Tenkuä: Designing Futures for Broken Cities

KARLA PANIAGUA
PAULINA CORNEJO
Centro de Diseño y Comunicación, México

KEYWORDS
Foresight, Futures Studies, Gamification, Participatory
Futures, Right to the City.

LICENSE
CC BY-NC-ND

HOW TO CITE
Paniagua, Karla, and Paulina Cornejo. 2020. “Tenkuä:
Designing Futures for Broken Cities”. *Temes de Disseny* 36:
178-191. <https://doi.org/10.46467/TdD36.2020.178-191>

This work presents the initial results from two years of Tenkuä, a participatory futures workshop created by CENTRO, a higher education institution in Mexico City specialised in creativity. This experience aims to help participants to have a better understanding of the contexts and environments where they live and to design strategies that can contribute to improving community life. The methodology of the workshop combines a foresight framework with the Right to the City approach. The preliminary results refer to the learning experience as a product of design itself and how, during the process of participatory futures, the relationship between the institution and its neighbours was transformed into an experience of participatory presents.

“Reality, compared to games, is broken”
Jane McGonigal (2011), *Reality is broken*.

1 BACKGROUND

CENTRO is a higher education institution focused on the professionalisation of creativity. The campus is located on the edge of an impoverished district in Mexico City that faces complex challenges related to criminal behaviour, weak community bonds and inadequate public infrastructure, among others.

In 2016, a student from the Design of Tomorrow programme carried out a social experiment called Journey to the Centre of América (the neighbourhood’s name) (Montes de Oca 2016). The exercise consisted of visiting different critical points in the district (the community centre, the library, the market, the church) with a group of neighbours, students and teachers to imagine the future of the district based on the signs that could be seen at each stop.

The purpose of this experience was to capture the visions of the future that the participants had in mind. The process yielded, among other results, pessimistic images of the neighbourhood, a place in which many of its inhabitants can no longer imagine themselves in a few years.

The institution, a newcomer to the neighbourhood at the time, asked, “how can we play an active role in our community?”. The natural response was “doing what we know how to do, creating and sharing educational experiences for our neighbours”. In 2017, the Social Design Hub and the Futures Studies Department at CENTRO reframed the question: How can participatory futures help to imagine and implement better futures for the neighbourhood? That is the question we will address in this work in progress.

Central to our work is the unpacking of the notion of “The Right to the City”. In the words of Henri Lefebvre (1968, 174), The Right to the City

“(…) manifests itself as a superior form of rights: right to freedom, to individualisation in sociali-

sation, to habitat and to inhabit. The right to the oeuvre, to participation and appropriation (clearly distinct from the right to property), are implied in the right to the city”.

Foresight literature uses the term signal to refer to a phenomenon that can be considered a strong or a weak indicator of change.

“Signal or indication of a future evolution, that seems very small in its present dimensions but of considerable size by its future consequences. It may be an elementary particle signalling an important trend, like the manifestation of discontinuities and ruptures of the processes of evolution considered *a priori* as evident. The salient facts of the future are the sets of verifiable observations that seem to have a tendency to weight the likely evolution of that human activity.” (Destatte and Durance 2014, 171)

This case study presents the initial results from two years of work on Tenkuä, a collaborative futures game. The research led us to the creation of a workshop method based on a Foresight framework and focused on contributing to the collective imagination of other (better) futures for the neighbourhood that was changing to what it is today.

In the first iterations, we used the Millennium Project’s 15 Global Challenges (The Millennium Project n.d.) as references to help the participants to look for signals around specific topics (Webb 2016). We found that these inputs were inspiring, but still too distant for the players. Subsequently, we used exploratory studies with demographic data on the different neighbourhoods to facilitate the immersion. These monograph materials were useful up to a certain point, yet they were still insufficient.

On the eve of preparing a workshop presentation for the Cumulus International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media Conference 2019, we refined the proposal once again. We decided to use the term cracks or fissures to refer to the problematic nature of the signs to look for in the neighbourhood and which would later become opportunities for change. At that juncture, CENTRO had also joined the DESIS network,¹ thus the idea of broken cities was hovering over us:

Fig 1. América district location in Mexico City.

“This telling notion expresses how the socio-spatial cleavages between its developed areas and the informal settlements (the *favelas* and the peripheral areas more generally) have become a key systemic vulnerability. The broken city, a predicament faced by many other Latin American cities as well, is a multidimensional transformation challenge, involving problems of social exclusion, violence, unsustainable development, poverty and weakened rule of law”. (Cipolla et al. 2017)

Although this idea of a broken city refers to Rio de Janeiro, it could not be more appropriate for the case at hand. CENTRO, the financial district of Mexico City and Colonia América – famous for its danger and poverty – are located at the convergence of Polanco. Both worlds are separated by Chapultepec Park (686 hectares of forest), the colossal Constituyentes Avenue and the Dolores civil cemetery. In this sense, the América district inhabits a fissure between two worlds whose usual interactions are reduced to the inhabitants of one world working for those of the other, at best.

