



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

ROGER IBARS va realitzar els estudis de Ciències Polítiques i Sociologia (UAB), és llicenciat en Disseny Industrial (ESDI) i màster en Disseny i Interacció pel Royal College of Art de Londres. Roger Ibars viu i treballa a Tòquio.

Don't panic

L'ARTICLE "DON'T PANIC" ES DIVIDEIX EN DUES PARTS; LA PRIMERA ÉS UN RECORREGUT PELS PROJECTES MÉS SIGNIFICATIUS DE L'ESTUDI DE DISSENY DUNNE & RABY, FORMAT PER LA PARELLA ANGLESA ESTABLERTA A LONDRES TONY DUNNE I FIONA RABY. TREBALLS COM *PLACEDO PROJECT*, *IS THIS YOUR FUTURE* O *CONSUMING MONSTERS* SÓN EL FIL ARGUMENTAL INTRODUCTORI I, A MÉS, SEDUEIXEN AL LECTOR AMB PROPÒSITS, IDEES I CONCEPTES ENVERS EL DISSENY CRÍTIC; TERME ENCUNYAT, PER PRIMERA VEGADA, PER ANTHONY DUNNE EN EL LLIBRE *HERTZIAN TALES – ELECTRONIC PRODUCTS, AESTHETIC EXPERIENCE AND CRITICAL DESIGN* (1999). LA SEGONA PART DE L'ARTICLE ES CENTRA EN LA DEFINICIÓ DEL DISSENY CRÍTIC I PLANTEJA ALS SEUS INSTIGADORS DILEMES TAN SIMPLES COM: QUINA ÉS LA FUNCIÓ DEL DISSENY CRÍTIC?, QUÈ ENS QÜESTIONA?, PER QUÈ EL SEU ENFOCAMENT ÉS SEMPRE NEGATIU, OBSCUR I PSICOLÒGIC?, QUIN ÉS EL SEU FUTUR?, I FINALMENT, LA MÉS INQUIETANT DE TOTES AQUESTES PREGUNTES, PER QUÈ EL DISSENY CRÍTIC NO TE UN FINAL FELIÇ?

“Sota la brillantor del disseny oficial s’hi troba, amenaçant, un món obscur i estrany impulsat per necessitats humanes reals. Un lloc on els objectes electrònics són coprotagonistes d’un thriller psicològic...”

_____ **DUNNE.** *Design Noir: the secret life of electronic objects*, 2001.¹

Febrer de 2007, Tòquio, Japó

He quedat amb la Fiona Raby a la ciutat de Tòquio. Ha vingut de visita amb un grup d’estudiants del màster “Design Interactions” del Royal College of Art (RCA) de Londres. Perquè pugui escapar-se de la intensitat que suposa conviure amb un grup de sobreestimulats alumnes com aquest –en la ja de per si sobreestimuladora ciutat de Tòquio– li suggereixo d’anar a sopar a un nou restaurant que he descobert i així poder recollir en primera persona les seves reflexions sobre què és el disseny crític.

La Fiona Raby, juntament amb l’Anthony Dunne, formen Dunne & Raby, un dels estudis de disseny més intrigants del moment, i

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

cal afegir que des de ja fa un cert temps. La seva base es troba a Londres però tots dos són frenètics acumuladors de quilòmetres i viatgen constantment difonent les seves idees en conferències, workshops i altres esdeveniments relacionats amb el disseny i la tecnologia. Al més pur estil underground, a aquesta activitat la Fiona l'anomena *dar gigs*. Actualment l'Anthony Dunne és director del màster *Design Interactions* del Royal College of Art i la Fiona, apart d'altres projectes relacionats amb l'arquitectura, també és tutora del curs a l'RCA.

Però tornem a Tòquio. Ens trobem a la zona de Nakameguro, a dues parades de metro de l'atrafegada zona de Shibuya. El restaurant es troba just a sota dels rails del metro –la noció d'espai a ciutats com Tòquio és una experiència per ella mateixa. Cada cinc minuts tot el restaurant tremola al pas dels combois del tren, com per recordar-te que vius en terres sísmiques.

