

soluciones para (x)futurismos

un brief de diseño

Peter Lunenfeld, Denise Gonzales Crisp y los estudiantes de UCLA Design Futures, primavera 2021
– 23 de marzo de 2023

• *diseño crítico* • *pedagogía del diseño* • *futuros a medida* • *investigación en diseño* • *futurismo afro* • *futurismo latino*
• *futurismo indígena* • *sinofuturismo* • *teoría crítica de la raza*

Los Estados Unidos de América experimentaron un profundo examen de conciencia en 2020. La conmoción provocada por la pandemia del Covid, sumada a las perturbaciones económicas y sociales, así como el asesinato de George Floyd a manos de la policía, forzaron una reflexión acerca de la violencia racial, racista y estatal. Ese mismo año, Opal Tometi, cofundadora de Black Lives Matter, escribía que cree que «lo que estamos presenciando ahora es la apertura de las imaginaciones, donde la gente está empezando a pensar de forma más amplia sobre cuáles podrían ser las soluciones».¹

En la facultad de diseño y artes audiovisuales de la UCLA, imparto una asignatura titulada Design Futures (Futuros del diseño), que históricamente ha sido una incubadora de investigación y producción híbridas. Como respuesta a los problemas actuales, buscamos investigar cómo la teoría y la praxis del diseño podrían abrir una serie de nuevos futuros más inclusivos.

Esta contribución ha sido publicada en www.able-journal.org según el formato story.able:

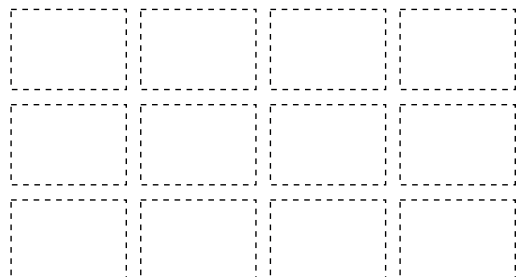
www.able-journal.org/es/soluciones-para-xfuturismos/

Las imágenes se muestran en línea en una cuadrícula. Debajo de cada imagen puede añadirse un texto opcional.

