



[DUNNE & RABY, *Technological Dream Series: no.01 Robot, Needy*, 2007. Photo Per Tingleff.]

ROGER IBARS cursó estudios en Ciencias Políticas y Sociología (UAB), es licenciado en Diseño Industrial (ESDI) y Máster en Diseño de Interacción por el Royal College of Art de Londres. Roger Ibars vive y trabaja en Tokio.

Don't panic

EL ARTICULO "DON'T PANIC" SE DIVIDE EN DOS PARTES; LA PRIMERA ES UN RECORRIDO A TRAVÉS DE LOS PROYECTOS MÁS SIGNIFICATIVOS DEL ESTUDIO DE DISEÑO DUNNE & RABY, FORMADO POR EL DÚO INGLÉS AFINCADO EN LONDRES TONY DUNNE Y FIONA RABY. TRABAJOS COMO *PLACEBO*, *IS THIS YOUR FUTURE* O *CONSUMING MONSTERS*, SIRVEN COMO HILO ARGUMENTAL PARA INTRODUCIR Y SEDUCIR AL LECTOR CON PROPÓSITOS, IDEAS Y CONCEPTOS ACERCA DEL DISEÑO CRÍTICO; TÉRMINO ACUÑADO, POR PRIMERA VEZ, POR ANTHONY DUNNE EN SU LIBRO *HERTZIAN TALES - ELECTRONIC PRODUCTS, AESTHETIC EXPERIENCE AND CRITICAL DESIGN* (1999). LA SEGUNDA PARTE DEL ARTÍCULO SE CENTRA EN LA DEFINICIÓN DE DISEÑO CRÍTICO Y PLANTEA A SUS INSTIGADORES SIMPLES DILEMAS COMO: ¿CUÁL ES LA FUNCIÓN DEL DISEÑO CRÍTICO?, ¿QUÉ NOS CUESTIONA?, ¿POR QUÉ SU MIRADA ES SIEMPRE NEGATIVA, OSCURA Y PSICOLÓGICA?, ¿CUÁL ES SU FUTURO? Y FINALMENTE LA MÁS INQUIETANTE DE TODAS: ¿POR QUÉ EL DISEÑO CRÍTICO NO TIENE UN FINAL FELIZ?

"Bajo la sombra del diseño oficial, está al acecho un mundo oscuro y extraño impulsado por necesidades humanas. Un lugar donde los objetos electrónicos son a la par compañeros de reparto en un mismo thriller psicológico..."

_____ **DUNNE**, *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*¹

Febrero de 2007, Tokio, Japón

Me encuentro con Fiona Raby en la ciudad de Tokio. Ha venido de visita con un grupo de estudiantes del Máster *Design Interactions* del Royal College of Art (RCA) de Londres. Para que pueda escapar de la intensidad que supone convivir con tal grupo de sobreestimulados alumnos –en la ya de por sí sobreestimuladora ciudad de Tokio– le sugiero que vayamos a cenar a un nuevo restaurante que he descubierto y así poder recoger en primera persona sus reflexiones sobre qué es el diseño crítico.

Fiona Raby, junto con Anthony Dunne, forman Dunne & Raby, uno de los estudios de diseño más intrigantes del momento

1. Dunne, A., Raby, F. (2001). *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*. Basilea: Birkhäuser. Basel

desde hace ya un tiempo. Su base está en Londres pero los dos son frenéticos acumuladores de millas y viajan constantemente difundiendo sus ideas en conferencias, *workshops* y demás eventos relacionados con el diseño y la tecnología. Al más puro estilo *underground*, Fiona llama a esta actividad "dar gigs". Actualmente Anthony Dunne es director del máster *Design Interactions* del Royal College of Art y Fiona, aparte de otros proyectos relacionados con la arquitectura, también es tutora del curso en el RCA.

Pero volvamos a Tokio. Nos encontramos en la zona de Nakameguro, a dos paradas de metro de la ajetreada zona de Shibuya. El restaurante se encuentra justo debajo de los raíles del metro –la noción de espacio en ciudades como Tokio es una experiencia en sí misma–. Cada cinco minutos todo el restaurante tiembla al paso de los convoys de tren, recordándote que vives en tierras sísmicas.