The América neighbourhood is in the Miguel Hidalgo borough and occupies a polygon of 22.64 hectares (Fig. 1) with 6,326 inhabitants (52.5% women and 42.5% men) and 2000 homes. 33.2% of the neighbourhood’s inhabitants are young adults, 21% are children, 20% are adults, and 8.8% are older adults. With respect to education, 27.7% of the residents completed primary school, 26.6% finished high school, 25.5% hold a bachelor’s degree, 13.3% finished university, 4.2% have a preschool education and 1.3% have postgraduate studies (SEDECO 2019).

According to the Ministry of Economic Development of Mexico City, América’s social development index is low. This refers to the degree of satisfaction regarding needs taking into account the following variables: quality and space of housing, access to health services, educational backwardness, health adequacy, energy adequacy and access to durable goods (SEDECO 2019).

CENTRO contrasts sharply with this social reality; it is a private educational institution, and most of its students belong to favoured social strata. However, as an educational institution, it is a transition zone where it is possible to expose the fissures, talk about them openly and safely, transform them into knowledge and, if possible, help them to heal.

Tenkuä’s workshop has the following goals:

1. Identify and discuss fissures in the community.
2. Use these fissures as “levers” to imagine alternative futures (utopian, dystopian or strange, among others).
3. Raise awareness on the impact and responsibility of issues affecting the community and being aware of the impact of social actions.
4. Encourage active participation in the design and delivery of solutions in the short-term.
5. Promote mutual understanding among participants.
6. Promote a better understanding of communities and contexts and the role of various stakeholders.

We thought that the experience would give us an image of the concerns, values and aspirations of a specific context in time and space. In this regard, it would be like a time capsule. That is why we chose that name for the experience in the beginning. In the first instance, we also considered putting the results of the project in an actual time capsule. However, we realised that the materials generated at every workshop (future scenarios, collective future visions) would be more useful if they were used as live materials in circulation.

The aim was to do a participatory futures exercise and imagine alternative scenarios for the district 20 years ahead. For this work, we return to Global Swarm’s (2019) notion about participatory futures as “a medium for people to think (and feel) differently, openly and critically about the future together”.

Though initially intended for CENTRO’s surrounding community, residents from other districts of the city began to attend the following editions of the workshop. We decided to open the experience to include more players regardless

of their zone of work or residence. What started as a space to imagine other futures for the neighbourhood became a workshop to imagine different futures for Mexico City. The various attendees were organised by city zones, avoiding social strata.

Between 2017 and 2018 we held seven workshops on campus. These workshops provided valuable insight and feedback, which we incorporated into the experience to improve the experience structure. In 2019, a second phase was launched under the name of Tenkuä (a Nahuatl expression that means “broken”), which adopted an approach based on the Right to the City principles and included the redesign of the card game. Below, we outline the circumstances surrounding this new stage.

To date, a total of 9 workshops have been held² in Mexico City and in Bogotá and Pasto, Colombia, which have had a total of 131 participants in group sises ranging from 7-21 people with varying years of age.³ Eight of these editions were either open to the public or addressed stakeholders from CENTRO’s surrounding neighbourhood, while an evaluation edition was held with experts from the Cumulus Association. The complete experience takes four hours and unfolds according to the sequence described on Table 1.

2
METHODOLOGY

Futures Studies is a broad and interdisciplinary framework that provides an adequate territory for such an experience. According to Wendell Bell, Futures Studies aims to discover or invent, examine and evaluate and propose possible, probable and preferable futures (Bell 2005). This framework includes the understanding that future is not a singular or material fact but a social invention (Appadurai 2013) with several alternatives. In Jeff Wacker’s words (Ward 2009), “there are no facts about the future”,⁴ and everything is still to be done and depends mainly on us, the citizens. This is supposed to be good news!

The possibility of producing a real experience of participatory futures begins with having a story to tell. The iterations of the project and its related narratives allowed us to understand that no matter which area of the city or even from which city a participant comes from, all neighbourhoods recognise (and suffer from) fissures. All communities face problems in some way, so the stories about the issues (the cracks) make the differences relative and make it possible to open up common ground for conversation.

Riel Miller (2007, 347) refers to futures literacy as “the capacity to explore the potential of the present to give rise to the future” and considers three basic levels in the futures literacy process: awareness, discovery and choice. During Tenkuä’s process, participants explore fissures to generate collective awareness, then discover the best ways to turn them into solutions. Finally, the participants must recognise themselves as stakeholders who must play an active role devising concrete actions, making choices in the present to realise their desired future or avoiding an unwanted future.

Phases proposed by Joseph Voros	Adaptation Time Capsule/Tenkuä
1. Immersion talk about the Foresight Framework. → Inputs	Introductory talk about Foresight based on local experiences of speaker around the City and identification of “fissures”.
2. Briefing and Foresight Analysis → Inputs/Foresight Work	Monographs of the different neighbourhoods represented in the workshop, their characteristics, social problems (fissures) and resources.
3. Draft → Foresight Work	Ideation of long-term scenarios based on gathered information.
4. Social imaging → Expanded Perceptions of Strategic Options	Display of scenario visualisation through the design of magazine / newspaper covers of the future.
5. Wrapping up and synthesis about what could be done today to avoid desirable futures and specify undesirable futures → Strategy	Wrap up and design of short-term strategies to take ownership and develop a sense of agency.

