

Manual de lo posible

Una propuesta para poner en práctica la imaginación colectiva de presentes alternativos a través del diseño ficción



Contexto

La mayoría de las personas sabemos que el cambio climático es un problema importante, pero **el conocimiento** sobre los riesgos que conlleva el cambio climático **no siempre se traduce en acción.**

Una de las razones es que **nos faltan imaginarios colectivos esperanzados:** nuestra capacidad de anticipar futuros está poco entrenada, nos falta competencia anticipatoria, nuestra imaginación está saturada por imágenes de continuidad con las formas de vida actuales.

Manual de lo posible propone imaginar escenarios alternativos donde los comportamientos proambientales sean la norma, centrándose en el consumo doméstico y agroalimentario.



¿Podríamos **imaginar en colectivo** futuros en los que percibamos cambios tangibles y resultados positivos que se deriven de otra forma de actuar individual y colectivamente?

Imaginación situada

En este proyecto no buscamos cualquier imaginación, sino una imaginación situada, **anclada en la realidad** y basada en el conocimiento del grupo.

Comparamos lo probable con lo preferible para alcanzar futuros posibles, realistas y aterrizados.

Son los futuros que podríamos construir si cambiamos nuestras rutinas, decisiones, relaciones normas sociales.

La imaginación es un espacio en el que poner en práctica todas esas decisiones antes de llevarlas a la realidad.



El diseño ficción como herramienta

El **diseño estratégico** es esa disciplina emergente del diseño nos permite abordar problemas complejos desde el pensamiento sistémico y la acción creativa.

Dentro de él, el *diseño ficción* utiliza metodologías las herramientas del diseño para co-crear narraciones de futuros cercanos, donde las personas participantes visualizan, comparten y discuten qué sistemas, normas, comportamientos o cambios urbanos serían necesarios para hacer posible una vida más sostenible y justa. Estas ficciones se materializan en objetos tangibles, “prototipos” que forman parte de ese mundo aun ficticio.



“El diseño ficción es la práctica de crear prototipos evocadores y tangibles de futuros próximos y posibles, que nos ayuden a descubrir y representar las consecuencias de las decisiones”.

- James Bleeker / The Near Future Laboratory

Co-crear para hacerlo presente

El diseño ficción convierte la imaginación colectiva en **artefectos tangibles:** objetos, relatos, collages o prototipos que funcionan como máquinas del tiempo.

Nos permiten sentir y debatir en el presente cómo sería vivir en esos futuros.

En este laboratorio practicaremos estrategias co-creativas para construir esos escenarios de manera colaborativa y visual.

Proyecto de Ashley Costanzo / Smashing Magazine



Practicar en colectivo

El proyecto está abierto a toda la ciudadanía, sin necesidad de formación previa: solo curiosidad, ganas de imaginar y mente abierta.

Nos gustaría contar con personas que:

- Buscan transformar su forma de consumir o alimentarse.
- Participan en iniciativas comunitarias o de economía social.
- Trabajan o estudian en educación ambiental, comunicación, diseño, innovación o creatividad.
- O simplemente quieren crear y debatir colectivamente sobre futuros posibles.

