
Andreu Belsunces Gonçaves

Andreu Belsunces Gonçaves investiga y trabaja en la intersección entre culturas digitales, nuevas narrativas, innovación social y prácticas colaborativas. Como estudiante de doctorado, se interesa por el diseño de la asistencia personal inteligente desde una mirada post-humana. Es profesor en diversas universidades, entre las que se encuentra ELISAVA, y ha colaborado con Hangar, CCCB o UNESCO. Actualmente colabora estrechamente con CoBoi – Laboratori Cívic d’Innovació i Economia Social de Sant Boi de Llobregat.

diseño especulativo

diseño post-
antropocéntrico

Fixtions

narración colaborativa

narración transmedia

FIXTIONS

Ficciones colaborativas para intervenir desde la especulación en realidades emergentes

“A novel examines not reality, but existence. And existence is not what has occurred, existence is the realm of human possibilities, everything that man can become, everything he’s capable of. Novelists draw up the map of existence by discovering this or that human possibility.”

Milan Kundera

La práctica del diseño cada vez va más allá de crear objetos (tangibles o intangibles) concretos para centrarse en proyectos relacionados con el diseño de servicios, organizaciones, sistemas, plataformas o experiencias. En este contexto el diseño se convierte en mediador de una red sociotécnica cuyos actores -humanos y no humanos- trata de estabilizar para lograr dar con un artefacto funcional.

Por otro lado, la aceleración del cambio tecnológico, cultural, político o medioambiental, presenta un reto de gestión de la incertidumbre que ha sido abordado, por ejemplo, desde el Design Fiction o el diseño especulativo. Estos dos enfoques, se centran en el diseño objetual para imaginar el universo que le ha dado lugar.

Partiendo de la teoría del actor-red y el diseño post-antropocéntrico, Fixtions propone un marco metodológico experimental de ficción colaborativa transmedia. Centrándose más en lo narrativo que en el diseño de producto, aprovecha las capacidades del relato para producir un universo imaginario que permite explorar el diseño de prototipos especulativos y sus ensamblajes. El proceso se lleva a cabo utilizando distintos lenguajes de expresión, dando como resultado una narrativa transmedia producida colectivamente.

Fixtions ha sido desarrollada entre la asignatura de diseño transmedia del MUDiC de ELISAVA impartida junto Carlos Scolari, y el Laboratori Cívic d’Emprenedoria i Economia Social, CoBoi, y ha sido testada en el Istituto Europeo di Design. Este artículo detalla su metodología y reflexiona sobre el contexto del que emerge y con el cual dialoga.

Introducción

En 1970 un grupo de ingenieros franceses diseñaron el VEL, un coche eléctrico que buscaba ser la punta de lanza de una serie de transformaciones que llevarían a la sociedad a una forma de existencia más sostenible y medioambientalmente más responsable.

Esta máquina, proyectada por lo que Michel Callon [1] llamaría sociólogos-ingenieros, quería desplazar la carga del automóvil como símbolo de poder y estatus para convertirlo en algo esencialmente más utilitario. La meta era poner la ciencia y la tecnología al servicio de la ciudadanía y suprimir aquellas categorías sociales que se distinguían por sus estilos de consumo.

Para que esto fuera una realidad, el equipo de tecno-utópicos proyectó el ensamblaje de una serie de actores que conformaban el ecosistema del que formaba parte la máquina: la Compañía General Eléctrica fabricaría el motor, las pilas y acumuladores del motor eléctrico, Renault se encargaría del chasis y las carrocerías, el Estado Francés legislaría para que se subvencionara a los ayuntamientos que implementaran la tecnología, y la ciudadanía cambiaría unos hábitos que se habían cocinado a fuego lento durante décadas.

Michel Callon explica que este proyecto fracasó porque sus impulsores no consiguieron construir un actor-red sólido y duradero, o lo que es lo mismo, no lograron que materiales, empresas, instituciones públicas y ciudadanía llegaran a una convivencia estable: la batería eléctrica no funcionó correctamente, la implantación del coche suponía la creación de centenares de estaciones de servicio que nadie estaba dispuesto a asumir, y los movimientos ecologistas fueron perdiendo fuerza. El VEL era un vehículo que quería dejar atrás la sociedad de consumo, pero el colapso de los agentes sociotécnicos que componían el ecosistema que lo haría posible lo dejaron sin energía para continuar su carrera.

Algo parecido podría decirse de las gafas de realidad aumentada de Google, que quisieron ser la vanguardia de una humanidad aún más imbricada con las tecnologías digitales, pero que se toparon con una ciudadanía que se negó a ser filmada o fotografiada sin permiso y con una legislación que consideró que conducir con estas gafas (que supuestamente aumentaban la percepción humana) podía ser un factor de distracción peligroso. Esto, sin mencionar que era más un prototipo carísimo que un producto acabado.