Table 1. Tenkuä Structure.

Figs. 2 & 3. Tenkuä cards.

The structure is also consistent with Joseph Voros’s (2003) model which considers inputs, foresight analysis, outputs and strategy as the crucial moments of a futures process.

As a way to connect these elements and secure actual connections and change, we looked to the use of games in Foresight work. The relation between futures literacies and gamification is not new. Many successful examples of this pairing probe it such as Face the Future (IFTF n.d.), The Polak Game (Candy 2017), The Sarkar Game (Hayward, Voros, and Inayatullah 2017) and The Thing from the Future (Candy 2018). Tenkuä acknowledges the lessons learned from some of these games and picks up some of their principles although it explores its pathway putting its emphasis on two fundamental aspects. Cracks should become opportunities, and the players should become agents of change (Blagovesta 2013).

We designed cards (Figs. 2 and 3) to make it easy to recognise and discuss the different problems that communities may face when living in cities (although not exclu-

sively). Also, we decided to reframe the method we used to brief the signals, proposing the universe of principles of the Right to the City as a reference to make the immersion easier. In Mexico and many other countries, the debate and legislation regarding this topic have gained attention in recent decades as a response to the massive growth of cities and the commodification of urban assets, which jeopardise social and public life, leading to growing interest in the topic.

In Mexico City, the Right to the City is in Article 12 of Mexico City’s First Constitution, which guarantees “the full and fair use and enjoyment of the city, based on the principles of social justice, democracy, participation, equality, sustainability, respect of cultural diversity, nature and the environment”. It also establishes that “the right to the city is a collective right that ensures the full exercise of human rights, the city’s social role, its democratic management and ensures territorial justice, social inclusion and the equitable distribution of public goods” (INFODF 2017). A similar view is also expressed by Brown and Kristiansen (2009, 15): “The right to the city entails a right to access-not just to what already exists, but also to remake the city in a different image, defining a new urban common. The right to the city is thus a claim upon society, a claim for the recognition of ‘the urban’ as the reproducer of social relations of power and the right to participation”.

A lifetime after Lefevre, David Harvey (n.d.) also returned to the Right to the City, accompanying it with a very provocative approach. This approach means that asking ourselves about the city we want involves asking ourselves about the citizens we should be. The city does not exist without us, so thinking about changing it means thinking about changing ourselves. This understanding is powerful but also uncomfortable, because change is painful.

We sought to include the Principles of The Right to the City in the game cards we developed:

1. Public health

2. Access to culture

3. Social security

4. Public education

5. Private property

6. Vulnerable groups

7. Public transport

8. Environment
9. Public space

10. Tenement

11. Public services

12. Public security

13. Nourishment

14. Topic proposed by the players

In using the cards, players must create an imaginary district, choose two cards with main topics, identify fissures around these topics in their districts and use this information as an input for the Foresight work (Fig. 4).

For the Foresight work, the players must combine the fissures with different futures archetypes (Curry and Shulz 2009):

- a) Problems and trends continue and citizens do not act differently
- b) Things get worse
- c) Things improve significantly
- d) Something unexpected or extravagant happens

Each archetype must inspire a different future vision with insights about what the team wants to happen considering the inputs. These stories become magazine front pages of the future drawn by the participants, which are then shared with the whole group (Figs. 5 and 6).

These future magazine front pages express, sometimes in an ironic way, sometimes in a humorous or even tragic way, the desires, fears and values shared by the participants surrounding the issues that were addressed. In sharing, participants are asked to distinguish desirable from undesirable futures and ask themselves what they can do today to implement the former and avoid the latter. That is, participants are invited to commit to specific actions that are within their reach in the present.

The Design Process

Although we always knew that we were designing an educational experience, it was not until late in the project that we took strategic decisions about the design of the materials.

The first toolkit we designed incorporated the 15 Global Challenges of The Millennium Project. Later, we made the monographs for each district of the City, but these materials were not consistent in their appearance or concept.

Then we renamed the game and prepared the session for the Cumulus Conference mentioned above, considering the importance of making a canvas (that we eventually discarded), then a board that participants make with string and paper, and using cards with a design inspired by Kintsugi, a Japanese art that joins pieces of broken pottery with precious metals. We tried to find a balance between the materials provided (the cards, the rope, the ribbon, the colours) and what the participants should do with them.

At press time, the next step is to make Tenkuä available to everyone in a printable version accompanied by the first online workshop. However, the experience must be self-explanatory so anyone can carry it out with their group of neighbours, students or friends.

The idea is to make futures a topic of conversation and reflection and, to this extent, to involve groups in the exercise of imagining and implementing the change they seek.

3

RESULTS AND
PENDING TASKS

Every iteration of the process developed in Tenkuä to support designing futures for broken cities allowed us to improve the experience and to establish whether we were making a real contribution in some direction towards meaningful change. In the process, we began to change our approach (ironically) and became not only managers of the experience, but active participants, along with neighbours, teachers and students. CENTRO became a co-player instead of an owner of the experience. During this time, six teachers were trained to guide the workshop, and the experience became replicable, reinforcing the understanding that the model did not belong to us.

