

César Peña
Guest Editor
Universidad de los Andes, Colombia
✉ cepena@uniandes.edu.co

Besides being provocative, the almost apocalyptic tone of the Cumulus Bogotá 2019 Conference, *The Design After*, was also an invitation to connect the practice of contemporary design with other historical moments: particularly those when design was thought of as an agent of change in critical moments of society. An example of this is the diversity of reactions that led to changes in the economic, technological, productive, and social organization that were part of the industrial capitalist model between the 18th and 19th centuries.

For instance, in England, reactions ranged from the implementation of political and developmental policies promoting the arts through taking critical positions because of the many problems in terms of labor and environment that were brought about by the new productive model. William Morris and John Ruskin were aware of the impact the industrial revolution had on the quality of life for both citizens and workers. Subsequently, they foresaw a solution to the crisis in the arts. On the other hand, Henry Cole and Prince Albert, promoted the celebration of industrial modernity through World Fairs and the inclusion of design as part of state political agendas (Raizman 2011, 61).

Something similar happened in Germany, which, through both public and private initiatives, sought design to play a role in the processes of national construction, industrialization, and social reconstruction in the period immediately following the two great wars of the 20th century. Hermann and Anne Muthesius sought to make a contribution to the development of the nation based on an aesthetic quest that would harmonize industry with tradition while positioning Germany on the map of industrial progress (Pevsner 2011; Stratigakos 2003). In the post-war periods, both the Bauhaus and the Ulm school inspired a way of thinking in society based on the combination between a humanistic and material perspective while allowing the damaged social fabric during the conflict to be reconstructed.

In France, over the course of several decades, the bird's eye view of the city was combined with the detailed view of the domestic as a strategy to deal with the challenges and changes involved in adopting the modern. From 1853 onwards, the parameters for designing the city established the paradigmatic

Design and Utopia in the Age of Dystopia

Cite this: Peña, Cesar. 2020. «Presentation: Design and Utopia in the Age of Dystopia.» *Dearq* (26): 8-15. DOI: <https://doi.org/10.18389/dearq26.2020.01>

elements of modern cities after the renovation of Haussmann later on at the turn of the 20th century. The tenets of modern domestic life and consumption were also established through Art Nouveau and Art Deco (Raizman 2011, 120–161). Both discourses were echoed and effectively replicated in the United States. The Universal Exhibitions acted as consumption laboratories and were consolidated as scenarios to celebrate the emblematic American modernity, especially after the City Beautiful Movement and the Chicago Exhibition of 1893 (Gordon 2010; Rydell 1993).

Since the first decades of the 20th century, and especially after WWI, many questions were posed after the evident flaws of industrial modernity. The Frankfurt School made many of the system's fissures evident, which gave rise to a line of critical thinking that looked at the modern with more and more suspicion. During the post-WWII period, the consolidation of the field of cultural studies in England and the United States also had a great impact, which once again called into question the basis of the hegemonic model and raised many questions based on the analysis of its cultural productions and systems of power. The discussion about race, gender, social class, national identities, the popular, and the vernacular opened a path to understanding what Buchanan and other authors have contemporarily called “wicked problems” (Buchanan 1992; Coyne 2005; Farrell & Hooker 2013).

The term acquires special relevance in a globalized world where the theoretical framework of the center-periphery has become a dated way of understanding more complex relationships. Homi Bhabha (2006) identified the origin of many of these difficulties in historical problems that were never resolved, which is an idea that has been especially useful for understanding post-colonial contexts. Many of these problems that are derived from historical inheritance are the ones present-day design has to deal with to try and save the world, once again, from a debacle. Climate change; the sustainability of resources; the protection of biodiversity hotspots after centuries of environmental predation; the recognition of new and complex citizen identities; the value and omnipresence of the image and the design itself as a mediator of social and political processes; the

recognition of communities and ancestral knowledge already installed in the territories; and the need to rethink notions that were central to modern thinking such as productivity, efficiency and consumption are just a sample of the complex and profound challenges that contemporary design faces.