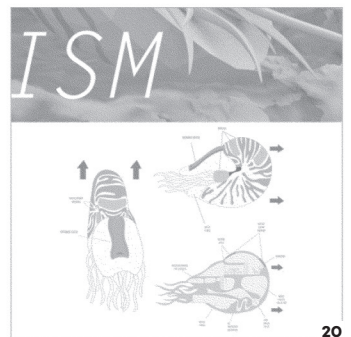
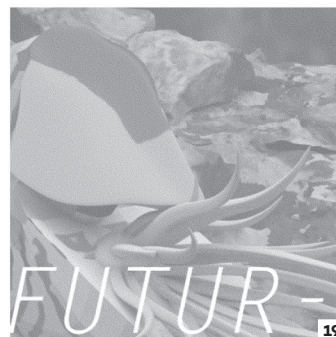
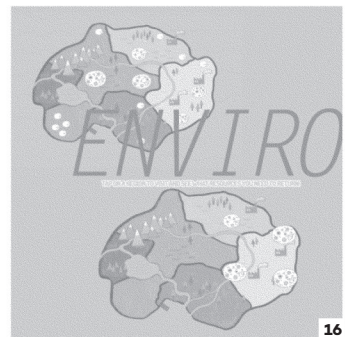
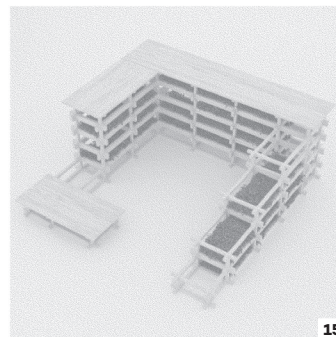
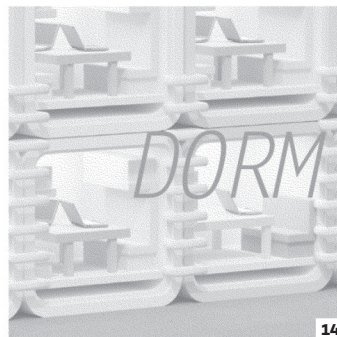
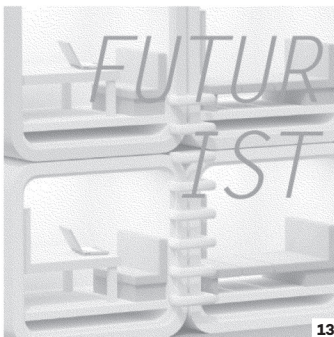
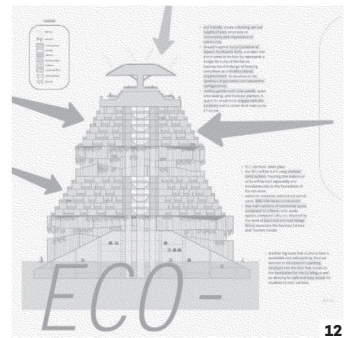
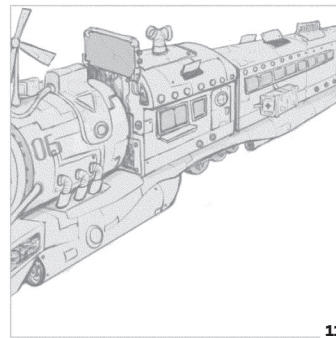
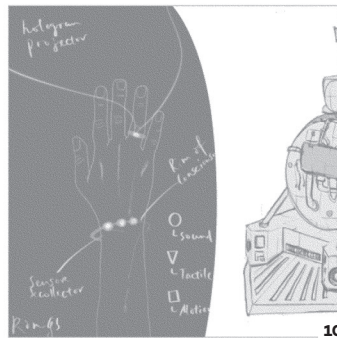
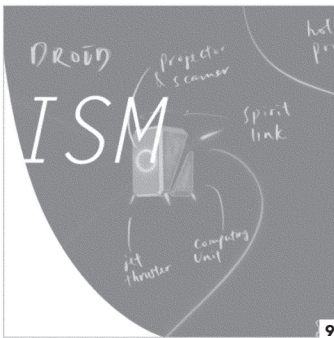
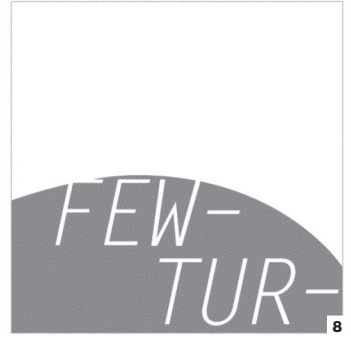
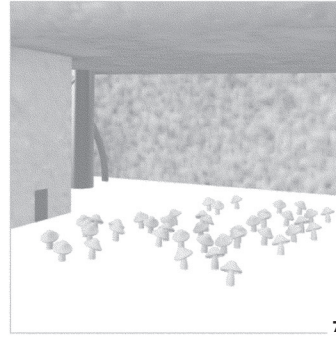
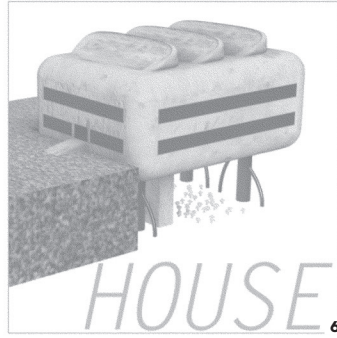
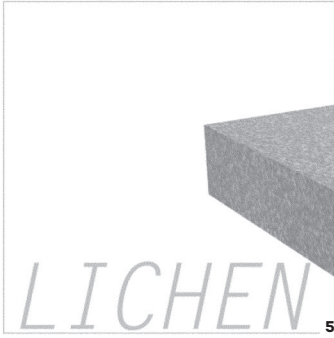
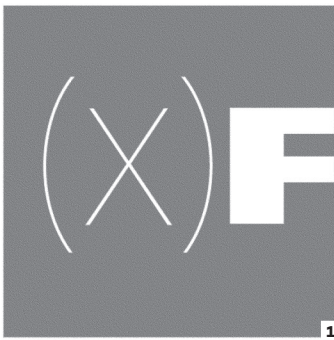
La pregunta que se nos planteó fue: ¿qué puede hacer el diseño para ayudarnos en este momento? ¿Cómo podríamos concebir o diseñar futuros en los que realmente queramos vivir, que no sean instrumentalizados por intereses comerciales?