Once we refined the sequence and improved the design, we were able to observe several patterns. We confirmed that the concept of cracks facilitates immersion, and players, even from very different cities and countries, can easily talk about what bothers them, quickly finding points of conver-

Fig 4. Tenkuä session in Pasto, Colombia.

Fig 5. Future front pages created by Universidad de Nariño students, Colombia, 2019.

Fig 6. Future front pages created by CENTRO’s neighbours and students, Mexico City, 2018.

K. Paniagua y P. Cornejo

*Tenkuã: diseñar futuros
para ciudades rotas*

Traducción al Castellano

PALABRAS CLAVE

Previsión, Estudios de Futuros, Ludificación,Futuros Participativos,
Derecho a la Ciudad.

RESUMEN

El presente trabajo presenta los resultados iniciales de dos años de Tenkuã, un taller participativo de futuros creado por CENTRO, un centro de educación superior de Ciudad de México especializado en creatividad. Esta experiencia quiere ayudar a los participantes a comprender mejor los contextos y los entornos en los que viven y diseñar tácticas que puedan ayudar a mejorar la vida comunitaria. La metodología del taller combina un marco de previsión con el enfoque del derecho a la ciudad. Los resultados preliminares apuntan a la experiencia del aprendizaje como un producto de diseño en sí mismo y muestran que durante el proceso de futuros participativos, la relación entre la institución y sus vecinos se transformó en una experiencia de presentes participativos.

“La realidad, en comparación con los juegos, está rota”
Jane McGonigal (2011), *Reality is broken*.

1
HISTORIA

CENTRO es una institución de educación superior dedicada a la profesionalización de la creatividad. Su campus está situado en los límites de un vecindario de la Ciudad de México depauperado, afectado por la criminalidad, un bajo sentimiento comunitario y un déficit de infraestructuras públicas, entre otros problemas.

En 2016, un alumno del programmea Diseño del Mañana realizó un experimento social llamado Viaje al centro de América (el nombre del barrio) (Montes de Oca 2016). El ejercicio consistía en visitar distintos puntos críticos del vecindario (el centro social, la biblioteca, el mercado y la iglesia) con un grupo de vecinos, estudiantes y profesores para imaginar el futuro de la zona en función de las señales que se identificaran en cada lugar.

El propósito de la experiencia era captar las visiones del futuro que tenían en mente los participantes. Entre otros resultados, el proceso arrojó imágenes pesimistas del barrio: un lugar en el que muchos de sus habitantes no se imaginaban viviendo al cabo de unos años.

La institución, por aquel entonces una recién llegada al barrio, se preguntó: “¿Cómo podemos tener un papel activo en nuestro entorno?”.

TEMES DE DISSENY #36

La respuesta natural era: “Haciendo lo que sabemos hacer: creando y difundiendo experiencias educativas para nuestros vecinos”. En 2017 el Hub de Diseño Social y el Departamento de Estudios de Futuros de CENTRO replantearon la pregunta: “¿Cómo pueden los futuros participativos ayudar a imaginar e implementar futuros mejores para el barrio?”. Esta es la pregunta a la que responderemos en este trabajo.

Para nuestro trabajo es fundamental explicar la noción de derecho a la ciudad. En palabras de Henri Lefebvre (1968, 174), el derecho a la ciudad“(…) manifiesta en sí mismo una forma superior de derechos: el derecho a la libertad, a la individualización en socialización, al hábitat y a habitar. El derecho a la obra, a la participación y a la apropiación (claramente distinto del derecho a la propiedad) están implícitos en el derecho a la ciudad.”

En el ámbito de la previsión se utiliza el término señal para referirse a un fenómeno que se puede considerar como un claro o tenue indicador de cambio.

“[Es la] señal o indicación de una evolución futura que parece muy pequeña en sus dimensiones actuales pero es de considerable tamaño por sus consecuencias futuras. Se puede tratar de una partícula elemental que apunte a una tendencia importante, como la manifestación de discontinuidades y rupturas de los procesos de evolución considerados *a priori* evidentes. Los hechos destacados del futuro son los conjuntos de observaciones verificables que parecen tener una tendencia a sopesar la posible evolución de dicha actividad humana” (Destatte y Durance 2014, 171).

Este estudio de caso presenta los resultados iniciales de dos años de trabajo en Tenkuã, un juego de futuros colaborativo. La investigación nos llevó a crear un método de taller basado en un marco de previsión que se dedicara a contribuir a la imaginación colectiva de otros futuros (mejores) para el barrio que estaba cambiando hacia lo que es hoy.

En las primeras iteraciones utilizamos los 15 desafíos globales planteados por The Millennium Project (n.d.) como referencia para ayudar a los participantes a buscar señales sobre determinados temas (Webb 2016). Vimos que aquella información era motivadora, pero seguía siendo distante para los participantes. Posteriormente utilizamos estudios exploratorios con datos demográficos sobre los distintos barrios para facilitar la inmersión. Aquel material monográfico fue útil hasta cierto punto, pero seguía siendo insuficiente.