Cumulus Bogota, 2019: Five Foci to Think about the Future of Design

In the quest to understand the contemporary role of design and its ability to redefine itself, less as a discipline and more as a philosophy that allows wicked problems to be faced, Cumulus Bogotá 2019 focused on five topics: 1) Sensing the City/Sensing the Rural the urban; 2) Somewhere, nowhere, anyone, everyone; 3) Counterculture; 4) Biodiversity; and 5) Fiction and de-innovation. The articles that are part of this special issue of *Dearq*, were selected according to these topics to try and provide the reader with an overview of each topic to help them understand the way they relate to conference's main topic: The Design After.

The first topic, *Sensing the City/Sensing the Rural*, invites the reader to rethink the often unbalanced relationship, between the city and the rural. Additionally, the term post-digital times is used as a provocation in the topic description to think about the role of technology in connecting both sites as well as a means of raising awareness of the importance of studying and connecting with communities. Both articles illustrating this theme, *Insights from a Design-led Inquiry about Rural Communities in Brazil*, and *Finding a New Commons: Architecture's Role in Cultural Sustainability for Japan's Shrinking Regions*, present case studies from different geographical contexts that offer options to rethink historical problems related to land distribution and run-down or abandoned architecture in times of demographic decline. The Brazilian case study exemplifies the use of high and low complexity technologies to conduct community driven-research through video, photography, and qualitative analysis software. The results aim for a political strategy to be defined that uses design for the old problem of land distribution in Brazil (Anderson & Hill 1986; Martins 2000; Straubhaar 2015; Veltmeyer 1993; Vergara-Camus 2009). The Japanese case runs parallel to the former in establishing the

notions of public infrastructure and land as communal assets as a starting point to propose their resignification and appropriation through a design practice based on qualitative research methodologies.

The second topic, *Nowhere, nowhere, anyone, everyone*, sets its starting point around the boundaries of capitalism, proposing the combination of forces between social sciences and design as the main strategy in order to identify and generate parallel market opportunities and new ecosystems. This is formulated as an alternative to be able to understand complex realities derived from historical problems but also to produce renewed theoretical frameworks that allow value to be generated in scenarios where political structures and economic systems have historically proved to be useless or inexistent (Hutton & Pikety 2014). The articles *Artisans and Designers: Seeking Fairness within Capitalism and the Gig Economy* and, *Movement and Place-Making in a Monsoon Terrain* both represent the craving for historical social justice that is deeply ingrained in the formulation of this topic. The first article, presents contemporary craftsmanship as a global problem and as a practice still governed by pre-modern thinking and practices that frequently contradict the rationales of modern economy. The second one posits the importance of trying and find new ways to establish a more balanced relationship with ecosystems, which is particularly sensitive when talking about the so-called biodiversity hotspots. This article's case study, the West Ghats, contemplates the options that design can offer to help understand the dynamics involved in living in a territory that, in this case, is always subjected to the unpredictable nature of the Monsoons.

The third topic, *Counterculture*, inevitably refers to the 1960's as one of the historical moments when going against the establishment gave visibility to, until-then, overlooked and unknown subcultures. In this paper, the term counterculture was considered more a strategy than a cultural phenomenon. It was used to define a design scenario that would capitalize on the failures of the system, recognize the knowledge already installed in the territory, and produce alternative models of relationship with the environment. The first one of these articles, *Research Video: Audiovisual Ethnography and Beyond*, combines ethnographic

field-work in Bolivia that reflects on the production of scientific knowledge. One of the authors' main premises is to look for a greater and wider scope and impact of their research through implementing qualitative research methodologies which advocate for the acceptance of what they call *video-research* as a valid academic production that is also accessible to non-academic audiences. The article *Bio-currencies: an Alternative to Payments for Environmental Services*, offers a glimpse at one of the many possible new ways for doing design research, once again using social science methods to approach the territory to identify ancestral practices such as bartering. This exercise allows contemporary societies to rethink strategies so as they can face an eventual breakdown of capitalism. The third article, *Photo-ethnography and Political Engagement: Studying Performative Subversions of Public Space*, reflects upon the urban landscape and the subcultures that are part of it. Through visual culture and discourse analysis methodologies, the authors reveal the importance of the performative dimension to establish a dialogue between the past and the present through photographs of cityscapes. The photographs of the LGBTQA+ community provide a framework to understand the contemporary dialogues that are taking place in Santiago de Chile between the hegemonic and the marginal.