Hacer esta entrevista en Tokio y hablar de la trayectoria de este dúo inglés no tendría más relevancia si no fuera porque fue precisamente en la capital nipona donde Anthony Dunne y Fiona Raby se trasladaron a vivir en 1988 tras terminar sus respectivos másters en el RCA. Él en diseño industrial, y ella en arquitectura. En Japón vivieron 3 años, ella trabajando en un estudio de arquitectura y él para *Sony*, cuando el gigante de la electrónica gozaba de su época dorada con el *Walkman*. Dunne obtuvo un doctorado en diseño relacionado con la computación tras su regreso al RCA en 1997.

Para Tony y Fiona, y para muchos otros, Tokio es una de las ciudades más fascinantes para contemplar las infinitas manifestaciones de la tecnología en la cultura y viceversa. La visita obligada al barrio electrónico de Akihabara es un buen aperitivo para preguntarse qué tienen en común los productos electrónicos de gran consumo, los cómic *manga*, las películas de *anime*, los videojuegos, los robots, las maquetas de trenes y las chicas vestidas de sirvientas.



[DUNNE & RABY, *Hertzian Tales, Faraday Chair*, 1997-98. Photo Lubna Hammoud.]

Después de su experiencia en Japón, Dunne y Raby vuelven a Londres. La floreciente cultura electrónica de Tokio de principios de los 90 da paso a la desoladora desertización del paisaje industrial de Gran Bretaña. El público en general está más preocupado por la guerra en Iraq (la del 92) que en disfrutar –y menos en cuestionar– la poca "cultura electrónica" de la que gozaba Europa en general.

Para poder dar forma a las líneas de investigación que tenían en mente, el dúo y también pareja sentimental se establece en el Royal Collage of Art. Allí inician proyectos relacionados con los efectos psicológicos en el uso de las nuevas tecnologías. Situémonos a principios de los 90 donde ni Internet ni la telefonía móvil habían tenido aún impacto relevante en la sociedad ni en la cultura.

A raíz de los proyectos que desarrollan en el RCA, va tomando forma el término *critical design* (diseño crítico). Esta etiqueta aparece como el paraguas para muchos proyectos sobre nuevas tecnologías que se habían catalogado como propuestas artísticas por no encajar en ninguna categoría de diseño tradicional. Anthony Dunne reagrupa todos estos proyectos y reflexiones y de alguna forma los dignifica con la categoría de diseño crítico en su primer libro *Hertzian Tales*².

2. Dunne, A. (2006). *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*. Nueva York: The MIT Press [1999]

3. Luo, M. "For exercise in New York Futility, Push button". *New York Times*, 27-02-2004

Pero antes de entrar a definir los propósitos del diseño crítico, repasemos algunas de las líneas de investigación que Dunne y Raby han llevado a cabo hasta la fecha y veamos cómo mezclan, entrelazan y reinventan su forma de entender el diseño en relación con las tecnologías emergentes.

La tecnología como placebo

“En la ciudad de Nueva York más del 75% de los botones instalados debajo de los semáforos para cruzar las calles son placebos mecánicos. Apretar el botón no reduce el tiempo de espera.”

LUO, *The New York Times*³

El proyecto *Placebo* (2000-2001), que nace inicialmente con el propósito de investigar las experiencias de los usuarios con los campos electromagnéticos producidos por objetos electrónicos, es una de las líneas de investigación más fructíferas de Dunne & Raby.

Fruto del proyecto *Placebo* surgen una serie de 8 objetos diseñados para hacer visibles estos campos electromagnéticos y a su vez sus influencias en nuestro bienestar psicológico. Estos objetos, básicamente piezas de mobiliario como sillas, mesas o escaleras, fueron construidos y donados “en adopción” a un grupo de participantes para que “conviviesen” con ellos durante un tiempo y después pudiesen contar sus experiencias.

A modo de ejemplo podemos citar *Compass Table* (Mesa Brújula). La superficie de esta mesa está compuesta



[DUNNE & RABY, *Placebo, Compass Table*, 2000. Photo Jason Evans.]



[DUNNE & RABY, *Placebo, GPS Table*, 2000. Photo Jason Evans.]

por 25 brújulas, las cuales giran en distintas direcciones cuando se ven afectadas por los campos magnéticos creados por objetos dispuestos encima de la mesa como un teléfono móvil o un ordenador portátil. “De hecho, los objetos de este proyecto no solucionan ningún problema y se deja al usuario que construya su realidad”, comenta Tony Dunne en referencia al proyecto *Placebo*. Y añade: “Como diseñadores no podemos siempre cambiar la realidad, pero sí la percepción que tenemos de ella, proporcionando al usuario sosiego psicológico”.