En ambos casos, las personas encargadas de los diseños de los artefactos no tuvieron suficientemente en cuenta la red con la que sus objetos debían contar para asentarse. Al respecto, la socióloga e investigadora del diseño Laura Forlano [2] explica, que la práctica del

Anticipar el devenir es poner en juego las expectativas que operan en el presente para dar forma a las bases y posibilidades del futuro. Analizarlas o hacerlas explícitas puede ser útil para conocer, estructurar y gestionar los múltiples futuros que se agolpan en el ahora.

diseño cada vez va más allá de crear objetos (tangibles o intangibles) concretos para centrarse en proyectos más relacionados con el diseño de servicios, organizaciones, sistemas, plataformas o experiencias. Aquí, la persona diseñadora debe organizar relaciones entre ciudadanía, tecnología, infraestructuras, leyes, medio ambiente, código, proveedores o materiales, por poner sólo algunas ejemplos. Que su diseño funcione o no, dependerá de su capacidad para lograr acuerdos entre las agendas políticas, económicas y éticas de estos actores humanos y no humanos, de todo ello depende que sea capaz de incidir en su entorno.

Como explican Marres [3] y Wilkie [4], el diseño performa agencia a la hora de influir en las condiciones materiales y simbólicas de la vida cotidiana, introduciendo nuevas prácticas y modificando las existentes.

Según la perspectiva de la teoría del actor red, presente en todos estos enfoques, la práctica del diseño no debe centrarse simplemente en lo objetual, sino que debe ser capaz de gestionar la complejidad de la que forma parte, mediando entre distintos ámbitos y actores con distintas naturalezas e intereses. Por ello mismo, es necesario construir un pensamiento crítico acerca del lugar que ocupa el diseño, que se preocupe sobre las formas en las que despliega sus herramientas, y cómo dialoga, tanto en su producción como en su uso, con las ecologías de las que forma parte.

Cartografía de futuros

Tanto el proyecto del coche eléctrico como el de las gafas de Google traían implícitos un tipo de usuarios. Los primeros eran inicialmente personas preocupadas por el medio ambiente y que deseaban lograr un cambio social y

posteriormente toda la ciudadanía en general. Las Google Glass, sin embargo, eran personas interesadas por la innovación tecnológica, las tendencias y potencialidades de la electrónica de consumo, y con gran poder adquisitivo.

En los dos casos, las propuestas de diseño se enfocaban a usuarios que existían en potencia, pero no *de facto*. La innovación y la invención están orientadas a crear dispositivos que no existen como tal. Como explica Wilkie, diseñar un nuevo artefacto implica producir nuevos usuarios, que emergen entre el proceso del diseño y su uso, haciendo converger relaciones e intereses múltiples y divergentes entre personas, dispositivos, prácticas, contextos de uso y flujos de información.

Anticipar el devenir es poner en juego las expectativas que operan en el presente para dar forma a las bases y posibilidades del futuro. Analizarlas o hacerlas explícitas puede ser útil para conocer, estructurar y gestionar los múltiples futuros que se agolpan en el ahora. Esto es especialmente cierto en un contexto donde la velocidad frenética de los cambios sociopolíticos, tecnológicos o ambientales hacen necesaria la activación de mecanismos de gestión de incertidumbre.

Los dispositivos de prospectiva han sido ampliamente utilizados en el ámbito de la innovación tecnológica y son aplicados crecientemente en otros campos como el diseño de ciudades, políticas públicas o servicios. Teniendo en cuenta que la estabilidad de un artefacto dependerá de su uso, no es de extrañar que el usuario haya terminado tomando tanta importancia en los procesos de diseño.

1. Ficciones, tecnologías blandas, laboratorios

A lo largo de la historia, la narración ha sido empleada como una tecnología blanda, entendida como un dispositivo que influye o modula el comportamiento humano y los procesos sociales. La religión, por ejemplo, ha desplegado una serie de relatos (más o menos ficticios) que han marcado las líneas de lo deseable y lo abyecto en la construcción de pactos sociales. Lo mismo puede decirse de la novela o el cine en representaciones del género, el amor, el patriotismo o la tensión dicotómica entre el bien y el mal; o la propagación de la idea tecno-liberal de Silicon Valley según la cual el Estado es el principal enemigo de internet y solamente las fuerzas del mercado pueden crear una red descentralizada de comunicaciones accesible para todo el mundo [5].

En efecto, la narración puede ser utilizada como herramienta. El *storytelling* (entendido, tal como hace Vicente Luis Mora [6], como una instrumentalización del arte de la literatura) ha sido utilizado a discreción,

además de por la industria del espectáculo, en ámbitos como la política, mercadotecnia y publicidad, recursos humanos o negociación para persuadir, resumir y organizar información o generar comunidad [7], por poner sólo algunos ejemplos.

Pero las funciones del dispositivo-narración no terminan ahí. Su capacidad como canal de fabulación ha insuflado a la ciencia-ficción el poder de anticipar futuros y ser una fuente de lo que Lance Weiler llama *story-driven innovation*. Son conocidos los casos donde este género ha influido (más que predicho) en innovaciones posteriores a la creación del relato. El submarino (Veinte mil leguas de viaje submarino de Julio Verne) o las interfaces gestuales (Minority report de Steven Spielberg) son dos pruebas tangibles de que la ficción opera como un laboratorio. El psicólogo experimental Steven Pinker [8] explica que, a nivel cognitivo, la ficción constituye una modalidad donde experimentar lo que sucede en distintas situaciones imaginarias, de modo que podemos extraer generalidades que luego nos servirán en la vida real. La mente, de acuerdo a Pinker, es un laboratorio donde crear situaciones hipotéticas en un entorno controlado y exento de riesgos.