Biodiversity, as one of the main topics, was not just limited to its own boundaries but to a wide array of connected fields. The reference to biology in the field of design is not new, and it is possible to understand its centrality based on works from Da Vinci's attempts on biomimicry to Theo Jansen's contemporary walking sculptures. However, the scope of biology in the field of contemporary design goes far beyond form and function. Nowadays, it also deals with sustainability, climate change, and with the decentralization of an overarching user-centered design discourse that has taken place in recent years and been directed towards an ecosystem-driven design. The two articles covering this topic, *Prototype of a Self-sufficient Biofabrication Protocol for Remote Territories* and *BioForm: Learning at the Intersection of Science and Design*, are good examples of how to expand the boundaries and create a new way of looking at old problems existing between design, art, and science. The first presents an experience with the development of biomaterials

from algae and mollusks in an extreme region of Chile that allowed the research team to reflect not only on the development of new compounds but also on the meaning of materiality itself in the process of connecting territory with community. The second, paper, which was based in Ireland, proposes a curriculum that allows scientists and designers and professors and students to take a stance and try to understand the other discipline while developing mixed skills. Both articles are developed using neologisms that refer to science fiction such as bio-hacking, biomaterials, bio-mimicry, and bio-fabrication, which account for a historical moment in the history of thought when it is possible to think about a new modernity that does not imply the same devastation caused by the industrial modernity.

The fifth and final theme, *Fiction and de-innovation*, offers the possibility of understanding design as an act that allows being able to deal with the symbolic world as well as the practical one. This track also challenges the stability of dominant discourses on innovation to propose less trendy but more sustainable alternatives to add value to design processes. Through speculative thinking and ideation, the idea is to redefine the identity of a design practice that seems to have lost its track in the midst of a heyday of self-improvement discourses and senseless mottos. Similarly to 20th century movements such as Futurism, Constructivism, and Archigram, the topic *Fiction and innovation* situates technology and sci-fi-based utopias at the core of its speculative proposals.

The article *Black Panther's Utopian Project: The Innovative Potential of Fiction and Speculation by Non-architects* highlights the urban and architectural opportunities contained in the speculative world of video games and movies. Through the analysis of Black Panther, the film-makers highlight the little or almost zero visibility that marginal communities have had in the formulation of urban and architectural utopias. The paper identifies that the problem of lack of visibility in the landscape for these communities is not only a real historical problem and also that future formulations will most likely not take them into account. On the other hand, it highlights with great acuity the possibilities of equilibrium and social justice that are expressed visually through the point of view of the marginal. In Wakanda,

the fictional country where the film takes place, through the possibility of coining terms such as Afro-Aesthetics and Afro-Futurism, the authors find a way to refer to techno-fiction universes created after new and more inclusive paradigms.

Lastly, the article *A Pedagogical Experiment on Design of Exception, Absurd, Artifacts, and Imaginary Interfaces*, creates a theoretical framework of speculative design derived from Alfred Jarry's pataphysics –or science of imaginary or even absurd solutions– to propose the term *patadesign*. Both terms, pataphysics and patadesign, have the underlying sense of the absurd, which is presented equally as a method and as a symbolic solution (Jarry, Edwards, & Melville 2001). In this sense of the absurd, it is inevitable to recall the classic cases of speculative design, Jacques Carelman's Catalog of objects, the aesthetic universes created by the surrealists, the absurdity of Marcel Duchamp's artworks, and even the uncanny compositions by John Cage. When reality itself and corporate discourses are proximate to expire, creativity and absurdity can turn into a way-out and a safe space against the folly of normativity.