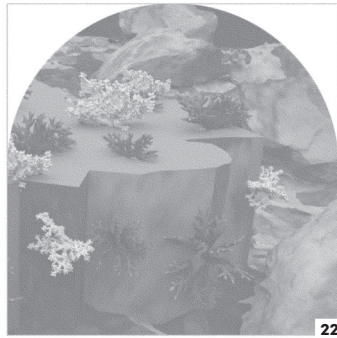
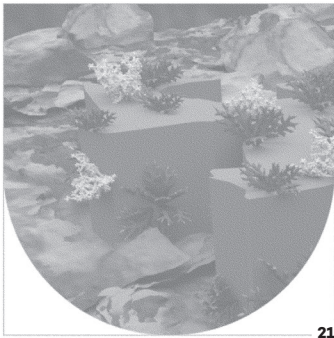
Hemos encontrado una respuesta a una serie de provocaciones planteadas en el marco de la investigación en diseño, que hemos denominado Soluciones para (x)Futurismos (*Solve for (x)Futurisms*). El espectro abarca desde los Futurismos Afro a los Futurismos Latinxs, pasando por los Futurismos Indígenas y los Futurismos Queer. El grupo investigó las prácticas existentes, configuró etnografías de diseño y, posteriormente, simuló sus propios escenarios futuros a medida.

A continuación, se muestra una propuesta visual de los (x)futurismos de un pequeño grupo de jóvenes creadores a orillas del Océano Pacífico en un año definitivamente propio del siglo XXI.

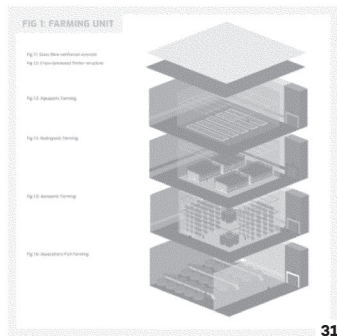
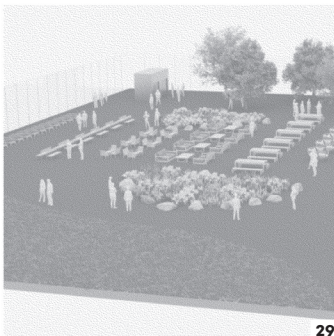
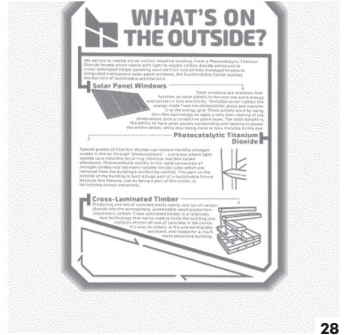
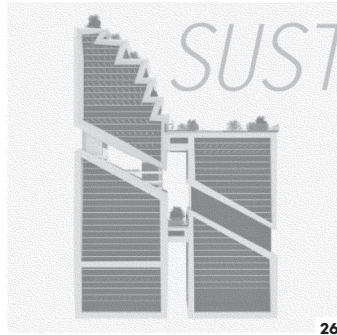
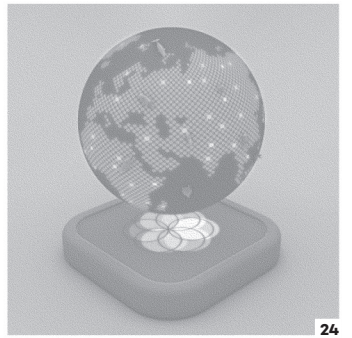


¹ Isaac Chotiner, «A Black Lives Matter Co-Founder Explains Why This Time Is Different», *The New Yorker*, 3 de junio de 2020. <https://newyorker.com/news/q-and-a/a-black-lives-matter-co-founder-explains-why-this-time-is-different>