Otro ejemplo es *GPS Table* (Mesa GPS). Se trata de una mesa que lleva incorporado un aparato *GPS* (*Global Positioning System*) que a través de una pantalla nos indica su posición. En caso de que no se pueda comunicar con los satélites debido a que se encuentra en un lugar de la casa con poca cobertura, la mesa mostrará el mensaje *LOST* (perdida). Sobre este objeto en particular comentan: “Nos gusta pensar en la idea de que alguien pudiera guardar la mesa dentro de casa, en un lugar donde no hubiera cobertura, y así experimentar cierta crueldad hacia el objeto en sí”.

Investigar cómo entendemos los productos electrónicos y, en general, las tecnologías emergentes, es el punto de partida de los proyectos de Dunne & Raby. La forma en que se aproximan a su objeto de estudio es su sello personal. *Placebo* también se ha convertido en una de las líneas de investigación de muchos proyectos realizados por estudiantes en el Royal Collage of Art, donde tanto Tony como Fiona han colaborado como profesores

desde mediados de los 90. Muchos de estos proyectos de alumnos, así como el proyecto *Placebo* en sí, se recogen en el libro *Design Noir*, publicado por ellos mismos.

Consuming monsters

Entre *sushi* y *umeshu soda* (mi bebida preferida en Tokio) Fiona me explica cómo sus intereses por la cultura del objeto electrónico empezaron a tomar otra dirección con la emergencia de "otras" nuevas tecnologías.

Fiona me explica la anécdota de cómo alrededor del 2003, debido a un traslado de casa, tuvieron que empezar a coger el transporte público para llegar al Royal College of Art, donde trabajaban. Durante el trayecto recuerda haber leído incontables titulares en la revista gratuita *METRO* en los cuales las nuevas tecnologías, en concreto las biotecnologías, eran día tras día las protagonistas de un nuevo episodio de terror: clonación de ovejas, ratones con implantes de oreja humana, conejos fluorescentes... Fiona me comenta: "Recibimos constantemente información sobre los efectos paralelos que muchas nuevas tecnologías tienen y tendrán sobre nosotros en un futuro, pero por otro lado sin que nosotros podamos participar en cómo serán ni cómo nos afectarán en nuestra vida diaria". Añade: "Además, la visión de cómo estas tecnologías avanzan es siempre alarmista y sensacionalista."

Ante esta situación, ellos se preguntan qué otras tecnologías –hoy invisibles, mañana tangibles– nos van a influenciar en un futuro próximo. La biotecnología y la



[DUNNE & RABY, *Placebo*, *Electro Draft Excluder*, 2000. Photo Jason Evans.]

nanotecnología son algunos ejemplos. Como respuesta se plantean crear contextos y herramientas para que el público en general pueda participar en el discurso y el diseño de éstas. Y a su vez implicar a los diseñadores en este nuevo paradigma tecnológico. Nótese que ellos no se plantean el diseño de las tecnologías en sí como respuesta al problema, sino la creación de herramientas de reflexión. Ésta es una de las claves para entender su propuesta de diseño crítico. Al menos, su ambición.

Uno de los medios para canalizar la reflexión crítica sobre estas nuevas tecnologías está en el diseño de "productos críticos". Dunne apunta que "los productos, como categoría de objetos, pueden infiltrarse dentro de la vida cotidiana de las personas". Es entonces cuando estos productos "críticos" se convierten en los mediadores de nuestros valores y no en los valores en sí.

Uno de sus proyectos que ejemplifica esta mirada al espectro tecnológico es la serie de objetos para el proyecto titulado *Is this your future?* que concibieron para la *Energy Gallery* del Science Museum de Londres.

Este proyecto propone tres escenarios en los que se teatraliza la vida cotidiana de niños entre 7 y 14 años en relación a la generación de energía. Por ejemplo, la sangre de los animales de compañía de los niños podría convertirse en un futuro, en pequeños generadores de energía y para ellos Dunne & Raby diseñan una radio que funciona con la energía generada por la sangre.

El objeto que media esta experiencia se representa como una bolsa de sangre con forma de oso de peluche. Con ello se pretende endulzar la siniestra experiencia de extraer sangre de nuestras mascotas y, de alguna forma, entremezclar los valores de uso y disfrute de los objetos y los sujetos que nos rodean.