Final Thoughts

There is no doubt that a significant portion of design history has been built within the boundaries of social utopias and consumer capitalism. Although most of the utopias have simply remained as beacons of design, their importance lies precisely in their ability to act as counterweight to consumerism, which is one of the greatest challenges contemporary design has to face. The utopia implied in the formulation of the Cumulus Conference 2019 once again places a good dose of expectation in technology, but it is still a 2019 utopia, meaning that the approach to technology is no longer overarching but nuanced and counter-balanced by critical theory. The role of designers, in this game of weights and counterweights, is closer to that of a philosopher who thinks about life through sensory experience. The power of this utopian designer no longer lies in his/her ability to alienate themselves under the indifference of thoughtless, lonely professional practice but uses the conscious and cooperative practice of their transformative power of both matter, energy, and life itself.

El tono casi apocalíptico del título de la Conferencia de Cumulus Bogotá 2019, *The Design After*, además de provocativo invita a conectar la práctica del diseño contemporáneo con otros momentos históricos, particularmente, con aquellos en los que el diseño se pensó como agente de cambio en momentos críticos de la sociedad. Ejemplo de esto, lo constituye la diversidad de reacciones que suscitaron los cambios de modelo económico, tecnológico, productivo y de organización social que implicó el capitalismo industrial entre los siglos XVIII y XIX.

En Inglaterra, por ejemplo, las reacciones abarcaron desde la dimensión política y de desarrollo de las artes y el diseño en el proyecto de construcción nacional hasta las posturas críticas derivadas de los evidentes problemas ambientales y laborales suscitados por el nuevo modelo productivo. William Morris y John Ruskin, conscientes del impacto de la revolución industrial en la calidad de vida tanto de ciudadanos como de obreros, formularon las bases para pensar posibles salidas a la crisis a través de las artes. Henry Cole y el príncipe Alberto por su parte, impulsaron la realización de eventos celebratorios de esa modernidad industrial e impulsaron la inclusión del diseño en la agenda política estatal (Raizman, 2011, p. 61).

Algo similar sucedió en Alemania que, a través de iniciativas tanto públicas como privadas, buscó un papel para el diseño en los procesos de construcción nacional, de industrialización y de reconstrucción social en el período inmediatamente posterior a las dos grandes guerras del siglo XX. Hermann y Anne Muthesius buscaron hacer un aporte al desarrollo de la nación basados en una búsqueda estética que armonizara la industria con la tradición pero que, al mismo tiempo, les permitiera situar a Alemania en el mapa del progreso industrial (Pevsner, 2011; Stratigakos, 2003). En los períodos de posguerra, tanto la Bauhaus como la escuela de Ulm, plantearon una forma de pensar la sociedad a partir de una combinación entre una mirada humanista y material a la vez que permitiera reconstruir el tejido social averiado durante el conflicto.

En Francia, durante el curso de varias décadas, se combinó la mirada macro sobre la ciudad con la mirada micro de lo doméstico como estrategia para lidiar con los retos y cambios que implicaba la adopción de lo moderno. A partir de 1853, el diseño de la ciudad estableció los elementos paradigmáticos de la ciudad moderna con la renovación de Haussmann y más adelante en el siglo XX, la esencia de la vida moderna doméstica y el consumo a través del Art Nouveau y el Art Déco en las primeras décadas del siglo XX (Raizman, 2011, pp. 120–161). Tanto el discurso sobre la ciudad como de la vida doméstica encontraron eco y fueron replicados con efectividad en Estados Unidos. Las Exposiciones Universales, se configuraron en especies de laboratorios

de urbanismo y consumo que se consolidaron como escenarios de celebración de la emblemática modernidad norteamericana a partir del City Beautiful Movement y de la Exposición de Chicago de 1893 (Gordon, 2010; Rydell, 1993).

