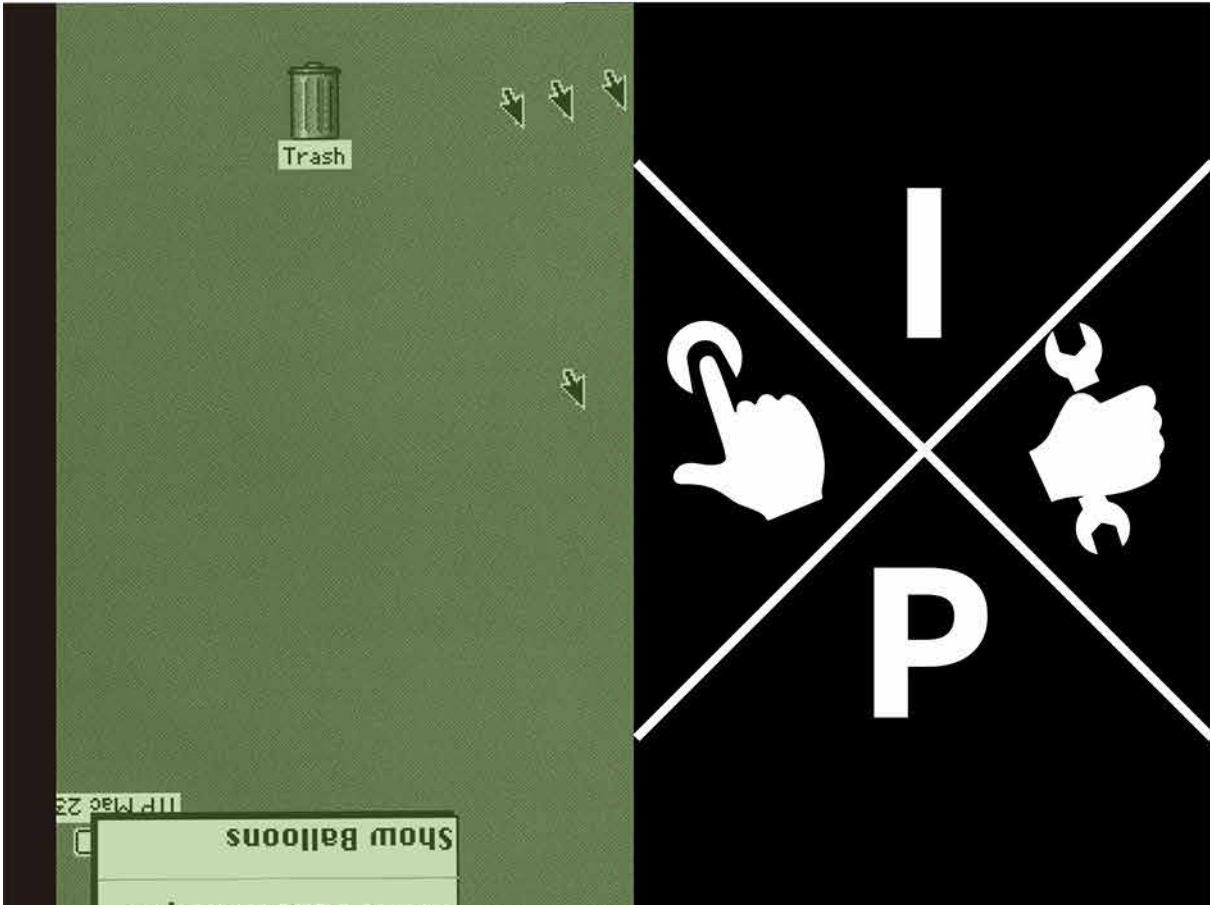


Interface Politics

1st International Conference 2016



PUBLICACIONS GREDITS / 04

PUBLICACIONES GREDITS

**Bau, Centre Universitari de Disseny
de Barcelona**

Editores:

Teresa Martínez Figuerola
Jorge Luis Marzo

Comité Científico:

GREDITS

Grup de Recerca en Disseny
i Transformació Social

www.gredits.org

1ª Edición.

Cantidad de ejemplares 150

Barcelona, España.

Septiembre 2016

Impresión:

9. disseny

Diseño y maquetación:

Best Boy

ISBN (Ed. Impresa): 978-84-617-5132-7

Depósito Legal: DL B 20848-2016

Copyrights de la publicación:

Bau, Centro Universitario de Diseño

Copyrights de los textos:

Todos los autores

El contenido de los artículos es de absoluta responsabilidad de los autores.