Al respecto, y haciendo un camino inverso, Parikka [9] explica cómo los laboratorios producen imaginarios que sitúan las coordenadas de lo posible. En su naturaleza exploratoria, estos espacios despliegan técnicas para discernir entre aquello imposible y lo que es susceptible de volverse una realidad, y ejecutan mecanismos que desplazan lo posible hacia lo probable. En este sentido, el diseño también cierra el objetivo de lo posible para focalizarse en aquello que puede existir en el plano de lo real.

2. Objetos que vienen del futuro: Design Fiction y diseño especulativo

Tradicionalmente el diseño se ha centrado en producir artefactos útiles para contextos situados dentro de lo que se ha acordado llamar realidad. Varios pensadores y diseñadores se han zambullido en otras topologías temporales, muchas de ellas ficticias o potenciales, para explorar lo que Anthony Dunne llamó Critical Design, destacando las políticas que incorporan, despliegan y performan las prácticas de diseño.

Dentro de este ámbito, el investigador, diseñador y miembro de Near Future Laboratory, Julian Bleeker [10] publicó en 2009 un ensayo que popularizó la idea de *Design Fiction*, un tipo de práctica orientada a crear espacios narrativos donde hacer emerger artefactos culturales en forma de futuros. Partiendo de la premisa que la ciencia-ficción genera en sus historias prototipos de otros universos, Bleeker defiende una práctica que en-

La ficción constituye una modalidad donde experimentar lo que sucede en distintas situaciones imaginarias, de modo que podemos extraer generalidades que luego nos servirán en la vida real. La mente, de acuerdo a Pinker, es un laboratorio donde crear situaciones hipotéticas en un entorno controlado y exento de riesgos.

sambla narración, conceptualización, materia y software para crear objetos que, mezcla de hechos y ficciones, se convierten en piezas a partir de las cuales hacer arqueología del futuro. Basándose en ellos, Bleecker propone generar conversaciones sobre los hábitos y experiencias que se podrían haber generado estos objetos diegéticos.

Así, esta práctica que resulta en objetos y sus historias, deviene una técnica de materialización de la imaginación, eliminando de la ecuación las restricciones que impone la realidad. Funciona como una máquina que provoca, plantea preguntas y espolea la innovación.

En una línea similar, Anthony Dunne y Fiona Raby publican en 2013 *Speculative Everything* [11], donde se sitúan en el mismo ángulo que Bleecker a la hora de imaginar otros tipos de sociedad desde la observación de objetos que ha producido, infringiendo a partir de ellos los valores, creencias o ideologías que podrían haberle dado lugar. De nuevo, aquí tampoco busca preverse el futuro, sino pinchar e incomodar al presente, llevándolo hacia otros lugares. En sus palabras, las autoras están interesadas en la idea de futuros posibles, las cuales utilizan como herramientas para entender mejor el presente y para discutir el tipo de futuro que la gente quiere y, por supuesto, no quiere.

Estas autoras construyen este marco de trabajo reconociendo las limitaciones del diseño a la hora de abordar problemáticas como la sobrepoblación o el cambio climático, con lo que resitúan la práctica del diseño para activar un cambio a nivel de valores, actitudes y comportamiento. Posicionando al diseño en el lado de las tecnologías blandas, defienden un tipo de hacer que especule sobre cómo las cosas podrían ser, de modo que se abran espacios de

debate sobre formas alternativas de ser, estar y relacionarse, y así redefinir nuestra relación con la realidad.

Para ello, el diseño especulativo pone sobre la mesa estrategias de fabulación como los experimentos de pensamiento, donde se definen reglas relacionadas a leyes naturales o filosóficas (especialmente éticas) para testear ideas, probar límites o explorar las posibles implicaciones. Focalizándose en el acto del diseño objetual, los autores rechazan la creación de mundos ficticios antes de centrarse en el proyecto. De hecho, hablan de “hacer historias” (*storymaking*) más que de “contar historias” (*storytelling*) para materializar estos imaginarios desplazándolos de aplicaciones comerciales a otras con fines más sociales, y priorizando a la ciudadanía por encima de los consumidores.

Tanto el *Design Fiction* como el diseño especulativo exploran catálogos de expectativas presentes activando futuros imaginarios a partir de objetos diegéticos. En estas dos prácticas, el diseño de un artefacto sirve como piedra de toque para construir una serie de relatos que elucubrarán críticamente sobre el presente situando la mirada en el futuro.

3. Investigaciones colaborativas transmedia: la representación y el vehículo

La reflexión sociotécnica desde lo objetual y especulativo utiliza diversos medios para explorar los mundos que emergen de los diseños. En este sentido, estos procesos podrían definirse como investigaciones transmediales, considerando que las narraciones que se construyen se materializan y fluyen a través de varios lenguajes.

El caso del *Design Fiction* es especialmente evidente. Hales [12] y Auger [13] apuntan que esta disciplina crea mundos ficticios a través de la combinación de extrapolaciones informadas de tecnologías emergentes y tendencias a través de vídeos, historias cortas, cómics, vídeos ficcionales de crowdfunding, falsos documentales o simulacros de artículos académicos, todo eso cogiendo prestadas técnicas del cine, literatura, ingeniería, arquitectura, ecología, comedia o psicología.