Los cuestionamientos sobre la falibilidad de la modernidad no son nuevos y ya desde las primeras décadas del siglo XX se empezó a cuestionar su viabilidad. La Escuela de Frankfurt hizo evidentes muchas de las fisuras del sistema y dio origen a una línea de pensamiento crítico que miró cada vez con más desconfianza lo moderno. En el período posterior a la Segunda Guerra Mundial, tuvo también un gran impacto la consolidación del campo de estudios culturales en Inglaterra y Estados Unidos, que puso en entredicho una vez más las bases del modelo hegemónico y planteó muchas preguntas a partir del análisis de sus producciones culturales y sistemas de poder. La discusión sobre raza, género, clase social, identidades nacionales, lo popular y lo vernáculo, abrieron un camino de entendimiento a lo que Buchanan y otros autores (Buchanan, 1992; Coyne, 2005; Farrell & Hooker, 2013) han denominado *wicked problems* o problemas perversos.

El término adquiere especial relevancia en un mundo globalizado en donde la vieja noción de centro y periferia pierde completamente su vigencia y sentido. Homi Bhabha (2006) identificó el origen de muchas de estas dificultades en problemas históricos que nunca fueron resueltos, la cual es una idea que ha sido especialmente útil para entender contextos postcoloniales. Muchos de estos problemas representan las herencias históricas con las que el diseño actual tiene que lidiar y a partir de cuya reflexión, una vez más busca salvar al mundo de la debacle. El cambio climático; la sostenibilidad de los recursos; la protección de los *hotspots* de biodiversidad después de siglos de depredación ambiental; el reconocimiento de nuevas y complejas identidades ciudadanas; el valor y omnipresencia de la imagen y el diseño mismo como mediador de procesos sociales y políticos; el reconocimiento de comunidades y riquezas instaladas ancestralmente en los territorios; y la necesidad de repensar nociones que fueron centrales al pensamiento moderno como la productividad, la eficiencia y el consumo, son apenas una muestra de los complejos y profundos retos que enfrenta el diseño contemporáneo.

Cumulus Bogotá, 2019: Cinco perspectivas para pensar el diseño futuro

En la búsqueda por comprender el papel contemporáneo del diseño y su capacidad de redefinirse a sí mismo, menos como disciplina

Diseño y utopía en tiempos de distopía

Cómo citar: Peña, Cesar. 2020. «Presentación: Diseño y utopía en tiempos de distopía.» *Dearq* (26): 8-15. DOI: <https://doi.org/10.18389/dearq26.2010.01>

y más como filosofía que permite enfrentarse a los *wicked problems*, Cumulus Bogotá 2019 se planteó alrededor de cinco ejes temáticos: 1) *Sentir lo urbano, sentir lo rural*; 2) *En alguna parte, en ninguna parte, cualquiera, todos*; 3) *Contracultura*; 4) *Biodiversidad*; 5) *Ficción y de-innovación*. Los artículos que hacen parte de este número especial de Dearq, se seleccionaron con el criterio de ofrecer a los lectores una mirada transversal de cada uno de los ejes y la forma en que conectan con la idea general de la conferencia sobre *el diseño después*.

El primer eje temático, *Sentir lo urbano, sentir lo rural*, busca establecer las bases para la redefinición de la relación, muchas veces desbalanceada, entre el campo y la ciudad. La expresión tiempos post-digitales se plantea como una invitación a pensar el papel de la tecnología como puente para conectar campo y ciudad, pero sobre todo como medio de sensibilización, estudio y conexión con las comunidades. Los dos artículos que ilustran esta temática *Insights from a Design-led Inquiry about Rural Communities in Brazil* y *Finding a New Commons: Architecture's Role in Cultural Sustainability for Japan's Shrinking Regions*, presentan desde diferentes contextos geográficos, Brasil y Japón, estudios de caso que ofrecen opciones para repensar problemas históricos relacionados con la distribución de la tierra y con la arquitectura residual en tiempos de decrecimiento demográfico. El caso brasileño ejemplifica el uso de tecnologías de alta y baja complejidad para hacer una lectura de la comunidad por medio del uso de video, fotografía y software de análisis cualitativo para la definición de una estrategia política en donde el diseño se plantea como alternativa y complemento al viejo problema de distribución de tierras en Brasil (Anderson & Hill, 1986; Martins, 2000; Straubhaar, 2015; Veltmeyer, 1993; Vergara-Camus, 2009). El caso japonés es similar en tanto que establece como punto de partida las nociones de infraestructura pública y la tierra como bienes comunales y propone su resignificación y apropiación a través de un diseño basado en métodos cualitativos de investigación.

