minimización de impactos en la fase final del tratamiento.

El factor más importante en el ecodiseño es el ciclo de vida del producto, entendido como las etapas de su desarrollo desde el momento de la obtención de la materia prima hasta el momento de su disposición final. Las etapas del ciclo de vida de un producto son la obtención de materia y los componentes, producción, distribución y uso y fin de vida (UPC, s. f.). Es necesario entender que el ecodiseño no busca cambiar el proceso industrial de diseño, sino llevarlo un paso más allá mejorándolo y complementándolo. Además, introduce el factor de medio ambiente para la toma de decisiones en el proceso de desarrollo.

Marián Galindo en su artículo “Ecodiseño: 10 Principios y 10 Ejemplos” de manera sintetizada expone los criterios propuestos por Silvia Barbero y Brunella Cozzo en su libro *Ecodesign*. Lo anterior, para convertir diseño en ecodiseño entre los que están reducción material, diseño por desmontaje, monomaterialidad o materiales bio, durabilidad, multifuncionalidad, reutilización y re-



ciclaje; reducción dimensional, diseño de los servicios, uso de la tecnología, disminución de las emisiones; y eco publicidad (Galindo, 2014).

El proyecto *Design & green engineering* (Degren) en la Euroace, en su concepto de ecodiseño define que la importancia de incorporar la variable ambiental desde el momento de diseño resulta clave. Se estima que el 80% de los impactos ambientales de todo el ciclo de vida de los productos se determinan durante su fase de diseño. La integración del ecodiseño como estándar de calidad ambiental puede aportar sustanciales ventajas competitivas para una organización (Degren, 2017).

Diseño ficción.

Del artículo “Diseño ficción: prototipando futuros deseables” se define el diseño ficción como “nueva metodología que nos permite prototipo objetos tangibles, con una estética concreta deliberada y una propiedad narrativa implícita. Con estos objetos podemos viajar a escenarios de futuro y reflexionar sobre cómo queremos nuestro mañana” (Roselló, 2017).

El diseño ficción se basa en el uso de la imaginación y exploración crítica de las posibilidades futuras mediante objetos tangibles. Es utilizado como una metodología que busca crear nuevos horizontes de posibles y preferibles futuros más ideales para la sociedad; también crear nuevamente las visiones de un futuro que esperamos.

Establece el cono de futuros, es decir, un cono de dos (2) o tres (3) dimensiones que representa la percepción de un individuo o una organización. El tiempo se establece como una proyección que se ancha cada vez que nos alejamos del presente y se observa el crecimiento del número de posibles futuros creados al avanzar más hacia el futuro.