Fer aquesta entrevista a Tòquio i parlar de la trajectòria d'aquest duo anglès no tindria més rellevància si no fos perquè va ser precisament a la capital nipona on l'Anthony Dunne i la Fiona Raby es van traslladar a viure el 1988, després de finalitzar els seus respectius màsters a l'RCA. Ell en disseny industrial, i ella en arquitectura. Al Japó hi van viure tres anys, ella treballant en un estudi d'arquitectura i ell per la Sony, quan el gegant de l'electrònica gaudia de la seva època daurada amb el *Walkman*. Dunne va obtenir un doctorat en disseny relacionat amb la computació, a la seva tornada al RCA en 1997.

Pel Tony i la Fiona, i per molts altres, Tòquio és una de les ciutats més fascinants per contemplar les infinites manifestacions de la tecnologia en la cultura i viceversa. La visita obligada al barri electrònic d'Akihabara és un bon aperitiu per preguntar-se què tenen en comú els productes electrònics de gran consum, els còmics manga, les pel·lícules d'anime, els videojocs, els robots, les maquetes de trens i les noies vestides com serventes.



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

Després de la seva experiència al Japó, Dunne & Raby tornen a Londres. La florent cultura electrònica de Tòquio de principis dels noranta dóna pas a la desoladora desertització del paisatge industrial de Gran Bretanya. El públic en general està més preocupat per la guerra d'Iraq (la del 92) que en gaudir de la poca "cultura electrònica" de què disposava Europa en general –i encara menys en qüestionar-la.

Per poder donar forma a les línies d'investigació que tenien en ment, el duo i també parella sentimental s'estableix al Royal College of Art. Allà inicien nous projectes relacionats amb els efectes psicològics en l'ús de les noves tecnologies. Ens hem de situar a principis dels noranta, quan ni Internet ni la telefonia mòbil havien tingut encara un impacte rellevant en la societat o en la cultura.

Arran dels projectes que van desenvolupar a l'RCA, va prenent forma el terme *critical design* (disseny crític). Aquesta etiqueta apareix com a paraigua per molts projectes sobre noves tecnologies que s'havien catalogat com a propostes artístiques perquè no encaixaven en cap categoria de disseny tradicional. Anthony Dunne reagrupa tots aquests projectes i reflexions i d'alguna forma els dignifica amb la categoria de disseny crític en el seu primer llibre: *Hertzian Tales*².

Però abans d'entrar a definir els propòsits del disseny crític, repassem algunes de les línies d'investigació que Dunne & Raby han dut a terme fins avui i vegem com mesclen, entrellaçen i reinventen la seva forma d'entendre el disseny en relació amb les tecnologies emergents.

La tecnologia com a placebo

“A la ciutat de Nova York, més del 75% dels botons instal·lats sota els semàfors per creuar el carrer són placebos mecànics. Prèmer el botó no redueix el temps d'espera”

LUO, *The New York Times*³

El projecte *Placebo* (2000-2001), inicialment amb el propòsit d'investigar les experiències dels usuaris amb els camps electromagnètics produïts per objectes electrònics, és una de les línies d'investigació més fructíferes de Dunne & Raby.

Fruit del projecte *Placebo* neix una sèrie de vuit objectes dissenyats per fer visibles aquests camps electromagnètics i allora les seves influències en el nostre benestar psicològic. Aquests objectes, bàsicament articles de mobiliari com cadires, taules o escales, van ser construïts i donats “en adopció” a un grup de participants perquè “convisquessin” amb ells durant un temps i després poguessin explicar les seves experiències.



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



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

A mode d'exemple podem citar *Compass Table* (Taula Brúixola). La superfície d'aquesta taula està formada per vint-i-cinc brúixoles, les quals giren en diverses direccions quan es veuen afectades pels camps magnètics creats per objectes dipositats sobre la taula com un telèfon mòbil o un ordinador portàtil. “De fet, els objectes d'aquest projecte no solucionen cap problema i es deixa que l'usuari construeixi la seva realitat”, comenta en Tony Dunne en referència al projecte *Placebo*. I afegeix: “Com a dissenyadors no podem sempre canviar la realitat, però sí la percepció que en tenim, proporcionant a l'usuari assossegament psicològic.”