El segundo eje, *En alguna parte, en ninguna parte, cualquiera, todos*, toma como punto de partida los escenarios de marginalización derivados del capitalismo y propone como estrategia principal la combinación de fuerzas entre ciencias sociales y diseño para identificar y generar oportunidades paralelas de mercado y nuevos ecosistemas. Esta fórmula se plantea para la comprensión de realidades complejas y problemas históricos, así como para pensar en posibles vías de acción en un escenario en donde las estructuras políticas y sistemas económicos se han revelado insuficientes (Hutton & Pikety, 2014). Los textos *Artisans and Designers: Seeking Fairness within Capitalism and the Gig Economy* y *Movement and Place-Making in a Monsoon Terrain*,

representan el espíritu de búsqueda de justicia social histórica, implícito en el eje temático. El primero, presenta la artesanía contemporánea como un problema global y al mismo tiempo, como una práctica todavía regida por raciocinios pre-modernos que escapan a las lógicas del mercado. El segundo, plantea un problema central del mundo contemporáneo sobre la imperiosa necesidad de encontrar nuevas formas de relacionarse con el ecosistema. Esto es particularmente sensible cuando se habla de los llamados *hotspots* de biodiversidad. Este artículo en particular toma como estudio de caso uno de estos sitios: los *West Ghats*, y se pregunta sobre las opciones que el diseño puede ofrecer para entender las dinámicas propias en la forma de habitar territorios. En este caso, de un territorio sometido al carácter siempre cambiante de los monzones.

El tercer eje temático, *Contracultura*, inevitablemente remite a la década de los sesenta del siglo XX como uno de los momentos históricos en que la acción de ir en contra del establecimiento dio visibilidad a diferentes subculturas y expresiones artísticas. Como eje temático, el término contracultura se pensó más como estrategia que como fenómeno cultural, para definir un escenario de acción del diseño que capitalizara las fallas del sistema, reconociera los saberes ya instalados en el territorio y permitiera la producción de modelos alternos de relación con el entorno. El primer artículo de este eje temático, *Research Video: Audiovisual Ethnography and Beyond*, combina el trabajo etnográfico sobre territorio en Bolivia con una reflexión sobre la producción de conocimiento científico. La autora propone buscar un mayor alcance e impacto de sus productos de investigación a través de la investigación cualitativa y de lo que ella llama video-investigación como resultado válido de investigación para la comunidad académica y comunicable al público general. El artículo *Bio-currencies: an Alternative to Payments for Environmental Services*, ofrece un vistazo a los nuevos rumbos de la investigación en diseño y una vez más, haciendo uso de métodos de ciencias sociales, se acerca al territorio para identificar prácticas ancestrales como el trueque, que permitan al individuo y sociedades contemporáneas repensar los sistemas de intercambio ante un eventual fracaso del capitalismo. El tercer artículo, *Photo-ethnography and Political Engagement: Studying Performative Subversions of Public Space*, permite una reflexión sobre el paisaje urbano y las subculturas que lo componen. A través de metodologías de cultura visual y análisis de discurso, los autores revelan la importancia de la dimensión performativa del acto fotográfico, con el ánimo de establecer un diálogo entre el pasado y el presente del paisaje urbano, que bascula entre lo hegemónico y lo marginal, en este caso, de la comunidad gay de Santiago de Chile.