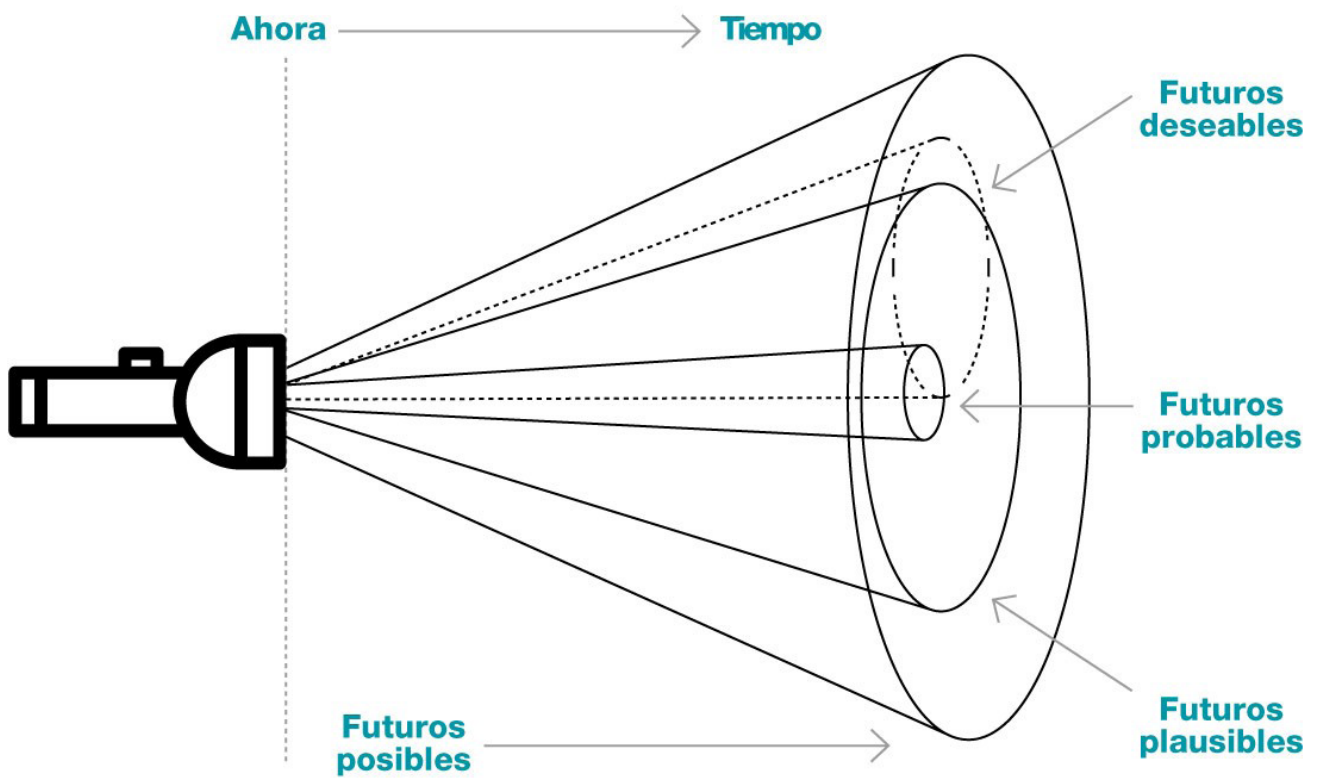


Figura 3. Conos futuros (basado en el diseño de Nesta)
Fuente: Roselló, E. Diseño ficción: prototipando futuros deseables, 2017



Dentro de este cono se sitúan varias categorías de futuro. Los futuros probables son aquellos futuros que tienen una probabilidad estadística o social de acontecer, incluyendo el hecho de que, más o menos, ya existen el conocimiento y los recursos para hacerlos viables.

Los futuros plausibles son aquellos que, por motivos de las tendencias sociales, políticas y económicas del presente, no son tan probables de ocurrir como los primeros. Sin embargo, el conocimiento y los recursos para que sean factibles ya existen; ante un acontecimiento histórico imprevisto (un “cisne negro” como se denomina), o simplemente de un cambio de fuerzas, los factores de probabilidad podrían alterarse y se convertirían entonces en un futuro probable.

Los futuros posibles incluyen los probables y plausibles, pero también otros escenarios no probables y no plausibles. Son todos aquellos futuros sobre los que no nos sería extraño pensar en ello, o en los que el conocimiento para que acontezcan todavía no existe. No obstante, podría ser alcanzado en un plazo de tiempo más rápido de lo esperado. Por ejemplo, que una especie alienígena nos regalara una nueva tecnología que nos permitiera viajar a cualquier punto del universo en cuestión de segundos.

Los futuros deseables, transversales a los anteriores, consisten en aquellos deseados por la sociedad, o por un colectivo específico, sean probables, plausibles o implausibles. El transhumanismo, por ejemplo, es un movimiento que ha impulsado y posicionado unos escenarios de futuro específicos desde los años 1970. Los sitúan hoy día en el futuro *mainstream* y canónico por excelencia (Roselló, 2017).