En vísperas de preparar un taller demostrativo para la Conferencia de 2019 de la Cumulus International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media, redefinimos la propuesta una vez más. Decidimos utilizar los términos grietas o fisuras para referirnos a la naturaleza problemática de las señales que había que buscar en el barrio y que más tarde serían oportunidades de cambio. En aquel momento CENTRO también había entrado a formar parte de la red DESIS¹, por lo que la idea de ciudades rotas nos rondaba por la cabeza:

“Esta elocuente noción expresa la idea de que las divisiones socioespaciales entre sus zonas desarrolladas y los asentamientos informales (las *favelas* y las periferias más en general) se han convertido en una vulnerabilidad sistémica fundamental. La ciudad rota, situación que también afrontan muchas otras ciudades latinoamericanas, es un desafío multidimensional de transformación que implica problemas de exclusión social, violencia, desarrollo no sostenible, pobreza y debilidad del estado de derecho.” (Cipolla et al. 2017)

Aunque la idea de ciudad rota hace referencia a Río de Janeiro, no podía ser más adecuada para el caso que nos ocupa. CENTRO, el distrito financiero de Ciudad de México y Colonia América –famosa por su peligrosidad y su pobreza– confluyen en Polanco. Ambos mundos están separados por el parque de Chapultepec (686 hectáreas de bosque), la colosal Avenida Constituyentes y el Panteón civil de Dolores. En ese sentido, el distrito América se ubica en una fisura entre dos mundos, y la interacción habitual entre ellos se reduce a que los habitantes de un mundo trabajen para los del otro, en el mejor de los casos.

El barrio de América se encuentra en la alcaldía de Miguel Hidalgo, ocupa un polígono de 22,64 hectáreas (Fig. 1) y tiene 6.326 habitantes (52,5% mujeres y 42,5% hombres) y 2.000 viviendas. El 33,2% de los habitantes del barrio son adultos jóvenes, el 21% son niños, el 20% son adultos y el 8,5% son ancianos. En cuanto a la formación, el 27,7% de los residentes tienen estudios primarios, el 26,6% terminaron los estudios secundarios, el 25,5% tienen un título universitario, el 13,3% terminaron la universidad, el 4,2% tienen estudios infantiles y el 1,3% tienen estudios de postgrado (SEDECO 2019).

ESTUDIO DE CASO

188

Según la Secretaría de Desarrollo Económico de la Ciudad de México, el índice de desarrollo del barrio de América es bajo. Este índice refleja el grado de satisfacción de las necesidades en función de las siguientes variables: calidad y espacio habitacional, acceso a servicios sanitarios, atraso educativo, situación sanitaria, situación energética y acceso a bienes duraderos (SEDECO 2019).

CENTRO contrasta abiertamente con esta realidad social: es un centro privado de educación y la mayoría de sus alumnos pertenecen a clases sociales aventajadas. Sin embargo, en cuanto institución educativa, es una zona de transición donde se pueden exponer las fisuras, hablar abiertamente y de manera segura de ellas, transformarlas en conocimiento y, a ser posible, ayudar a sanarlas.

El taller Tenkuã tiene los siguientes objetivos:

1. Identificar y analizar las fisuras de la comunidad.
2. Utilizar dichas fisuras como “palancas” para imaginar futuros alternativos (utópicos, distópicos o extravagantes, entre otros).
3. Sensibilizar sobre el impacto y la responsabilidad de los problemas que afectan a la comunidad y ser conscientes del impacto de las acciones sociales.
4. Alentar la participación activa en el diseño y la obtención de soluciones a corto plazo.
5. Fomentar la mutua comprensión entre los participantes.
6. Fomentar una mejor comprensión de las comunidades y los contextos y del papel de las distintas partes implicadas.

Pensamos que la experiencia nos proporcionaría una imagen de las preocupaciones, los valores y las aspiraciones de un contexto concreto en el tiempo y en el espacio. En ese sentido, sería como una cápsula del tiempo. Por eso elegimos el nombre de la experiencia al principio. En un primer momento, también nos planteamos poner el resultado del proyecto en una cápsula del tiempo real. Pero nos dimos cuenta de que los materiales que se generaban en cada taller (escenarios futuros, visiones colectivas del futuro) serían más útiles si se utilizaban como materiales vivos en circulación.

Nuestro objetivo consistía en hacer un ejercicio de futuros participativo e imaginar escenarios alternativos para el distrito a veinte años vista. Para este trabajo, nos remitimos nuevamente a la noción de futuros participativos de Global Swarm (2019): “medio para que la gente manifieste de manera diferente, abierta y crítica lo que piensa (y siente) sobre un futuro conjunto”.

Aunque inicialmente estaba pensado para las personas de los alrededores de CENTRO, habitantes de otras alcaldías de la ciudad empezaron a asistir a las posteriores ediciones del taller. Decidimos abrir la experiencia a más participantes, independientemente de dónde residieran o trabajaran. Lo que empezó como un espacio para imaginar otros futuros para el barrio, terminó siendo un taller para imaginar futuros diferentes para la Ciudad de México. Organizamos a los distintos asistentes por zonas de la ciudad, evitando reproducir los estratos sociales.