La presencia del eje de *Biodiversidad*, no estuvo limitada a sí mismo, sino que fue transversal a otros temas donde también resaltó su naturaleza interdisciplinar. La referencia a la biología en diseño no es nueva, lo cual se puede ver reflejado desde los intentos de biomímesis de Da Vinci hasta las esculturas caminantes contemporáneas de Theo Jansen. Sin embargo, la definición de este eje temático fue mucho más allá de las obvias referencias formales y funcionales para tratar problemas esenciales relacionados con la sostenibilidad, el cambio climático y para descentrar la noción de diseño centrado en el usuario hacia una noción de diseño centrado en el ecosistema. Los dos artículos de este eje, *Prototype of a Self-sufficient Biofabrication Protocol for Remote Territories* y *BioForm: Learning at the Intersection of Science and Design*, ilustran esa mirada ampliada y conjunta entre ciencia y diseño. El primero, presenta una experiencia con el desarrollo de biomateriales a partir de algas y moluscos en una región extrema de Chile que permitió al equipo de investigación reflexionar no solo sobre el desarrollo de nuevos compuestos sino sobre el significado de la materialidad misma en relación con el territorio y la comunidad. El segundo, se basa en una propuesta curricular en Irlanda que permite a científicos y diseñadores, tanto profesores como estudiantes, entender la perspectiva de la otra disciplina y asimismo desarrollar habilidades mixtas. Ambos artículos se desarrollan alrededor de neologismos que remiten a la ciencia ficción tales como *biohacking*, biomateriales, biomimética, biofabricación, que dan cuenta de un momento histórico en la historia del pensamiento, la ciencia y el diseño, donde es posible pensar en este tipo de escenarios, pero sin que necesariamente implique la misma devastación de la modernidad.

El quinto y último eje temático, *Ficción y de-innovación*, tiene como base de su formulación la posibilidad que ofrece el diseño no solo de lidiar con el universo práctico sino con el simbólico. Plantea adicionalmente alternativas al discurso dominante de la innovación que hace parte de la esencia misma del paradigma moderno y que ha cobrado nueva vigencia en las últimas décadas. A través del pensamiento especulativo y la ideación, este eje temático busca redefinir la identidad de un diseño perdido en discursos de superación personal y emprendimientos innovadores. En una forma similar a movimientos del siglo XX como el futurismo, constructivismo, o Archigram, el eje temático *Ficción y de-innovación* sitúa a la tecnología y la ciencia ficción en el centro de su reflexión y propuestas especulativas.

El artículo *Black Panther's Utopian Project: The Innovative Potential of Fiction and Speculation by Non-architects*, pone de relieve las oportunidades urbanísticas y arquitectónicas contenidas en el mundo espe-

culativo de los videojuegos y las películas. A través de un análisis de la película *Black Panther*, los autores resaltan por un lado la poca o nula visibilidad que el imaginario de comunidades marginales ha tenido en la formulación de utopías urbanísticas y arquitectónicas. Es decir, identifica que el problema de la visibilidad en el paisaje no es solo un problema histórico real, sino que las formulaciones futuras tampoco tienen en cuenta a estas comunidades. Por otra parte, resalta con gran agudeza las posibilidades de equilibrio y justicia social expresada en lo visual, al incluir la mirada justamente desde esa marginalidad. En *Wakanda*, el país ficticio donde se desarrolla la película, los autores encuentran la posibilidad de acuñar términos como Afro-estética y Afro-futurismo, en referencia a universos futuros sensibles de tecno-ficción.

En una línea similar al anterior, el artículo *Patadesign: A Pedagogical Experiment on Design of Exception, Absurd, Artifacts, and Imaginary Interfaces*, crea un marco teórico de diseño especulativo derivado de la *patafísica* —o ciencia de las soluciones imaginarias o del absurdo— de Alfred Jarry, para proponer el término *patadesign*. En los dos términos subyace la idea de un mundo paralelo donde el absurdo se presenta como método y solución simbólica (Jarry, Edwards, & Melville, 2001). En esta línea del absurdo, es inevitable recordar el clásico del diseño especulativo, *Catalogue des objets introuvables* de Jacques Carelman o los universos estéticos creados por los surrealistas o el absurdo de las obras de Marcel Duchamp e incluso las inquietantes piezas musicales de John Cage. Cuando la realidad y los discursos corporativos se agotan, la creatividad y el absurdo se constituyen como vía de escape y como espacio seguro contra la insensatez en la que frecuentemente se convierte la norma.