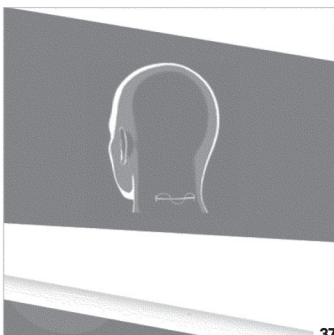
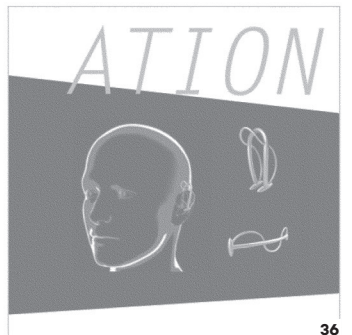
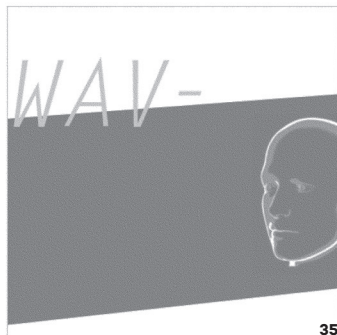
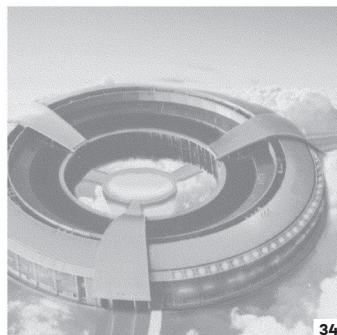




SYM
BIO
TICA

23

MOVEMENT
FOR
A UNITED

32

(X)FUTURISMS
Peter Lunenfeld
Denise Gonzales Crisp
2022

39

pies de foto

1. ¿Puede el diseño trascender sus raíces en el «arte comercial» y erigirse en una metodología orientada al bien común, más que al *branding* y el *finish*? En otras palabras, ¿cómo podríamos concebir o diseñar futuros en los que realmente queramos vivir, y que no sean instrumentalizados por intereses comerciales?

2. Uno de los enfoques que hemos abordado en la UCLA en 2020 se refería a lo que se ha denominado «x Futurism». La clase ofrecía una mezcla de conferencias, seminarios y estudios, que dieron como resultado una serie de investigaciones provocadoras sobre diseño a las que les dimos el nombre de Soluciones para (x)futurismos.

3. El espectro abarcaba desde los Futurismos Afro a los Futurismos Latinxs, pasando por los Futurismos Indígenas y los Futurismos Queer. Los estudiantes hicieron etnografías de diseño, se dividieron en equipos y luego crearon sus propios escenarios futuros a medida.

4. Trabajando en equipo, fabricaron artefactos, imágenes, objetos, maquetas, escenarios, cómics, ilustraciones, animaciones, juegos e incluso fantasmas, inspirándose en el convencimiento de Anthony Dunne y Fiona Raby de pensar «a través del diseño y no de la palabra».

5. *Lichen House* ofrece tratamiento de traumas y desarrollo creativo en comunidades marginadas, combinando tecnología, técnicas ancestrales de curación y medicina indígena para reconectar a las personas consigo mismas y con la tierra, con el fin de sanar sus comunidades y mucho más.

6. El hormigón autorreparable es fruto de la colaboración con microbiólogos y se fabrica con bacterias inofensivas que producen piedra caliza para sellar grietas y fisuras.

7. El jardín subterráneo de hongos se nutre del sistema de residuos renovables del edificio. Incluye especies comestibles ricas en nutrientes y psilocibina psicoactiva para cultivar microdosis.

8. Este grupo se centró en reducir el consumo y, al mismo tiempo, elevar la experiencia, lo que denominaron «Fewturism».

9. El *Fewturismo* se refiere al concepto de una sociedad autosuficiente que abraza el deambular con propósito, una comunidad que no da tanta importancia a los bienes materiales, y que está interesada en experimentar la vida a través de la espiritualidad.

10. Cualquier persona puede entrar por la parte del tren que quiera y salir por cualquier estación. La llave de su habitación les permite ser acogidos por la comunidad. Hay símbolos identitarios equivalentes a un carné de identidad, pulseras con amuletos o complementos que representan todo lo que han hecho durante su estancia en el tren.

11. El tren transporta a la comunidad, circunnavegando el mundo. Los miembros de la comunidad se ofrecen voluntarios para hacer turnos en las tareas de producción, servicio y consumo, mientras el resto de la población puede centrarse en disfrutar, experimentar y vivir la espiritualidad.

12. La unidad ecoFuturist Dormitory aloja a estudiantes universitarios de forma sostenible. Las cabinas de espacio común, la azotea verde y el replanteamiento de los planos prevén futuras soluciones para grupos de estudiantes con necesidades y horarios flexibles.

13. Las cabinas de estudio –más pequeñas que los dormitorios convencionales– aíslan del ruido y crean un espacio para dormir y estudiar. Las camas se convierten en un escritorio y un banco, y los estudiantes pueden apuntarse por horas en todo el campus.