Entre 2017 y 2018 hicimos siete talleres en el campus. Aquellos talleres nos proporcionaron un conocimiento y una información muy valiosos, que reutilizamos en la experiencia para mejorar su estructura. En 2019 lanzamos una segunda fase llamada Tenkuã (una expresión náhuatl que significa “roto”), que seguía un planteamiento basado en los principios del derecho a la ciudad y preveía el rediseño del juego de cartas. A continuación detallamos las circunstancias que rodearon esta nueva fase.

Hasta la fecha, se han celebrado un total de nueve talleres² en Ciudad de México, Bogotá y Pasto (Colombia), a los que han asistido un total de 131 participantes en grupos de entre 7 y 21 personas de distintas edades³. Ocho ediciones eran abiertas al público o estaban dirigidas a personas del barrio donde está situado CENTRO, mientras que una edición de evaluación fue con expertos de la asociación Cumulus. Completar la experiencia requiere cuatro horas y se va desarrollando según la secuencia que muestra la Tabla 1.

2
METODOLOGÍA

Los Estudios de Futuros son un amplio marco interdisciplinar que ofrece el espacio adecuado para una experiencia de este tipo. Según Wendell Bell (2005), los Estudios de Futuros pretenden descubrir o inventar, examinar, valorar y proponer futuros posibles, probables y preferibles. Este entrama-

K. PANIAGUA / P. CORNEJO

do incluye la idea de que el futuro no es un hecho singular o material sino una invención social (Appadurai 2013) con varias alternativas. En palabras de Jeff Wacker (Ward 2009), “no existen hechos sobre el futuro”⁴, y todo está por hacer y depende mayoritariamente de nosotros, los ciudadanos. ¡Se supone que son buenas noticias!

La posibilidad de producir una experiencia real de futuros participatorios empieza por tener una historia que contar. Las iteraciones del proyecto y sus relatos correspondientes nos han permitido entender que sea cual sea la zona de la ciudad o incluso la ciudad de la que proviene un participante, todos los barrios admiten tener fisuras (y las sufren). Todas las comunidades hacen frente a problemas de algún modo, así que las historias sobre los problemas (las grietas) relativizan las diferencias y hacen posible crear un espacio común de conversación.

Riel Miller (2007, 347) define los conocimientos de futuros como “la capacidad de explorar el potencial del presente para suscitar el futuro” y sostiene que hay tres niveles básicos en el proceso de conocimiento de los futuros: percepción, descubrimiento y decisión. Durante el proceso de Tenkuã, los participantes exploran las fisuras para generar una percepción colectiva, y luego descubren las mejores maneras de transformarlas en soluciones. Por último, los participantes deben reconocerse como parte implicada que tiene un papel activo en la concepción de acciones concretas, tomando decisiones en el presente para que se cumpla su futuro deseado, o evitando un futuro no deseado.

La estructura también encaja con el modelo de Joseph Voros (2003), según el cual los aportes, los análisis de previsiones, los resultados y la táctica son los momentos cruciales de un proceso de futuros.

Como modo de conectar estos elementos y proteger las conexiones reales y el cambio, nos planteamos el uso de juegos en el trabajo de previsión. La relación entre conocimientos de futuros y ludificación no es nueva. Existen numerosos casos de éxito de este emparejamiento: *Face the Future* (ITTF s.f.), *The Polak Game* (Candy 2017), *The Sarkar Game* (Hayward, Voros e Inayatullah 2017) y *The Thing from the Future* (Candy 2018). Tenkuã admite haber aprendido lecciones de algunos de estos juegos y aprovecha algunos de sus principios, aunque abre su propio camino poniendo el acento en dos aspectos fundamentales. Las grietas deben convertirse en oportunidades, y los jugadores deberían convertirse en agentes del cambio (Blagovesta 2013).

Diseñamos cartas (Figs. 2 y 3) para que fuera más fácil reconocer y tratar los distintos problemas a los que hacen frente las comunidades cuando viven en las ciudades (aunque no exclusivamente). También decidimos reformular el método que utilizábamos para informar de las señales, y propusimos el universo de los principios del derecho a la ciudad como referencia para que la inmersión fuera más fácil. En México y en otros muchos países, el debate y la legislación a este respecto han tenido cada vez más atención en las últimas décadas como respuesta al crecimiento masivo de las ciudades y a la cosificación del patrimonio urbano, que pone en peligro la vida social y pública, llevando así a un incremento del interés en el tema.