Reflexión final

Un porcentaje significativo de la historia del diseño se ha construido entre los límites de las utopías sociales y el capitalismo consumista. Si bien la mayoría de los proyectos utópicos han quedado simplemente como referentes, su importancia radica justamente en su capacidad de actuar como contrapeso a la casi siempre desmedida actividad consumista que es tal vez el mayor de los problemas complejos y constantes a lo largo de su historia que el diseño enfrenta. La utopía planteada en *Cumulus 2019*, una vez más deposita en la tecnología una buena dosis de expectativa pero que al estar mediada por un marco de pensamiento formulado desde la teoría crítica, promete por lo menos preservar su misión como mecanismo de balance. Su papel en este juego de pesos y contrapesos, consiste en actuar como filósofo que piensa la vida

a través de la materialidad y la forma en que articula procesos sociales. El poder de este diseñador utópico ya no reside en su capacidad para alienarse en la indiferencia de la práctica profesional irreflexiva y solitaria, sino en el ejercicio consciente y cooperativo de su poder transformador de la materia, la energía y de la vida misma. 

References / Referencias

1. Anderson, Terry L., and Peter J. Hill. 1986. "Privatizing the Commons: Reply." *Southern Economic Journal*, vol. 52, no. 4, International Journal of the Commons, p. 1165.
2. Bhabha, Homi K. 2006. "Race, Time and the Revision of Modernity." *The Post-Colonial Studies Reader*, edited by Bill Ashcroft et al., 2nd ed., Routledge, pp. 219–23.
3. Buchanan, Richard. 1992. "Wicked Problems in Design Thinking." *Design Issues*, vol. 8, no. 2, pp. 5–21.
4. Coyne, Richard. 2005. "Wicked Problems Revisited." *Design Studies*, vol. 26, no. 1, pp. 5–17.
5. Farrell, Robert, and Cliff Hooker. 2013. "Design, Science and Wicked Problems." *Design Studies*, vol. 34, no. 6, pp. 681–705.
6. Gordon, Eric. 2010. "The Urban Spectator: American Concept Cities from Kodak to Google." *Interfaces, Studies in Visual Culture*, Dartmouth College Press; University Press of New England.
7. Hutton, Will, and Thomas Piketty. 2014. "Capitalism Simply Isn't Working and Here Are the Reasons Why | Will Hutton | Opinion | The Guardian." *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/apr/12/capitalism-isnt-working-thomas-piketty>.
8. Jarry, Alfred. 2001. et al. "Adventures in 'Pataphysics.'" *Collected Works of Alfred Jarry*, Atlas.
9. Martins, Mônica Dias. 2000. "The MST Challenge to Neoliberalism." *Latin American Perspectives*, vol. 27, no. 5, Sage Publications, pp. 33–45.
10. Pevsner, Nikolaus. 2011. *Pioneers of Modern Design : From William Morris to Walter Gropius*. New, Palazzo.
11. Raizman, David. 2011. *History of Modern Design*. Pearson Prentice Hall.
12. Rydell, Robert W. 1993. *World of Fairs: The Century-of-Progress Expositions*. University of Chicago Press.
13. Stratigakos, Despina. 2003. "Women and the Werkbund: Gender Politics and German Design Reform, 1907-14." *Journal of the Society of Architectural Historians*, vol. 62, no. 4, pp. 490–511.
14. Straubhaar, Rolf. 2015. "Public Representations of the Collective Memory of Brazil's Movimento Dos Trabalhadores Rurais Sem Terra." *Latin American Perspectives*, vol. 42, no. 3, Sage Publications, pp. 107–19.
15. Veltmeyer, H. 1993. "The Landless Rural Workers Movement in Contemporary Brazil." *Labour, Capital & Society*, vol. 26, no. 2, Latin American Studies Association, pp. 204–25.
16. Vergara-Camus, Leandro. 2009. "The Politics of the MST: Autonomous Rural Communities, the State, and Electoral Politics." *Latin American Perspectives*, vol. 36, no. 4, Sage Publications, Inc., pp. 178–91.