En efecto, la narración transmedia es un procedimiento que puede resultar útil como forma de exploración de ámbitos tanto ficticios como reales. Durante el primer semestre del curso 2016-2017, los estudiantes del Máster Universitario de Diseño y Comunicación de ELISAVA estuvieron experimentando con el transmedia, a la vez como método y formato de presentación de un proceso de investigación. Una vez realizada la experiencia, se les preguntó sobre esta manera de enfocar proceso y resultado, y respondieron, en general,

que el uso de varias plataformas enriquece el proceso de búsqueda de respuesta y multiplica los contextos de acción e incidencia. Respecto a la narración explicaron que ayudaba a construir y dar coherencia a argumentos complejos, a la vez que generaba carriles para encauzar la investigación colaborativa.

FIXTIONS

Los enfoques de Wilkie y Forlano indagan sobre el rol del diseño como mediador de redes sociotécnicas (que implican instituciones, tecnologías, deseos, materias, ecosistemas, leyes, comportamientos o expectativas), y a la vez como un proceso de creación de nuevos (futuros) hábitos y relaciones. Partiendo de estos enfoques y de la teoría del actor-red en la que se basan, se ha desarrollado un marco de trabajo llamado *Fixtions*, un experimento de ficción colaborativa transmedia que aprovecha las capacidades de la narración como tecnología blanda para diseñar posibles dispositivos con capacidad de intervenir en las realidades emergentes actuales.

En este sentido, funciona como un espacio de experimentación especulativo -un mecanismo de fabulación grupal-, que se sirve de la ficción colaborativa para producir circunstancias que pongan en evidencia algunos de los ensamblajes necesarios que estabilizarían un diseño en una red sociotécnica futura. *Fixtions* desarrolla así una aproximación al diseño post-antropocéntrico, en la medida que atribuye al usuario un papel destacado, pero no primordial, y le hace dialogar y afectarse con otros agentes, tanto humanos como no-humanos.

Su planteamiento comparte la premisa fundamental del diseño ficcional y especulativo (reflexionar sobre el presente a través del diseño de artefactos situados en el futuro), pero se desmarca al basarse en la creación colectiva de mundos ficticios (*worldbuilding*).

A grandes rasgos, el funcionamiento de *Fixtions* es el siguiente: a partir de la articulación de una serie de narrativas que parten de imaginarios y necesidades actuales o emergentes, se establece un campo de juego donde se sitúan una serie de personajes que, relacionándose a través de artefactos narrativos, ponen de manifiesto las características culturales, geográficas, urbanísticas, laborales, o medioambientales de estos mundos, así como los conflictos que los atraviesan.

Estos territorios imaginarios, una vez construidos colectivamente, deberán ser explorados mediante “etnografía de la ficción”, de modo que se identificarán mediante entrevistas, una serie de necesidades y desafíos que se convertirán en las bases de prototipos que tratarán de paliarlas o resolverlas.

Finalmente, estos prototipos viajarán de vuelta al presente para ser analizados y puestos a funcionar en las problemáticas contemporáneas, de modo que pueda testearse en qué medida podrían operar para abordarlas. Aquí es donde *Fixtions* llega a su objetivo: prototipar diseños que aborden necesidades emergentes en el presente.

Este universo y sus narraciones se van construyendo paulatina y colectivamente, a través de un mosaico que mezcla texto, collage, video, informes, falsas páginas web, dibujos o maquetas, de modo que emerge, evoluciona y se presenta como un mosaico-narración transmedia.

1. Situando Fixtions

El marco de trabajo que se presenta aquí ha sido desarrollado de manera informal e intermitente durante un período de tiempo dilatado, y se nutre de disciplinas como la teoría del diseño, estudios sociales de la ciencia y la tecnología, *media studies*, narratología, filosofía post-humana, diseño de experiencia, estudios de usuario, diseño post-antropocéntrico o narración transmedia.

Su concreción ha tenido lugar entre el Laboratori Cívic d'Emprenedoria i Economia Social - CoBoi y la asignatura de diseño transmedia del Máster Universitario en Diseño y Comunicación de ELISAVA, lo cual ha influido en su enfoque.

Fixtions ha sido testeada por primera vez, en colaboración con Sergi Frias, en un taller de 16 horas en IED Barcelona - Istituto Europeo di Design realizado en febrero de 2017. En el taller participaron estudiantes de diseño global, moda, diseño de transporte o investigación en tendencias. En esta primera experiencia, *Fixtions* se enfocó en la innovación social preventiva [14] con énfasis en el diseño y el emprendimiento social. Para ello se propuso como escenario de partida un tiempo y un espacio concretos. El mundo ficcional que debía crearse tenía que estar situado en la Barcelona de 2030, y los grupos debían situar su especulación en uno de los siguientes temas: nuevas ciudades, asistentes virtuales, vigilancia y privacidad, fin del trabajo, calentamiento global, o un tema elegido libremente, previamente consensuado con las personas dinamizadoras del taller.

Aunque *Fixtions* se situó en este caso en un marco (innovación social preventiva), unas coordenadas espaciotemporales, y unos temas concretos, se ha concebido como una metodología de trabajo colaborativa basada en la narración ficcional orientada a incidir en la realidad actual. Por este motivo puede ser desplegada en otros ámbitos como la investigación social, artística, diseño, estudios culturales con énfasis en lo narrativo, en teoría y experimentación medial o como dispositivo de proto-estrategia activista, por poner algunos ejemplos.