En Ciudad de México, del derecho a la ciudad está en el artículo 12 de la primera constitución de Ciudad de México, que garantiza “el uso y el usufructo pleno y equitativo de la ciudad, fundado en principios de justicia social, democracia, participación, igualdad, sustentabilidad, de respeto a la diversidad cultural, a la naturaleza y al medio ambiente”. También determina que “el derecho a la ciudad es un derecho colectivo que garantiza el ejercicio pleno de los derechos humanos, la función social de la ciudad, su gestión democrática y asegura la justicia territorial, la inclusión social y la distribución equitativa de bienes públicos” (INFODF 2017). Brown y Kristiansen (2009, 15) expresan una idea similar: “El derecho a la ciudad implica el derecho a acceder no solo a lo que ya existe, sino también a rehacer la ciudad según una imagen diferente, definiendo una nueva urbanidad común. Así pues, el derecho a la ciudad es una reivindicación a la sociedad, una reivindicación del reconocimiento de ‘lo urbano’ como reproductor de relaciones sociales de poder y el derecho a participar”.

Una eternidad después de Lefebvre, David Harvey (s.f.) volvió a insistir en el derecho a la ciudad, acompañándolo de un enfoque muy provocador. Dicho enfoque presupone que preguntarnos por la ciudad que queremos implica preguntarnos por los ciudadanos que deberíamos ser. La ciudad no existe sin nosotros, por lo que pensar en cambiarla significa pensar en cambiarnos a nosotros. Esta idea es poderosa pero también incómoda, porque el cambio es doloroso.

Incluimos los principios del derecho a la ciudad en el juego de cartas que creamos:

189

1. Salud pública

2. Acceso a la cultura

3. Seguridad social

4. Educación pública

5. Propiedad privada

6. Grupos vulnerables

7. Transporte público

8. Medio ambiente

9. Espacio público

10. Vivienda

11. Servicios públicos

12. Seguridad pública

13. Alimentación

14. Tema propuesto por los jugadores

Utilizando las cartas, los jugadores deben crear un distrito imaginario, elegir dos cartas con temas principales, detectar fisuras de sus distritos alrededor de esos temas y utilizar esa información como aporte para el trabajo de previsión (Fig. 4).

En el trabajo de previsión, los jugadores deben combinar las fisuras con distintos arquetipos del futuro (Curry y Shulz 2009):

- a) Los problemas y las tendencias persisten y los ciudadanos no se comportan de manera diferente
- b) Las cosas empeoran
- c) Las cosas mejoran considerablemente
- d) Ocurre algo imprevisto o extravagante

Cada arquetipo debe inspirar una visión de futuro diferente con ideas de lo que el equipo quiere que ocurra teniendo en cuenta los aportes. Estas historias se convierten en portadas de revista del futuro dibujadas por los participantes, y luego se comparten con todo el grupo (Figs. 5 y 6).

Estas portadas de revistas del futuro expresan, a veces de manera irónica, a veces con humor o incluso de manera trágica, los deseos, los miedos y los valores que comparten los participantes que hay alrededor de los problemas abordados. Cuando las comparten, se pide a los participantes que distingan entre futuros deseables y futuros no deseables, y que se pregunten qué pueden hacer hoy para implementar los primeros y evitar los segundos. Es decir, se invita a los participantes a comprometerse a llevar a cabo acciones concretas que estén a su alcance en el presente.

El proceso de diseño

Aunque siempre supimos que estábamos diseñando una experiencia educativa, no tomamos decisiones estratégicas sobre el diseño de los materiales hasta el tramo final del proyecto.

El primer kit que diseñamos incluía los 15 desafíos globales de The Millennium Project. Más adelante, hicimos los monográficos de cada distrito de la ciudad, pero aquellos materiales no eran homogéneos en apariencia o concepto.

A continuación, renombramos el juego y preparamos la sesión para la conferencia de Cumulus de la que hemos hablado anteriormente, teniendo en cuenta la importancia de crear un lienzo (que posteriormente descartamos), y luego un tablero que los participantes hicieron con papel y cordel, y utilizando las cartas que tenían un diseño inspirado en kintsugi, arte japonés que combina trozos de cerámica rota y metales preciosos. Intentamos encontrar un equilibrio entre los materiales que teníamos (las cartas, el cordel, el lazo, los coloures) y lo que los participantes deberían hacer con ellos.

Al cierre de la edición, el siguiente paso es lograr que Tenkuã esté disponible para todos en versión imprimible acompañado del primer taller en línea. Sin embargo, la experiencia debe explicarse por sí misma para que cualquiera se la pueda llevar con su grupo de vecinos, alumnos o amigos.

La idea es convertir los futuros en un tema de conversación y reflexión y, en ese sentido, implicar a grupos en el ejercicio de imaginar e implementar el cambio que persiguen.

3

RESULTADOS Y TAREAS PENDIENTES

Cada iteración del proceso desarrollada en Tenkuã para ayudar a diseñar futuros para ciudades rotas nos permitía mejorar la experiencia y determinar si nuestra intervención tenía algún impacto real que desembocara en un cambio significativo. A lo largo del proceso empezamos a cambiar nuestro enfoque (irónicamente) y nos convertimos no solo en gestores de la experiencia, sino también en participantes activos, junto con los vecinos, los profesores y los estudiantes. CENTRO se convirtió en coprotagonista de la experiencia, en lugar de propietario de la misma. Durante aquel tiempo, seis profesores se formaron para guiar el taller, y la experiencia se hizo replicable, reforzando así la idea de que el modelo no nos pertenecía.