PUBLICACIONES GREDITS / 04

**Interface Politics
1st International Conference
27, 28 y 29 de Abril de 2016**

Equipos científicos, organizadores y productores del Congreso

Comité de Organización *Chair*

Jorge Luis Marzo
*GREDITS / BAU, Centro
Universitario de Diseño*

Co-Chairs

Pau Alsina
*Mediaccions. Universitat Oberta
de Catalunya*

Tere Badia
*HANGAR. Centro de Producción
e Investigación de Artes Visuales*

Coordinación general

Vanina Yael Hofman

Comité Científico

Pau Alsina
*Mediaccions. Universitat Oberta
de Catalunya*

Elisenda Ardèvol
*Mediaccions. Universitat Oberta
de Catalunya*

Tere Badia
*HANGAR. Centro de Producción
e Investigación de Artes Visuales*

Amador Fernández-Savater
Editorial Acuarela

Mariona Genís
*GREDITS / BAU, Centro
Universitario de Diseño*

Moisés Mañas
*Laboratorio de la Luz. Universitat
Politécnica de València*

Jorge Luis Marzo
*GREDITS / BAU, Centro
Universitario de Diseño*

Héctor Navarro Güere
*KONEKTO / Universidad de Vic-
Universidad Central de Catalunya*

Miklós Peternák
*C3 Center for Culture &
Communication, Budapest*

Soren Pold
*Centro de Visualización
e Interacción Avanzada.
Universidad de Aarhus*

Jara Rocha
*BAU, Centro Universitario de
Diseño*

Clara Piazuelo
*HANGAR. Centro de Producción
e Investigación de Artes Visuales*

Lluís Anyó
*Blanquerna. Universidad Ramon
Llull*

Tiziana Terranova
Universidad de Nápoles

Responsable de publicación

Teresa Martínez Figuerola
Coordinadora de GREDITS

Moderación de mesas

Irma Vilà i Òdena
Daniel García Andújar

Enric Mor

Tere Badia

Pau Alsina

Javier Melenchón

Jara Rocha

Joan Maroto

Lluís Anyó

Jorge Luis Marzo

Bani Brusadin

Vanina Hofman

Lluís Nacenta

Alumnas colaboradoras

Adrià Sampé

Paula Guallar

Marta Giralt

Núria Luján

Andrea Olivé

Anna Cabiscol

Maria José Cano

Víctor Gómez

Ariadna Jobani

Daniel Albàs

Responsable de comunicació

Christian Giribets
*Depto. de Comunicación de BAU,
Centro Universitario de Diseño*