Así pues, lo que sigue es una primera versión operativa de una metodología que está pensada para ser modular y adaptable a los diversos contextos de trabajo, y que seguirá siendo testeada en diversos espacios y acompañando a la consecución de varios objetivos.

2. (Posible) manual de instrucciones para *Fixtions*

Se recomienda trabajar en grupos de 4 personas. Cada grupo creará un mundo con sus personas y relaciones, y realizará un prototipo.

Las dinámicas de trabajo pendulan de lo individual a lo colectivo y se nutren de técnicas de narración colaborativa o *Design Thinking*.

Cada uno de los ejercicios estará estrictamente cronometrado, la presión temporal será necesaria en este proceso de creación colectiva.

Los 10 movimientos para *Fixtions*

Movimiento #1 Construir grupos con capacidades distintas e intereses convergentes

Movimiento #2 Investigar sobre algún tema emergente

Como punto de partida para el trabajo, se proponen uno o varios temas sobre los que se quiera reflexionar. Cada grupo elige uno, e individualmente cada persona hace una pequeña investigación en Internet partiendo de algunos artículos propuestos de antemano y situados en un *Etherpad* o similar. Tras esto, los resultados se ponen en común generando un estado del arte inicial del tema.

Movimiento #3 Crear un mundo ficticio (*worldbuilding*)

La creación del mundo se basará en la investigación realizada en el segundo movimiento. Con este ejercicio de creación colectiva se busca generar sistemas con cierta complejidad que expresen las normas, rutinas, formas de gobierno, cuestiones medioambientales, relaciones de producción, tecnologías, culturas, estéticas, conflictos y desigualdades de estos mundos.

Dinámica de trabajo:

1. Individualmente describir en diferentes notas adhesivas varios ámbitos del mundo ficticio (gobierno, trabajo, etc.). Posteriormente, agrupar todas las notas del grupo por temas.
2. Colectivamente se define cada uno de los ámbitos.

3. Una vez el mundo ficticio ha empezado a tomar una forma conceptual, cada grupo sale a la calle a experimentar el mundo real *renderizado* por el mundo imaginario. Se sacan fotos, hacen dibujos, vídeos, entrevistas o recopilan objetos.

4. De regreso al espacio de trabajo, se hace una representación visual / textual del mundo colectivamente.

Movimiento #4 Crear Personas

Teniendo en cuenta que el mundo ficticio afecta a las personas que viven en él:

- Individualmente, definir las características básicas de la Persona (nombre, edad, género, educación, profesión, ingresos, personalidad, estilo de vida, motivaciones o necesidades); cómo se relaciona con la tecnología, el medio ambiente, otras personas o el trabajo.
- Dibujar a esta persona y darle un nombre.
- Explicarla al resto del grupo.

Movimiento #5 Situar Personas en el mundo

- Individualmente, describir un día normal, un fin de semana o un día malo de la Persona que se ha creado. Tratar de situarla en situaciones desafiantes.
- Describirla contando una historia usando texto, *Snapchat*, *Whatsapp* o cualquier otra forma de expresión.
- Compartir la historia con el resto del grupo.

Movimiento #6 Etnografía ficticia para la identificación de problemáticas

Se trabaja en parejas, cada participante proviene de un grupo (un mundo) distinto. Una de las partes hace etnografía de la ficción, la otra interpreta a la Persona que ha creado en el cuarto movimiento.

- La etnógrafa pregunta, escucha y trata de identificar realidades que parezcan no tener sentido o sean injustas, además de grupos de personas o comunidades que podrían ayudar a activar el cambio de esas circunstancias.
- La etnógrafa realiza un informe durante la entrevista, que entregará a la entrevistada.
- Una vez ha terminado el ejercicio las dos personas cambian de pareja y rol.

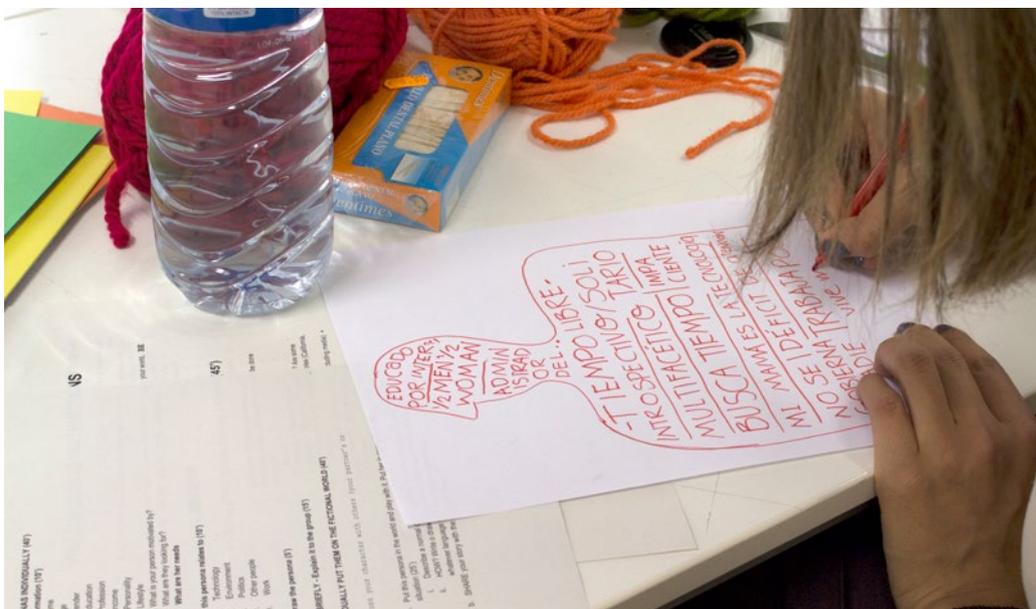
Movimiento #7 Decisión de qué problemática abordar