TEMES DE DISSENY #36

Tras definir la secuencia y mejorar el diseño, pudimos observar varios patrones. Confirmamos que el concepto de grietas facilita la inmersión, y los jugadores, aunque sean de ciudades y países muy diferentes, pueden hablar fácilmente de lo que les preocupa y encontrar rápidamente puntos de convergencia. Esos incómodos puntos de convergencia luego ayudan a pensar en los cambios necesarios para resolver los conflictos.

También vimos que los participantes en los talleres tenían un mayor conocimiento de sus comunidades, de sus derechos y de la fuerte relación entre acciones presentes y futuras, cuestiones que antes parecían lejanas y abstractas. Asimismo, observamos que es difícil salir del discurso recurrente según el cual el responsable de solucionar los problemas que nos aplastan siempre es otro (el gobierno, el sector privado o las grandes, abstractas y lejanas instituciones).

Por último, nos percatamos de que es complicado pero viable traducir las visiones del futuro en acciones para el presente. Sin embargo, intentarlo (incluso el mero atisbo del esfuerzo que comporta) provoca un “dolor por el cambio” que los jugadores soportan porque implica asumir más responsabilidades en la vida de cada día.

Cuando los jugadores concluyen diciendo cosas como “Debería votar en las siguientes elecciones a alcalde”, “Puedo plantar una orquídea en mi balcón”, “Debería recoger el agua de lluvia” u otras acciones a su alcance, demuestran un cierto nivel de tensión a causa de la inminencia de las acciones y del peso de la responsabilidad. Al mismo tiempo, en un cierto sentido, se sienten liberados por tener un cierto dominio sobre el futuro, un dominio que no es ingenuo porque sabe que no puede controlar todas sus variables.

Durante el proceso de los talleres y del más amplio cambio urbano, los participantes tienen que descubrir que todas las ciudades están rotas en mayor o menor grado. Con todo, la idea es que también deberían comprender que se trata de una situación transitoria y que nuestras acciones sobre la ciudad pueden ayudar de algún modo a cambiar la situación, del mismo modo que nuestra apatía puede enquistar y aumentar los problemas.

Tenkuã, sin duda, ha hecho de nosotros actores más participativos y comprometidos con el barrio. Nos hemos familiarizado más con toda la comunidad y nuestros lazos se han hecho más fuertes. También se ha reflejado que CENTRO se concibe a sí mismo como un territorio abierto para compartir conocimientos y catalizar cambios.

El aspecto crítico pendiente que tenemos sobre la mesa hace referencia al análisis de las portadas diseñadas en todos los talleres. ¿Cuáles son los atributos de los futuros que los jugadores prevén? ¿Qué creencias, miedos, valores, deseos y posibles acciones sociales formulan? Estas son las preguntas que tendremos que responder. Nuestros resultados preliminares indican que los participantes pueden imaginar futuros diferentes (mejores, peores, exóticos) y abandonar la idea de que existe una única e inevitable posibilidad. Este resultado inicial nos anima a continuar.

BIOGRAFÍAS

Karla Paniagua, PhD

Centro de Diseño y Comunicación

Doctora en estudios transdisciplinarios de la cultura, máster en Antropología Social. Directora del departamento de Estudios de Futuros, coeditora en jefe de la revista Economía Creativa y directora de la especialidad en Estudios de Futuros en centro, donde es profesora de varios cursos universitarios. Editora regional de Journal of Future Studies.

Paulina Cornejo

Centro de Diseño y Comunicación

Graduada en Historia por la Universidad de Barcelona y máster en Estudios de Diseño de la Universidad centro. Directora del Hub de Diseño Social de centro. Autora y editora de Unfolding: Education and Design for Social Innovation (centro, 2019). Su campo de investigación abarca el espacio público y la ciudadanía, la construcción de comunidad y el diseño para la innovación social.

NOTAS FINALES

1. DESIS Network: Design for Social Innovation and Sustainability. <https://www.desisnetwork.org/>.
2. A finales de 2019 y principios de 2020 se celebraron tres talleres más en Bogotá, Ciudad de México y Michigan. Los resultados de estas experiencias aún se están procesando.

ESTUDIO DE CASO

190

3. Aunque el taller es para adultos, a veces hay niños que acompañan a sus padres. En estos casos, los niños participan como jugadores y expresan sus opiniones al igual que cualquier otro miembro del equipo.
4. Esta afirmación se conoce como el principio de los cero hechos futuros (zero future facts).

FIGURAS

Fig. 1. Situación del distrito América en Ciudad de México.

Fig. 2 y 3. Cartas de Tenkuã.

Fig. 4. Sesión de Tenkuã en Pasto (Colombia)

Fig. 5. Portadas creadas por estudiantes de la Universidad de Nariño, Colombia, 2019.

Fig. 6. Portadas creadas por vecinos y estudiantes de centro, Ciudad de México, 2018.

REFERENCIAS

Ver listado completo de referencias en la página 184.

K. PANIAGUA / P. CORNEJO

191