Un altre exemple és *GPS Table* (Taula GPS). Es tracta d'una taula que porta incorporat un aparell *GPS* (*Global Positioning System*) que a través d'una pantalla ens indica la seva posició. En cas que no es pugui comunicar amb els satèl·lits a causa de trobar-se en un lloc de la casa amb poca cobertura, la taula mostrarà el missatge *LOST* (perduda). Sobre aquest objecte en particular comenten: “Ens agrada pensar en la idea que algú pogués guardar la taula dins de casa, en un lloc on no hi hagués cobertura, i així experimentar la crueltat cap a l'objecte en si.”

Investigar la manera com entenem els productes electrònics i, en general, les tecnologies emergents, és el punt de partida dels projectes de Dunne & Raby. La forma en què s'aproximen al seu objecte d'estudi és la seva marca personal.

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

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

Placebo també s'ha convertit en una de les línies d'investigació de molts projectes realitzats per estudiants al Royal College of Art, on tant en Tony com la Fiona han col·laborat com a professors des de mitjans dels anys noranta. Molts d'aquests projectes d'alumnes, així com el projecte *Placebo* en si, es recullen en el llibre *Design Noir*, publicat per ells mateixos.

Consuming monsters

Entre *sushi* i *umeshu soda* (la meva beguda preferida a Tòquio), la Fiona m'explica com el seu interès per la cultura de l'objecte electrònic comença a prendre una altra direcció amb l'emergència de les "altres" noves tecnologies.

La Fiona m'explica l'anècdota de com, allà cap l'any 2003, a causa d'un canvi de casa, van haver de començar a utilitzar el transport públic per anar al Royal College of Art, on treballaven. Durant el trajecte recorda haver llegit innumerable titulars al diari gratuït *METRO* en el qual les noves tecnologies –en concret les biotecnologies– eren, dia sí dia també, les protagonistes d'un nou episodi de terror: clonació d'ovelles, ratolins amb implants d'orella humana, conills fluorescents...

La Fiona em comenta: "Constantment rebíem informació sobre els efectes paral·lels que moltes noves tecnologies tenen i tindran sobre nosaltres en un futur, però per altra banda sense que nosaltres puguem participar en com seran ni en com ens afectaran en la nostra vida diària." Afegeix: "A més, la visió de com aquestes tecnologies avancen és sempre alarmista i sensacionalista."



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

Davant d'aquesta situació, ells es pregunten quines altres tecnologies –avui invisibles, demà tangibles– ens influenciaran en un futur proper. La biotecnologia i la nanotecnologia en són alguns exemples. Com a resposta es plantegen crear contextos i eines perquè el públic en general pugui participar en el seu discurs i en el seu disseny, i alhora implicar els dissenyadors en aquest nou paradigma tecnològic. Noteu que ells no es plantegen el disseny de les tecnologies en si com a resposta al problema, sinó la creació d'eines de reflexió. Aquesta és una de les claus per entendre la seva proposta de disseny crític. Almenys, aquesta és la seva ambició.

Un dels mitjans per canalitzar la reflexió crítica sobre aquestes noves tecnologies es troba en el disseny de "productes crítics". Dunne apunta que "els productes, com a categoria d'objectes, poden infiltrar-se dins la vida quotidiana de les persones." És llavors quan aquests productes "crítics" es converteixen en els mediadors dels nostres valors i no en els valors en si.

Un dels seus projectes que exemplifica aquesta mirada a l'espectre tecnològic és la sèrie d'objectes pel projecte titulat *Is this your future?* que van concebre per la *Energy Gallery* del Science Museum de Londres. Aquest projecte proposa tres escenaris en què es teatralitza la vida quotidiana de nens i nenes d'entre set i catorze anys en relació a la generació d'energia. Per exemple, la sang dels animals de companyia dels infants podrien convertir-se en un futur en petits generadors d'energia i per ells Dunne & Raby dissenyen una ràdio que funciona amb l'energia generada per la sang.