Una vez todas han hecho de etnógrafa y Persona entrevistada, todos los participantes tienen un informe sobre algunas de las circunstancias problemáticas de su mundo.

- Los equipos que han creado los mundos y situaciones especulativas se reagrupan.
- Compartir el contenido del informe con el resto del equipo.
- Colectivamente, poner en común las problemáticas y definir cuál o cuáles se quieren trabajar, así como los colectivos de su mundo ficticio con que podrían contar.



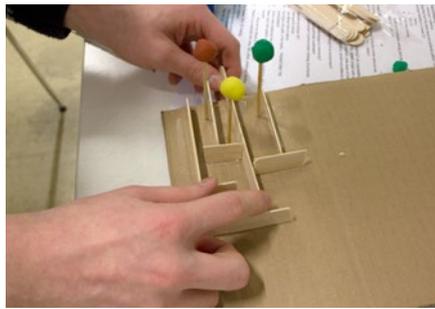
Movimiento 3 Representación visual del mundo ficticio.



Movimiento 4 Crear personas.

Movimiento 8

Los participantes decidieron hacer físicamente un prototipo individual antes de empezar con el colectivo.



Movimiento #8 Ensalada de prototipos¹

- Individualmente, prototipar conceptualmente en una hoja el diseño de un producto, servicio o acción que podría ayudar a paliar o solucionar la problemática identificada. Especificar el nombre, explicar qué es, cómo funciona y hacer un dibujo.
- Dentro del propio equipo, hacer circular hacia la derecha la primera versión del prototipo. Durante dos minutos, la siguiente persona añade nuevas ideas y funciones al prototipo. El ejercicio se repite hasta que cada prototipo llega a la persona que lo ha iniciado.

Movimiento #9 Prototipaje

- Todos los prototipos se ponen en común y se combinan o desechan para desarrollar uno conjuntamente.
- Colectivamente, desarrollar el prototipo dándole entidad. Definir el nombre, tipo de proyecto (organización, tecnología, campaña de comunicación, intervención en el espacio público, arquitectura, activismo, etc.), tipo de impacto social, funcionamiento o estrategia de comunicación.
- Una vez definidas las características del proyecto, materializarlo usando volúmenes, herramientas de edición digital, vídeo o cualquier otra técnica.
- Explicarlo contando una historia y usando cualquier formato.
- Presentar los prototipos y las historias al resto de grupos.

Movimiento #10 Vuelta al presente

- Individualmente, responder a una serie de preguntas relacionadas a la situación de la problemática en la actualidad: cómo funcionaría el prototipo especulativo hoy, cómo podría adaptarse para ser operativo, y si es o no posible que funcione y por qué.
- Poner en común las respuestas y generar un producto (un texto, imagen, audiovisual, infografía) que explique cómo funcionaría o no funcionaría hoy.
- Discutir los resultados y las problemáticas con todos los grupos.

1. Esta dinámica es una adaptación de la ensalada de prototipos de Colabora www.colaborabora.org



Movimiento 9 Presentación del prototipo colectivo.

3. Primer testeo: resultados

Como primeras observaciones del experimento, se destaca la utilidad de partir de lo narrativo para buscar los ensamblajes del diseño. Construir desde el relato provocó una gran comprensión del mundo ficticio emergente, cuya complejidad crecía a medida que avanzaba el taller.

Por otro lado, se valora positivamente el hecho de conducir en todo momento el proceso de creación mediante instrucciones concretas. La temporalización acelerada en los diversos movimientos, aunque en un principio se percibieron como una fuente de presión, se terminó considerando como un aliciente para llegar a producir narrativas y objetos, lo que concluyó en una gran energía creativa y entusiasmo por parte de los participantes. El hecho de ir trabajando por capas iterativas también fue valorado muy positivamente, dado que situaba en todo momento el trabajo y su evolución.

En los movimientos donde se dejó mayor espacio para la decisión de los procesos de trabajo por parte de los participantes, aparecieron momentos de confusión, con lo que en próximos testeos de *Fixtions* se conducirán y concretarán aún más los ejercicios a llevar a cabo. En este sentido, los temas que se propusieron para investigar resultaron un tanto abiertos. En el futuro, los temas base de trabajo se presentarán de forma más detallada.

Un elemento que ayuda en la construcción de la experiencia y la inmersión de los participantes es el hecho de performar y poner el cuerpo en los mundos ficticios y sus circunstancias. Tanto el movimiento de salir a la calle y renderizarla según las narrativas del mundo futuro, como la fase de etnografía de la ficción, fueron evaluados como momentos donde lo sensible se activaba, creando una nueva capa perceptiva sobre el relato. Sobre este aspecto, y para aumentar la sensación

de inmersión en la ficción, se valorará la posibilidad de producir objetos como insignias, sombreros o piezas de ropa que los participantes tengan que vestir en los momentos de performatividad.