Responsables de producción

técnica

Frank Casado

BAU, Centro Universitario de
Diseño

Pablo Mayal
*Depto. de Comunicación de BAU,
Centro Universitario de Diseño*

Nuria Marques
HANGAR

Coordinación de salas

Secretaría Técnica de BAU
*BAU, Centro Universitario de
Diseño*

Sergi Botella
HANGAR

Diseño y Webmaster

Adrià Paz
*Depto. de Comunicación de BAU,
Centro Universitario de Diseño*

Marketing

Departamento de Marketing y
Comunicación de BAU

Coordinación servicio de catering

Secretaría de BAU

Organiza



CENTRE UNIVERSITARI
DE DISSENY
DE BARCELONA
UNIVERSITAT DE VIC
UNIVERSITAT CENTRAL
DE CATALUNYA



GREDITS
Grup de Recerca en Disseny
i Transformació Social

HANGAR.
ORG

UOC

Universitat Oberta
de Catalunya

MEDIACCIONS
GRUP DE RECERCA EN CULTURA I COMUNICACIÓ DIGITAL

Colabora

IMAGIT

SANTAMÒNICA



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Índice

Presentación	009
Elisabeth Plantada, Directora de Bau, Centro Universitario de Diseño	
Introducción	015
Jorge L. Marzo. <i>A Political Conference. Interfaces cannot be other way.</i>	015
Tere Badia. <i>¿Por qué la transparencia nos interesa especialmente? De este atributo como condición mutante.</i>	021
Pau Alsina. <i>La materialidad performativa de las interfaces: una aproximación ético-onto-epistemológica.</i>	027
Statement del Congreso	037
Conference Statement	041
Interface Manifiesto, castellano	045
Interface Manifiesto, english	049
A_Interacciones inesperadas	052
Lisa Erb. <i>Augmented narrative: futuristic</i>	053
Joan Soler-Adillon. <i>Interfacing with the unexpected: notes towards a design theory for emergent interaction</i>	081
Michael Dieter. <i>Responsiveness and the Flexible Grid</i>	091
Quelic Berga. <i>El código como medio para reflexionar, actuar y emanciparse: Análisis de interfaces para la edición de vídeo. Estandarización vs Innovación</i>	105
B_Heterotopias	120
Santiago Albarracín. <i>Beyond datascares</i>	121
Ingrid Guardiola. <i>El found footage audiovisual como interfaz dialéctica y alegórica</i>	133
Nico Juárez. <i>Una historia de equilibrios. El espacio como interfaz</i>	155
Carola Moujan. <i>Utopía, heterotopía y entrespacio</i>	163
C_Cooperativo y Generativo	180
Verónica Soria. <i>Un breve estudio de herramientas de edición de audio y de entornos de programación según el concepto de interpasividad</i>	181
Iván Paz. <i>On parametric spaces perceptual exploration</i>	199
Christina Vinke. <i>COLLDOO. A new cooperative design tool</i>	211
D_Deconstrucción Poética	214
Tere Badia, Quelic Berga, Joana Moll, Clara Piazuelo. <i>Manifiesto for a critical approach to the user interface. Context, theoretical framework and further actions.</i>	215

E_Infraestructuras	224
Roc Albalat. <i>The city as interface</i>	225
Joana Capella. <i>Precarious resilience, a sociology of science and manufacturing practices of citizens</i>	241
Christian Ulrik Andersen & Soren Bro Pold. <i>In a New Situation, We Need a New Situationism – Manifesto for a smart city</i>	247
Javier Gil. <i>Producción prosumidora, trabajo prosumidor e interfaces prosumidoras: formas 2.0 de valorización del capital</i>	257
Clara Boj & Diego Díaz. <i>Las calles habladas. Deriva sonora geolocalizada generada a tiempo real a partir de información on line</i>	273
Keynote	283
Tiziana Terranova	
F_Deconstruyendo herramientas docentes I	298
Laia Blasco. <i>Visualizando lo invisible: una aproximación crítica a los planes de estudios como interfaces de enseñanza-aprendizaje</i>	299
Paloma G. Díaz. <i>Experimentación ante la estandarización de las interfaces</i>	313
Raquel Godinho-Paiva & Ruth Contreras-Espinosa. <i>Open Device Lab (ODL) como un medio para ayudar a los desarrolladores y a los diseñadores en su objetivo de innovar</i>	323
G_En los cuerpos	330
Cesar Escudero. <i>Critical Aspects, Interflight and early works: Codes, Data, Applications, Behaviors, Objects & Protocols</i>	331
Tina Mariane Krogh Madsen. <i>Body Interfaces</i>	341
Lluís Anyó. <i>Interfaz e identidad en los videojuegos: política del cuerpo en “The Sims 4”</i>	359
H_Deconstruyendo herramientas docentes II	376
CRATER (Verónica Soria, Neus Lozano & Maria Vidagañ). <i>La formación artística universitaria como interfaz</i>	377
Marina Pastor & Raúl León. <i>La interfaz como sumidero</i>	395
Ernesto Ramon Rispoli y Ester Jordana. <i>Entre hegemonía y crítica: pensar el diseño como transformación</i>	419
Montse Guitert & Glòria Deumal. <i>De consumidores a creadores: la formación en competencias digitales para empoderar personas críticas, colaborativas y creadoras de contenidos y conocimiento a la red</i>	435
I_Avatares	468
Carlos G. Tardón. <i>Gamificación como interface o como hacking. Perspectivas del desarrollo de proyectos gamificados</i>	469
Àngel Colom. <i>El personaje-jugador como elemento clave que configura la interfaz del videojuego</i>	487
Marcel·li Antúnez. <i>Systematurgy. From the body interface to the collective interface</i>	501
Jordi Serra. <i>Digital immersions</i>	517