L'objecte que provocaria aquesta experiència es representa com una bossa de sang amb forma d'osset de peluix. Amb això es pretén endolcir la sinistra experiència d'extreure sang de les nostres mascotes i, d'alguna forma, entrelligar els valors de l'ús i del gaudi dels objectes i dels subjectes que ens envolten.

Allò que exploren no són les futures formes o les futures funcions d'aquestes futuribles tecnologies, sinó més aviat les seves conseqüències socials, ètiques i psicològiques, i no només les conseqüències negatives i positives, sinó també –i és aquí on resideix gran part de l'interès– les no identificades, les inesperades, fins i tot les reprimides.



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

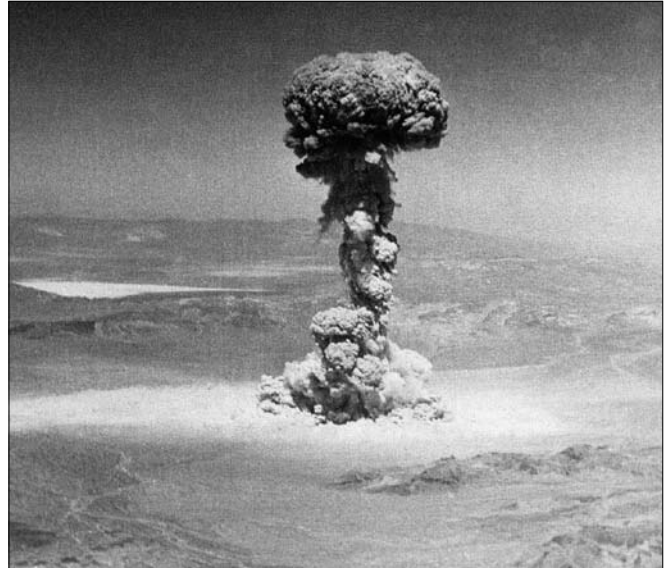
Què és el disseny crític?

Critical design és el terme que Dunne & Raby van encunyar per denominar els projectes i les seves respectives eines per aquesta nova forma d'aproximació als seus objectes d'estudi.

Com apuntava al principi, el terme es genera i es desenvolupa en el llibre *Hertzian Tales*. Però això no vol dir que el disseny crític sigui "ni un mètode ni un llenguatge", em remarca la Fiona. "És una actitud, una postura", m'insisteix.

El disseny crític s'acostuma a comparar amb el disseny conceptual. Com ells aclareixen, hi ha diferències substancials entre aquests dos tipus de disseny. A diferència del conceptual –que només imagina, especula i treu el nas al futur–, el disseny crític es presenta com un mitjà per experimentar els valors derivats d'aquests futurs imaginats. No és que el disseny agafi responsabilitat en els efectes, sinó que només explora, remescla i reem-

paqueta els valors generats per aquests futurs. Així, Dunne & Raby no defineixen el disseny crític com un mètode, sinó com una actitud, un mitjà, una posició davant l'objecte d'estudi.



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

El mètode dependrà de la creativitat i dels objectius de qui el practiqui i dels seus propis mètodes apresos. Tampoc es podria dir que el seu mètode és no tenir mètode. És més una qüestió de transdisciplinarietat, d'obrir el "codi" a altres disciplines. Però el disseny com a crítica –com ells bé apunten– ha existit abans. Cita, per exemple, el moviment Radical italià dels setanta, o alguns dels experiments en disseny de mobiliari més conceptuals dels noranta. Però és en el llibre *Hertzian Tales* d'Anthony Dunne on primer s'utilitza el terme disseny crític.

I per a què serveix el disseny crític?

De vegades les preguntes més simples són les més punyents i aquesta és potser una de les preferides d'entre els seus detractors, crítics de la crítica o simples "turistes" de les seves idees. En general, tots aquests crítics són molt susceptibles de posar l'etiqueta d'artístic a tot allò que no es pugui produir en sèrie i utilitzi el circuit de les galeries d'art per comunicar-se amb l'exterior. Al disseny crític li retreuen que sigui, entre altres coses, negatiu i anti-tot. També li retreuen que només sigui un "comentari" d'allò que passa a la realitat



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

però sense poder de canvi. L'acusen de ser un acudit, de no interessar-se per l'estètica (la forma estètica, se suposa), de ser pessimista, irreal i molt i molt fosc.