Dado que *Fixtions* se enfoca más en el proceso de pensar que en generar algún objeto bien producido, la fase de realización resultó un tanto frustrante para algunos participantes. Dependiendo de los contextos, espacios y perfiles con los que se trabaje, se evaluará la posibilidad de añadir perspectivas con mayor experiencia en diseño gráfico, digital o de producto o servicio, para poner un mayor énfasis en la producción final, tanto del prototipo como del mundo y sus relatos.

Sobre la presentación de los relatos, en el futuro se deberá trabajar con más cuidado el uso de formatos menos convencionales para el *storytelling* como *Snapchat*, *Whatsapp*, *Telegram* o *Wattpad*.

Por otro lado, en esta primera experiencia no se pidió a los participantes que registraran un proceso de creación. En el momento de la evaluación, estos materiales se han echado en falta, de modo que en futuras implementaciones se registraran los diversos contenidos que se vayan produciendo, creando una suerte de archivo de todo el proceso de narración colaborativa transmedia, así como las diversas expresiones de los ensamblajes del diseño emergente.

En la vertiente más formal, también se identificó la necesidad de producir materiales más cuidados visualmente que guiaran con detalle cada uno de los movimientos. Se plantea la posibilidad de producir una baraja de cartas para ese fin.

4. ¿Una investigación colaborativa transmedia?

En el caso concreto de *Fixtions*, la narración transmedia, introducida brevemente al inicio del taller, se convirtió en un mecanismo natural y casi inconsciente de exploración del mundo especulativo construido, ya que cada tipo de soporte material sirvió para explicar partes distintas del universo, sus historias, circunstancias y relaciones.

De hecho, la constelación de materiales generados, tanto a nivel de relatos individuales, colectivos o híbridos, así como los materiales audiovisuales y físicos, no podrían tener coherencia sin esta transmedialidad. En este sentido se establece una relación entre coherencia e inmersividad, donde ambas se soportan y retroalimentan mutuamente. Esta combinación es la que permite entrar y salir de la ficción para identificar las problemáticas diegéticas, trabajarlas desde el equipo en la no-ficción, para luego situarla de vuelta en lo imaginario y testarlo mediante el dispositivo-narración.

Sobre el producto transmedia generado al final del taller, se debe admitir que a nivel formal no tuvo un resultado tan bueno como lo hubiera podido tener de habersele dedicado mayores esfuerzos. En este punto, cabe preguntarse si la investigación transmedia no tiene más sentido como proceso que como resultado, o si esto dependerá del tipo de entornos y objetivos hacia los que se dirija este marco de trabajo.

5. Otros quehaceres para *Fixtions*

En la medida que *Fixtions* es un marco de trabajo abierto, flexible y modulable, puede tener tantas aplicaciones como objetivos a cumplir. A continuación, se esbozarán algunos de ellos, que ya fueron planteadas en el proceso de diseño o testeado de la herramienta.

En general, *Fixtions* ha sido pensado como un modelo aplicable a dos ámbitos distintos que puedan cruzarse y retroalimentarse.

Por un lado, el de la investigación colaborativa o la co-creación relacionada con los estudios y las artes mediales, las culturas post-digitales, o enfoques post-antropocéntricos en general. El hecho de que se haga un enfoque especial sobre los ensamblajes permita hacer visibles, a través de distintos artefactos narrativos, las agencias no-humanas. En esta misma línea, *Fixtions* podría operar como un marco de investigación para los relatos y ficciones de la cultura contemporánea, situándose especialmente en las ideologías neoliberales y tecnocientíficas, así como aquellas que afectan a los cuerpos a través del género o la precariedad.

Por otro lado, *Fixtions* puede aplicarse al ámbito de la innovación social, económica y política. Se ha considerado especialmente útil para ensayar iniciativas de incidencia preventiva (en problemáticas emergentes), tanto en el ámbito del emprendimiento social como el de las políticas públicas. Asimismo, y en un contexto donde instituciones y organizaciones están empezando a resultar poco operativas ante la velocidad de los cambios contemporáneos, *Fixtions* puede ofrecer una vía de innovación organizacional proyectando futuros a corto, medio y largo plazo.

Por último, y como apunte, resaltar que *Fixtions* se ha desarrollado en un contexto imaginario de especulación futura. Sin embargo, sería muy interesante llevar sus herramientas de fabulación colectiva a otras temporalidades relacionadas al *deep time*, o a pasados o presentes que nunca llegaron a materializarse. Este tipo de temporalidades residuales o que quedan fuera de foco podrían resultar especialmente fructíferas para reflexionar sobre tecnologías y medios de comunicación.