14. La replanteada distribución de los espacios habitables ofrece mayor intimidad, al tiempo que fomenta la colaboración. Los balcones amplían la habitación y actúan como límite adicional.

15. Las jardineras modulares, fabricadas con madera recuperada, que utilizan aguas residuales recicladas y contienen plantas autóctonas, permiten a los residentes colaborar en la creación de jardines comunitarios que requieren un mínimo mantenimiento.

16. *Greedy Sheep* es un juego ideado para fomentar un futuro en el que se haya conseguido la justicia medioambiental y se hayan revertido los daños del racismo medioambiental. Descubre el riesgo y la justicia mientras retribuyes a las comunidades y crías tus ovejas.

17. Los conceptos de interfaz reflejan el modo en que el capitalismo explota y oprime a las personas para beneficiar a los ricos y poderosos. La lana blanca refleja el predominio de la mayoría blanca en las decisiones medioambientales que no tienen en cuenta a las comunidades de color, sometiéndolas a grandes cantidades de contaminación y a los efectos del cambio climático.

18. La exploración de las profundidades oceánicas es necesaria e inevitable. Resulta esencial para ampliar nuestros conocimientos, mejorar nuestras tecnologías y garantizar nuestra supervivencia. Esto es el *Aqua-Futurismo*, unos diseños especulativos en tecnología de exploración de los fondos marinos basados en la biomimesis: «NUESTRO FUTURO TIENE FUTURO».

19. Los neoprenos hiperosmóticos extraen oxígeno del agua que se difunde a través de las membranas de los tentáculos creando una forma de propulsión a chorro, además de reponer el suministro de aire. En los cascos, los cristalinos de la langosta mantis procesan la luz en espectros cinco veces más amplios que los del ojo humano en el aire.

20. El *Nautilus* permite un desplazamiento no disruptivo por las profundidades marinas, al tiempo que recoge microplásticos por el camino. Dispone de múltiples áreas de observación y funciona en conjunto con el traje de neopreno para optimizar la exploración.

21. La Home Station es una base en un arrecife de aguas profundas que sirve de hogar al *Nautilus* y a su tripulación.

22. La Home Station también funciona como laboratorio de investigación para desarrollar nuevas tecnologías y descubrir nuevos usos de los microplásticos.

23. *Symbiotica* simula escenarios de extinción reales, retando a los jugadores a colaborar para salvar especies en peligro y crear un equilibrio entre humanos, animales y ecosistemas.

24. El juego incluye una serie de fichas de animales de juguete que se conectan a la consola esférica, que a su vez se asemeja a la Tierra y flota en el espacio físico. El juego combina elementos de juegos de mesa físicos con medios virtuales e híbridos.

25. Cartas de juego: durante la partida, todos los miembros de un mismo equipo trabajan contra una IA que actúa para eliminar la biodiversidad.

26. Los Sustainability Centers (Centros de Sostenibilidad) deberían haberse propuesto, programado, diseñado, implantado y construido años antes de que nacieran. Imaginamos todas las ciudades del mundo conectadas a una red entrelazada que va desde cada distrito urbano hasta uno central.

27. Nuevos dominios arquitectónicos urbanos, conceptualmente abiertos, desde Los Ángeles a Shanghai, Lagos y Melbourne.

28. A medida que este modelo se consolide, otras ciudades se verán obligadas a construir el suyo, acelerando así la transición hacia prácticas urbanas sostenibles.

29. Vista del Skypark. Lejos de ser un esquema solitario, el Centro de Sostenibilidad se erige como un marco culturalmente adaptable, diverso e interpretable desde diferentes perspectivas.

30. Con una solución a la «X», y un cliente que es el futuro, el modelo del Centro de Sostenibilidad transforma el modo en que los paisajes urbanos afectan a nuestros entornos naturales y a nuestro planeta.

31. Como diseñadores, nuestra obscenidad se alimenta a través de nuestro cordón umbilical unido al mercado. Pero, ¿y si diseñamos para el propio futuro? No para seducir a las multinacionales, sino para curar nuestro mañana prisionero del tiempo: ¿y si el propio futuro fuera el cliente?

32. Para combatir la violencia y hacer frente a la crisis ecológica, los habitantes de la Tierra han formado una única nación soberana llamada *United Terra*.

33. *United Terra*: un futuro brillante en el que ningún humano es ilegal y todos los habitantes humanos de la Tierra son ciudadanos terranos.