Com podem acceptar com a disseny tot això quan ens havien repetit fins a l'avorriment que el disseny sempre té un final feliç?!

Els insisteixen que el disseny crític és una eina per crear coneixement, intercanvi d'idees i discussió al voltant de com les noves tecnologies s'instal·laran en les nostres vides.

Disseny sense final feliç

El disseny crític és un mitjà que facilita que es puguin imaginar, descobrir, confrontar i debatre com aquestes tecnologies s'infiltraran i s'acomodaran a les nostres vides. No en forma d'alarma social –com alguns mitjans de comunicació ens tenen acostumats–, sinó narrant-les poc a poc i seduïnt-nos amb els seus objectes i experiències.

Però no només això. També facilita que els consumidors –sí, ells parlen de consumidors sense sentit pejoratiu– tinguin una experiència dels productes i dels serveis en tota la seva extensió. "Que descobreixin camins que l'eficiència de la producció en massa i l'estandardització no els oferirà mai", comenta Dunne. És a dir, que el consumidor pugui gaudir de noves dimensions de la cultura objectual sense que el seu final hagi de ser feliç.



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

L'usuari usat

El disseny, com a eina de configuració de noves realitats és, per definició, uniformitzador d'aquestes realitats. Però per altra banda les tecnologies i els productes no són madurs fins que hom no s'hi pot expressar lliurement. Com podem conciliar una contradicció com aquesta i alhora proposar noves formes de vida amb els objectes quotidians?



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

Dunne & Raby investiguen i proposen productes no pel consumidor de finals feliços, l'usuari dòcil, obediènt i usable, sinó que proposen productes i serveis per les experiències complexes, per petites obsessions, pors, drames personals, històries íntimes, relacions inacabades, desigs reprimits. "El públic dels nostres productes no persegueix la satisfacció de les seves necessitats sinó el seu dilema, i el seu èxit no depèn de que aquest dilema sigui resolt, sinó simplement que aconseguixi ser plantejat", diuen.

Precisament un dels rols del disseny crític és "qüestionar el limitat espai en què es mouen les experiències emocionals i psicològiques que ofereixen els productes tecnològicament actuals", indica Tony Dunne. I això "limita que puguem gaudir amb plenitud de les complexitats de la naturalesa humana." És aquí on se'ls critica que la seva visió dels productes tingui

tints pessimistes, foscos, *noir*, a la qual cosa ells responen que "ser negatius, obscurs en les nostres propostes no es un fi en si mateix; la nostra mirada està posada en utilitzar positivament els aspectes negatius dels productes."

En un paisatge actual suposadament sobresaturat d'usabilitat tecnològica és difícil conquerir el territori d'allò anòmal, d'allò secundari, allò íntim i personal.

Quin és el futur del disseny crític?

Els apunten que el seu principal enemic és convertir-se en una forma més de "s sofisticat entreteniment per la disciplina del disseny", on "les propostes es converteixen en un 90% d'humor i un 10% de crítica." És a dir, quan el disseny crític en comptes de ser una postura, és només una positura.

De moment, la seva ja llarga trajectòria en el món del disseny els situa com un dels dos britànics més interessants i això els consagra menys com una banda del moment i més com una banda de culte.

Disseny crític 2.0

Sovint les motivacions per dissenyar nous productes i fins i tot noves tecnologies rauen en les nostres pròpies frustracions personals. Només cal repassar la història dels nostres avantpassats per descobrir que la nostra evolució està intrínsecament relacionada amb la forma en què hem anat resolent els nostres problemes quotidians per adaptar-nos al medi. Primer construint eines, després utilitzant-les i més tard socialitzant-les perquè tothom pugui aprofitar-se de la innovació.

El futur del disseny hauria de ser precisament això, l'habilitat d'uns per proporcionar a altres les eines necessàries per fer coses. Simplement.

En aquest sentit, el disseny crític té més futur, segons el meu parer, que el disseny que no ho sigui.