Imagen tomada de @inervenu en Medium



Algunos ejemplos de diseño ficción

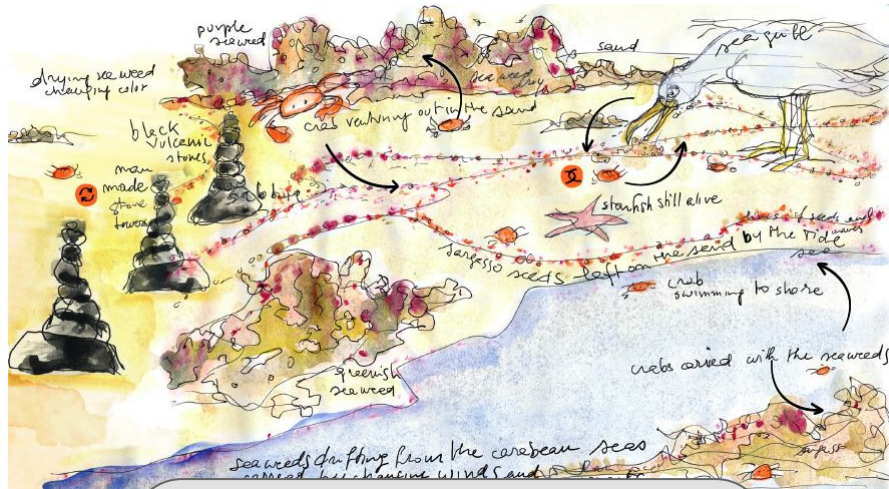


The Extrapolation Factory creó 'Pub tab alley', un tablón analógico de mensajes, cubierto con anuncios ficticios que mostraban artefactos de futuros hipotéticos. El público fue invitado a crear sus propios anuncios especulativos mediante un proceso de diseño de futuros, y a dejar sus visiones pegadas en los muros del callejón. Algunos de esos artefactos fueron impresos en 3D.



En 2050 el crecimiento se ha limitado, las ciudades vuelven a ser espacios de producción. Las ERRES es una instalación artística creada por holon que imagina cómo sería la sede de una organización que, guiada por valores ecológicos y planetarios, trabaja desde un centro comercial abandonado para favorecer la regeneración de los sistemas urbanos.

Algunos ejemplos de diseño ficción



Un grupo de investigadoras de la universidad de Lisboa utilizó la fabulación especulativa para diseñar historias y documentar insights sobre cómo podrían ser los paisajes futuros si la convivencia entre especies fuera más fácil, en el proyecto [‘Fabulating the contact zone’](#).

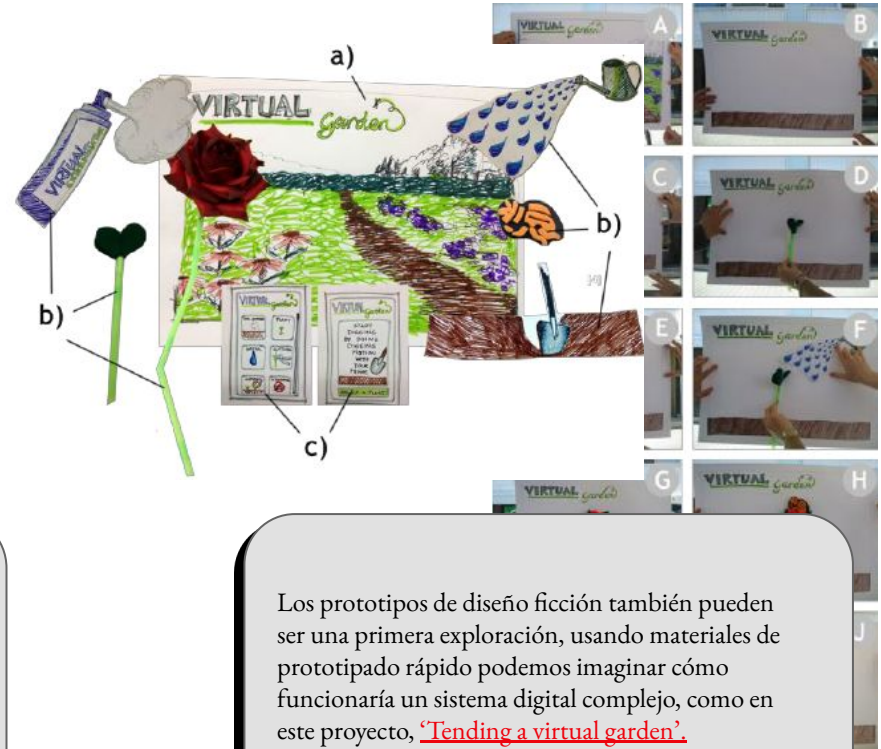


¿Podríamos imaginar un futuro en el que las estrategias para refrigerar los espacios de convivencia no giraran en torno al arquetipo hegemónico del consumidor hedonista? El proyecto [Feeling the Heat](#) explora de manera performativa escenarios con soluciones alternativas para el confort urbano con altas temperaturas urbanas.

Algunos ejemplos de diseño ficción



Un kit de bienvenida a la universidad del futuro. A través de este artefacto, estudiantes de la [universidad SFU](#) crearon este conjunto de objetos, cada uno de ellos representa nuevas funciones, actividades y posibles interacciones sociales que se darían en ese escenario de 2065.



Los prototipos de diseño ficción también pueden ser una primera exploración, usando materiales de prototipado rápido podemos imaginar cómo funcionaría un sistema digital complejo, como en este proyecto, [“Tending a virtual garden”](#).