Lo que exploran no son las futuras formas o las futuras funciones de estas futuribles tecnologías, sino más bien sus consecuencias sociales, éticas y psicológicas. Y no tan sólo las consecuencias negativas y positivas, sino



[DUNNE & RABY, Energy Gallery, The Science Museum, London, *Teddy blood bag Radio*, 2004. Photo Dunne & Raby.]

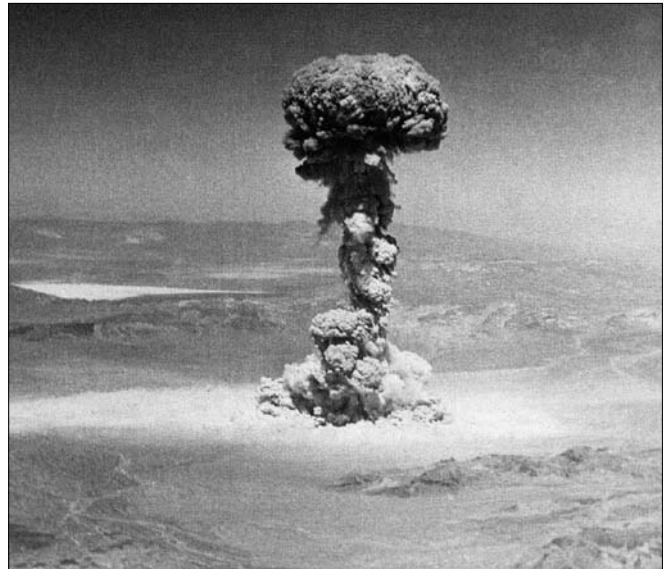
también –y es aquí donde reside gran parte del interés– las no identificadas, las inesperadas, incluso reprimidas.

¿Qué es diseño crítico?

Critical design es el término que Dunne & Raby acuñaron para denominar los proyectos y sus respectivas herramientas para esta nueva forma de aproximación a sus objetos de estudio.

Como apuntaba al principio, el término se genera y se desarrolla en el libro *Hertzian Tales*. Pero esto no quiere decir que el diseño crítico sea “ni un método ni un lenguaje”, me hace hincapié Fiona. “Es una actitud, una postura”, me insiste. El diseño crítico suele compararse al diseño conceptual. Como ellos aclaran, hay sustanciales diferencias. A diferencia del diseño conceptual –que tan sólo imagina, especula y merodea en el futuro–, el diseño crítico se presenta como medio para experimentar los valores derivados de esos

futuros imaginados. No es que el diseño tome responsabilidad en los efectos, sino que tan sólo explora, remezcla y reempaqueta los valores generados por esos futuros. Así, Dunne & Raby no definen el diseño crítico como un



[DUNNE & RABY, ANASTASSIADES, *Fragile Personalities in Anxious Times*, Priscila, *Huggable Atomic Mushroom*, 2003. Photo Dunne & Raby]

método, sino como una actitud, un medio, una posición ante el objeto de estudio.

El método dependerá de la creatividad y de los objetivos de quien lo practique y de sus propios métodos aprendidos. Tampoco se podría decir que su método es no tener método. Es más una cuestión de transdisciplinariedad, de abrir el "código" a otras disciplinas.

Pero el diseño como crítica –como bien ellos apuntan– ha existido antes. Citan, por ejemplo, el movimiento Radical Italiano de los 70, o algunos de los experimentos en diseño de mobiliario más conceptuales de los 90. Pero es en el libro *Hertzian Tales* de Anthony Dunne donde primero se utiliza el término diseño crítico.

¿Y para qué sirve el diseño crítico?

A veces las preguntas más simples son las más punzantes y ésta es quizás una de las preferidas entre sus detractores, críticos de la crítica o simples "turistas" de sus ideas. En general, éstos son muy susceptibles de tildar de "artístico" todo aquello que no se pueda producir en serie y por ello



[DUNNE & RABY, *Evidence Dolls*, 2005. Photo z33, Kristof Vrancken]

utilizan el circuito de las galerías de arte para comunicarse con el exterior. Reprochan al diseño crítico que sea, entre otras cosas, negativo y anti-todo. Se le reprocha también que tan sólo sea un "comentario" de lo que pasa en la realidad pero sin poder de cambio. Se le acusa de ser un chiste, de no interesarse por la estética (la forma estética, se supone), de ser pesimista, irreal y muy, muy oscuro.