Roselló habla del prototipo diegético, término utilizado naturalmente en el cine, referente a la música; además, se ha utilizado en el campo del diseño crítico y del diseño especulativo. En estos dos (2) tipos de diseño se busca que el espectador, mediante un objeto tangible, pueda adentrarse en la narrativa o el escenario ficticio al



que pertenece y así cuestionar ese escenario. Para eso se utiliza un escenario del futuro que pertenezca al objeto y que narre una historia coherente respecto a nuestro presente; en donde el objeto genere una provocación, para que incite un debate de reflexión sobre los futuros que queremos.

En sí, el diseño ficción busca la creación de espacios y escenarios futuros que se adapten a una velocidad más acelerada, para que vivamos pasando entre los futuros deseados por las empresas.



Referencias bibliográficas

- Asamblea General de la ONU. (1987). *Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo*. París: Naciones Unidas. Recuperado de: http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_Lecture_1/CMMAD-Informe-Comision-Brundtland-sobre-Medio-Ambiente-Desarrollo.pdf
- Bastidas, A. & Martínez, H. (2016). Diseño social: tendencias, enfoques y campos de acción, Colombia. *Arquetipo*, (13), pp. 89 - 113. Recuperado de: <http://biblioteca.ucp.edu.co/OJS/index.php/arquetipo/article/view/3245/3486>
- Borgoglio, L. & Offenhenden, C. (2009). *El otro diseño o el diseño para los otros. Diseño e inclusión social. Indicadores Culturales*. Recuperado de: http://www.untref.edu.ar/documentos/indicadores_culturales/2009/Diseno%20-%20Luciano%20Borgoglio%20-%20Camila%20Offenhenden.pdf
- Degren. (2017). Concepto de ecodiseño. *Degren EU*. Recuperado de: http://www.degren.eu/?page_id=791
- Estévez. R. (2012). Los 10 mandamientos del diseño sostenible. *Ecointeligencia*. Recuperado de: <https://www.ecointeligencia.com/2012/11/10-mandamientos-diseno-sostenible/>
- Gaitto, J. (2018). La función social del diseño o el diseño al servicio social. Cuadernos del centro de estudios de diseño y comunicación. no. 69. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=663&id_articulo=13897
- Galindo. M. (2014). Ecodiseño: 10 Principios Y 10 Ejemplos. *Ecoesmas*. Recuperado de: <https://ecoemas.com/ecodiseno-10-principios-10-ejemplos/>



- García, O. (2018). *Inmanencia. La imagen y el texto. Reflexiones entre el comic y la novela gráfica*. Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo. Recuperado de <http://palma.sanmateo.edu.co>
- ISO 14006:2011. (2011). *Environmental management systems – Guidelines for incorporating ecodesign*. Geneva: ISO.
- Nahir, Y. (2014). Diseño, responsabilidad social y desarrollo local; Creatividad y diseño gráfico. *Revista Creatividad y Sociedad*, 22. Recuperado de: http://www.creatividadysociedad.com/articulos/22/17_Gomez_Barrera.pdf
- Papanek, V. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. New York: Pantheon Books
- Pelta, R. (2008). Diseñar con la gente. *Raco*. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/Temes/article/viewFile/76580/105103>
- Romero, Burbano y Guerrero (2010). Diseño Sostenible. Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de: <http://blogs.virtual.unal.edu.co/disenosostenible/1-el-diseno-sostenible/>
- Roselló, E. (2016). Diseño ficción: prototipando futuros deseables. *Lab*. Recuperado de: <http://lab.cccb.org/es/diseño-ficción-prototipando-futuros-deseables/>
- Solórzano, A. (2014). *Diseño y sentido: la redefinición constante de los horizontes del diseño*. Manizales: Universidad de Caldas. Recuperado de: http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista10_6.pdf
- UPC. (s.f.) *Ecodiseño e impacto ambiental*. (s.f). Cataluña: Universidad Politécnica de Cataluña. Recuperado de: <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099.1/10682/Ecodiseny.pdf?sequence=9&isAllowed=y>