34. El manifiesto: «Los pueblos de la Tierra exigen un gobierno terrestre unido en el que se reconozcan y celebren nuestras diferencias y las nacionalidades dejen de excluirnos y separarnos. La raza humana se ha convertido en la raza terrana y la Tierra es nuestro hogar y protectorado. Unámonos en Terra».

35. Inspirado en el proyecto DeafSpace [hbhm architects & Gallaudet University], *Wavation* propone nuevas formas de experimentar físicamente el sonido y la música mediante *hardware* y *software* integrados. No pretende «solucionar» la discapacidad, sino crear experiencias musicales que todo el mundo pueda disfrutar.

36. *Wavation* incorpora un metal flexible y futurista que puede adaptarse a la cabeza de cada persona.

37. La posibilidad de plegarlo permite llevarlo de distintas formas y adaptarlo a otros dispositivos, por ejemplo, aparatos auditivos.

38. Mucho más que escuchar. Experimenta el sonido. Experimenta las ondas.

créditos

conceptualización y organización del curso: Peter Lunenfeld, profesor de Diseño y Artes Audiovisuales, UCLA

diseño y reconceptualización: Denise Gonzales Crisp, profesora y diseñadora de la Universidad Estatal de Carolina del Norte, y Maya Lu, becaria de diseño en la UCLA

grupos de estudiantes:

Lichen House: Omar Ababneh, Jessica Till, Arin Fazio, Jennifer Hotes, Haley Penn y Kathleen Yang

Fewturismo: Sihan Li, Chuyu Liu, Lala Luo, Qiao Li y Guo Chen

ecoFuturist Dormitory: Henry Barbera, Kaize Xie, Sejun Park, Amie Xu, Min Li y Kat Sung

Greedy Sheep: Sabrina Chang, Emily Kim, Rachel Kim, Fabian Rios, Serena Tie y Charles Tran

Aqua-Futurism: Albert Acosta, Zara Aiken, Helena Alcalá, Nel Alpysbayeva, Sascha Barnes y Natalia Beltrán

Symbiotica: Nickolas Brogdon, Paige Brunson, Joanna Chen, Charlie Chica y Peyton Gee

Sustainability Center: Eli Henriksen, Eun Seo Kang, Max Gruber, Christine Kao y Chloe Kim

United Terra: Adam Lomeli, Collette Lee, Sophie Lin, Jane Lee, Justin Lee y Ruth Lee

Wavation: Max Loy, Anika Murthy, Anton Nguyen, Aileen Oh, Hannah Oh y Ashley Ong

diseño gráfico y transformación gráfica de las imágenes: Denise Gonzales Crisp

sobre los/as autores/as

Denise Gonzales Crisp es diseñadora gráfica, escritora y profesora emérita de Diseño Gráfico en la Facultad de Diseño de la Universidad Estatal de Carolina del Norte. El tema que ha bautizado como «DecoRaciona», que defiende y formula un discurso de diseño alternativo, forma parte de su tarea de investigación sobre diseño. Es autora de *Graphic Design in Context: Typography* (Thames & Hudson, 2012). Se especializa en el pensamiento contextual y la creación de contrarios.

Peter Lunenfeld (PhD) es profesor y vicepresidente del departamento de Diseño y Arte Audiovisuales de la UCLA y de las facultades de Humanidades Digitales y Humanidades Urbanas. Entre sus obras más recientes figuran *City at the Edge of Forever: Los Angeles Reimagined* (Viking, 2020), *Digital_Humanities* (coautor, MIT, 2012) y *The Secret War Between Downloading and Uploading* (MIT, 2011).

<https://peterlunenfeld.com>

<https://penguinrandomhouse.com/books/600080/city-at-the-edge-of-forever-by-peter-lunenfeld/>

<https://dma.ucla.edu/>

referencias y derechos

referencias y derechos de imagen

(x)Futurisms, 2022, Denise Gonzales Crisp.

Lichen House, 2021, Omar Ababneh, Jessica Till, Arin Fazio, Jennifer Hotes, Haley Penn y Kathleen Yang.

Fewturism, 2021, Sihan Li, Chuyu Liu, Lala Luo, Qiao Li y Guo Chen.

ecoFuturist Dormitory, 2021, Henry Barbera, Kaize Xie, Sejun Park, Amie Xu, Min Li y Kat Sung.