¿Cómo podemos aceptar como diseño todo esto cuando nos habían repetido hasta la saciedad que el diseño siempre tiene un final feliz!?

Ellos insisten en que el diseño crítico es una herramienta para crear conocimiento, intercambio de ideas y discusión acerca de cómo las nuevas tecnologías se van a instalar en nuestras vidas.

Diseño sin un final feliz

El diseño crítico es un medio que facilita que se puedan imaginar, descubrir, confrontar y debatir cómo estas tecnologías van a infiltrarse y acomodarse en nuestras vidas. No a modo de alarma social –tal y como algunos medios de comunicación nos tienen acostumbrados– sino narrándolas poco a poco y seduciéndonos con sus objetos y experiencias.

Pero no tan solo eso. Que el consumidor –sí, ellos hablan de consumidores sin sentido peyorativo– tengan una experiencia de los productos y los servicios en toda su extensión. "Que descubran caminos que la eficiencia de la producción en masa y la estandarización nunca les va a ofrecer", comenta Dunne. Es decir, que el consumidor pueda gozar de



[DUNNE & RABY, *Technological Dream Series: no.01 Robot*, 2007. Photo Per Tingleff.]

nuevas dimensiones de la cultura objetual sin que su final tenga que ser feliz.

El usuario usado

El diseño, como herramienta de configuración de nuevas realidades es, por definición, uniformizador de las mismas. Pero por otro lado los productos y las tecnologías no son maduros hasta que uno puede expresarse libremente en ellos. ¿Cómo podemos conciliar semejante contradicción y a la vez proponer nuevas formas de vida con los objetos cotidianos?

Dunne & Raby investigan y proponen productos no para el consumidor de finales felices, el usuario dócil, obediente y usable, sino que proponen productos y servicios para las experiencias complejas, para pequeñas obsesiones, miedos, dramas personales, historias íntimas, relaciones inacabadas, deseos reprimidos. "El público de nuestros productos no persigue la satisfacción de sus necesidades sino su dilema, y su éxito no depende de que lo resuelva, sino simplemente de que consiga crearlo" dicen.

Precisamente uno de los roles del diseño crítico es "cuestionar el limitado espacio en el que se mueven las experiencias emocionales y psicológicas que ofrecen los productos tecnológicos actuales", indica Tony Dunne. Y esto "limita que podamos gozar con plenitud de las complejidades de la naturaleza humana". Aquí es donde se les critica que su visión de los productos sea un tanto pesimista, oscura, *noir*,



[DUNNE & RABY, *Technological Dream Series: no.01 Robot, Iris Scan*, 2007. Photo Per Tingleff.]

a lo que ellos responden que "ser negativos, oscuros en nuestras propuestas no es un fin en si mismo, nuestra mirada está puesta en utilizar positivamente los aspectos negativos de los productos".

En un paisaje actual supuestamente sobresaturado de usabilidad tecnológica, es difícil conquistar el territorio de lo anómalo, lo secundario, lo íntimo y lo personal.

¿Cuál es el futuro del diseño crítico?

Ellos apuntan que su mayor enemigo es convertirse en otra forma más de "sofisticado entretenimiento para la disciplina del diseño", donde "las propuestas se convierten en un 90% de humor y un 10% de crítica". Es decir, cuando el diseño crítico en vez de ser postura, es tan solo pose.

De momento, su ya larga trayectoria en el mundo del diseño los sitúa como uno de los dúos británicos más interesantes y ello los consagra menos como una banda del momento y más como una banda de culto.

Diseño crítico 2.0

Muchas veces, las motivaciones para diseñar nuevos productos e incluso nuevas tecnologías residen en nuestras propias frustraciones personales. No hay más que repasar la historia de nuestros antepasados para descubrir que nuestra evolución está intrínsecamente relacionada con la forma en que hemos ido solucionado nuestros problemas cotidianos para adaptarnos al medio. Primero construyendo herramientas, luego utilizándolas y más tarde socializándolas para que todo el mundo pueda aprovecharse de la innovación.

El futuro del diseño debería ser precisamente esto, la habilidad de unos para proporcionar a otros las herramientas necesarias para hacer cosas. Simplemente.

En ese sentido, el diseño crítico tiene más futuro, a mi entender, que el diseño que no lo sea.