Referencias

- [1] Callon, M. "El proceso de construcción de la sociedad. El estudio de la tecnología como herramienta para el análisis sociológico". Domènech, M; Tirado, F, (eds.) *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona, Gedisa, 1998, p. 143-170.
- [2] Forlano, L. "Decentering the Human in the Design of Collaborative Cities". *Design Issues*, 32,3, (2016), p. 42-54. Disponible en: <https://doi.org/10.1162/DESI>
- [3] Marres, N. "Testing Powers of Engagement: Green Living Experiments, the Ontological Turn and the Undoability of Involvement". *European Journal of Social Theory*, 12,1. (2009), p. 117-133.
- [4] Wilkie, A. "Regimes of Design, Logics of Users". *Athena Digital*, 11, 1 (2011), p. 317-334.
- [5] Lovink, G. *Dynamics of Critical Internet Culture*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2009. Disponible a: http://networkcultures.org/uploads/tod/TOD1_dynamicsofcriticalinternetculture.pdf
- [6] Mora, V.L. *Por qué llamar a las series arte cuando quieren decir storytelling*. [en línea]. [Consulta: 28 de diciembre 2016]. Disponible en: <http://vicenteluismora.blogspot.com.es/2015/06/por-que-llamar-las-series-arte-cuando.html>
- [7] Belsunces, A. *Narración colaborativa como tecnología blanda: funciones, aplicaciones y desafíos*. *AusArt Journal for Research in Art*. 4, (2016), 2, p. 115-130. Disponible en: <http://www.ehu.es/ojs/index.php/ausart/article/view/17017/15307>
- [8] Pinker, S. "Toward a consilient study of Literature". Dins: Gottshall, J; Sloan, D (eds), *The literary animal: Evolution and the nature of narrative*, Evanston: Northwestern University, 2005, p. 162-178.
- [9] Bishop, R; Gansing, K; Parikka, J; Wilk, E (eds.). "Across & Beyond - A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts and Institutions." Sternberg Press, 2017.
- [10] Bleecker, Julian. "Design fiction." *A short essay on design, science, fact and fiction*. *Near Future Laboratory* (2009). Disponible en: <https://pdfs.semanticscholar.org/a2a2/0834d8debb32acf50b5f2c24fc6b020f013b.pdf>
- [11] Dunne, A; Raby, F. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. USA: Mit Press, 2013.
- [12] Hales, D. "Design fictions an introduction and provisional taxonomy", *Digital Creativity*, (2013), 24:1, 1-10. Disponible en: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14626268.2013.769453?scroll=top&needAccess=true>
- [13] Huger, J. "Speculative design: crafting the speculation". *Digital Creativity*. (2013), 24:1, 11-35. Disponible en: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14626268.2013.767276?scroll=top&needAccess=true>
- [14] Manos, M. *Toward A Preemptive Social Enterprise*. Verynice, 2016.

Bibliografía

- Auger, J. "Speculative design: crafting the speculation" *Digital Creativity*, (2013), 24:1, 11-35. Disponible en: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14626268.2013.767276?scroll=top&needAccess=true>
- Belsunces, A. *Narración colaborativa como tecnología blanda: funciones, aplicaciones y desafíos*. *AusArt Journal for Research in Art*. 4, (2016), 2, p. 115-130. Disponible en: <http://www.ehu.es/ojs/index.php/ausart/article/view/17017/15307>
- Bishop, R; Gansing, K; Parikka, J; Wilk, E (eds.). "Across & Beyond - A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts and Institutions." Sternberg Press, 2017.
- Callon, M. "El proceso de construcción de la sociedad. El estudio de la tecnología como herramienta para el análisis sociológico" Dins: Domènech, M; Tirado, F, (eds.) *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona, Gedisa, 1998, p. 143-170.
- Dunne, A; Raby, F. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. USA: Mit Press, 2013.
- Forlano, L. "Decentering the Human in the Design of Collaborative Cities". *Design Issues*, 32, 3, (2016), p. 42-54. Disponible en: <https://doi.org/10.1162/DESI>
- Hales, D. "Design fictions an introduction and provisional taxonomy", *Digital Creativity*, (2013), 24:1, 1-10. Disponible en: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14626268.2013.769453?scroll=top&needAccess=true>
- Kirby, D. "The Future Is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-World Technological Development." *Social Studies of Science* (2009).
- Lovink, G. *Dynamics of Critical Internet Culture*. Amsterdam: *Institute of Network Cultures*, Amsterdam, 2009. Disponible en: http://networkcultures.org/_uploads/tod/TOD1_dynamicsofcriticalinternetculture.pdf
- Manos, M. *Toward A Preemptive Social Enterprise*. Verynice, 2016.
- Marres, N. "Testing Powers of Engagement: Green Living Experiments, the Ontological Turn and the Undoability of Involvement." *European Journal of Social Theory*, 12, 1. (2009), p. 117-133.
- Mora, V.L. "Por qué llamar a las series arte cuando quieren decir storytelling". [en línea]. vicenteluis mora.blogspot.com.es [Consulta: 28 de diciembre 2016]. Disponible en: <http://vicenteluis mora.blogspot.com.es/2015/06/porque-llamar-las-series-arte-cuando.html>
- Pinker, S. "Toward a consilient study of Literature". Dins: Gottshall, J; Sloan, D (eds), *The literary animal: Evolution and the nature of narrative*, Evanston: Northwestern University, 2005, p. 162-178.
- Wilkie, A. "Regimes of Design, Logics of Users." *Athenea Digital*, 11,1 (2011), p. 317-334.



Reconocimiento-CompartirIgual
CC BY-SA