Greedy Sheep, 2021, Sabrina Chang, Emily Kim, Rachel Kim, Fabian Rios, Serena Tie y Charles Tran.

Aqua-Futurism, 2021, Albert Acosta, Zara Aiken, Helena Alcalá, Nel Alpysbayeva, Sascha Barnes y Natalia Beltrán.

Symbiotica, 2021, Nickolas Brogdon, Paige Brunson, Joanna Chen, Charlie Chica y Peyton Gee.

Sustainability Center, 2021, Eli Henriksen, Eun Seo Kang, Max Gruber, Christine Kao y Chloe Kim.

United Terra, 2021, Adam Lomeli, Collette Lee, Sophie Lin, Jane Lee, Justin Lee y Ruth Lee

Wavation, 2021, Max Loy, Anika Murthy, Anton Nguyen, Aileen Oh, Hannah Oh y Ashley Ong.

bibliografía y referencias

Burdick, Anne. 2019. «Designing Futures from the Inside». *Special Issue: Design and Futures (Vol. I)*, *Journal of Futures Studies* 23, n.º 3.

Crisp, Denise Gonzales. 2003. «Towards a Definition of the Decorational». *Design Research: Methods and Perspectives*, ed. Brenda Laurel. Cambridge, MA: MIT Press.

Candy, Stuart y Kelly Kornet. 2019. «Turning Foresight Inside Out: An Introduction to Ethnographic Experiential Futures». *Special Issue: Design and Futures (Vol. I)*, *Journal of Futures Studies* 23, n.º 3.

Donohue, Micah. 2020. «Sci-Fi Ain't Nothing but Mojo Misspelled Latinx Futurism in Smoking Mirror Blues». *Chiricú Journal: Latina/o Literatures, Arts, and Cultures* 5, n.º 1.

Heinrich, Ari, Howard Chiang y Ta-wei Chi. 2020. «Toward a Queer Sinofuturism». *Screen Bodies* 5, n.º 2.

Hogan, Ernest. 2001. «Stuck outside Tenochtitlán, with the Tezcatlipoca Blues». Extracto de *Smoking Mirror Blues*. La Grande, OR: Wordcraft of Oregon.

Kilgore, De Witt Douglas. 2014. «Afrofuturism». *The Oxford Handbook of Science Fiction*, ed. Rob Latham. Oxford: Oxford University Press.

Lunenfeld, Peter. 2011. «Bespoke Futures». En *The Secret War Between Downloading and Uploading*. Cambridge, MA: MIT Press.

Lunenfeld, Peter. 2019. «The California Design Dominion». *Los Angeles Review of Books Quarterly*, n.º 24: <https://lareviewofbooks.org/article/california-design-dominion-thirteen-propositions/>

Lunenfeld, Peter. 2021. «Colloidal Suspension: Immersion and the Pedagogies of Making». Design Denise Gonzales Crisp. *Sensate Journal* (2021) <https://sensatejournal.com/colloidal-suspension-immersion-and-the-pedagogies-of-making/>

Wallis, Keziah y Miriam Ross. 2020. «Fourth VR: Indigenous Virtual Reality Practice». *Convergence* 27, n.º 2.

para citar este artículo

Lunenfeld, Peter, Denise Gonzales Crisp y los estudiantes de UCLA DESMA 104. 2023. «Soluciones para (x)Futurismos: un brief de diseño». *Revista .able*: <https://able-journal.org/es/soluciones-para-xfuturismos/>

MLA ES Lunenfeld, Peter, Denise Gonzales Crisp, y los estudiantes de UCLA DESMA 104. «Soluciones para (x)Futurismos: un brief de diseño». *Revista .able*, 2023. <https://able-journal.org/es/soluciones-para-xfuturismos/>

ISO 690 ES LUNENFELD, Peter; GONZALES CRISP, Denise; los estudiantes de UCLA DESMA 104. «Soluciones para (x)Futurismos: un brief de diseño». *Revista .able* [en línea]. 2023. Disponible en: <https://able-journal.org/es/soluciones-para-xfuturismos/>

APA ES Lunenfeld, P., Gonzales Crisp, D., y los estudiantes de UCLA DESMA 104 (2023). Soluciones para (x)Futurismos: un brief de diseño. *Revista .able*. <https://able-journal.org/es/soluciones-para-xfuturismos/>