J_Trans-Apariència	530
Pablo Sánchez. <i>¿Interfaces honestas?</i>	531
Ricardo Iglesias. <i>¿Interfaces radicales? Hacia la desaparición del traductor</i>	541
Israel Márquez. <i>Facebook o la amistad como interfaz</i>	555
Bani Brusadin. <i>Transparencia a través del engaño. Resistencia y exploraciones rebeldes en la era de la vigilancia masiva</i>	569
Everardo Reyes & Loup Cellard. <i>Mapear la transparencia en las artes y el diseño</i>	585
Keynote	601
Amador Fernández-Savater	
K_Unfollow & Dislike	608
Willian Fernandes Araújo & Fernanda Pires Sá. <i>Facebook's Algorithms and its Opaque Design of Transparency: Perceptions of Followers of the Most Popular Brazilian TV Show on Their News Feed</i>	609
Natacha Roussel. <i>Health platforms and feminist networks</i>	625
Patxi Araujo. <i>A plena luz del sol ocurre el día (la interfaz perfecta)</i>	635
L_Arqueologías de la interfaz	650
Rebeca Mutell. <i>Arqueología de la pantalla fotográfica</i>	651
Arturo Fito Rodríguez. <i>Un nuevo campo de concentración</i>	663
Ana Marques da Silva. <i>Speaking to listening machines: literary experiments with control interfaces</i>	681
Ana Rodríguez Granell. <i>Otras interfaces modernas: infraestructuras y auto-reflexividad del cine político en los años treinta</i>	691
Lucía Egaña. <i>Tatuajes, piercings y escarificaciones: las interfaces corporales de lo antisocial como modelo de visibilización desnaturalizada</i>	707
M_Políticas de la arritmia	726
Susana Jiménez Carmona. <i>Lento y piano para subvertir el mundo. Sonido, tecnología y política</i>	727
Diogo Marques. <i>"Grasp All, Lose All". Loss of grasp and non-functional digital interfaces in electronic literature</i>	737
Enrique Tomás. <i>Politics of Musical Interfaces: Ideologies and Digital Disenchantment</i>	755
Phaedra Shanbaum. <i>The Interface is Obsolete</i>	767
Keynote	785
Matthew Fuller (entrevista)	
Anexos	792
MA Interaction Design Communication (University of the Arts London) & MA Design Research and Experimentation (BAU-Uvic).	
<i>Speculative Design as a Tactic for Socio Technical Interfaces: a conversation piece</i>	793
Rosa Llop. <i>New interfaces require new designers. Desktop is dead</i>	817
Notas biográficas	826

E.Ramon Rispoli y Ester Jordana
Entre hegemonía y crítica: pensar el diseño como transformación

Abstract

La historia del diseño ha estado marcada por dos concepciones hegemónicas del mismo: una de ellas es la del embellecimiento de los artefactos, la otra, la satisfacción de problemas y necesidades a través de objetos funcionales y útiles. Sin embargo, a contrapelo de esas perspectivas hegemónicas, puede reseguirse también una historia crítica del diseño: una historia contra-hegemónica que se situaría en el horizonte de la transformación social. El artículo trata de reflexionar sobre las interfaces como un objeto de diseño cuya idiosincrasia será necesario analizar críticamente bajo esa doble mirada, a saber, bajo su funcionamiento hegemónico y su potencial contra-hegemónico. A partir de ahí podremos ver cómo es posible pensar las interfaces desde un punto de vista crítico y transformador integrándose en esa suerte de contra-historia crítica del diseño.

Keywords: *diseño, hegemonía, crítica, transformación, agencias, interfaz*

El presente texto pretende llevar a cabo una aproximación a la que podría definirse como *contra-hegemonía* en diseño. Con este término nos referimos de forma genérica a todo aquel abanico de perspectivas que, de una manera u otra, cuestionan las dos grandes visiones dominantes de la profesión en marco del capitalismo avanzado: la del mero utilitarismo y la de la esteti- zación. Más allá del ámbito meramente económico, la contra-hegemonía se despliega como problematización y discusión de premisas, materiales, mé- todos y objetivos del propio acto de diseño en todas sus diferentes escalas. ¿Qué es lo que hace que una perspectiva de diseño sea contra-hegemónica? ¿Cuáles son las diferentes modalidades en las que esta contra-hegemonía puede manifestarse?

Responder a estas preguntas nos llevará a focalizar nuestra atención en una categoría específica de artefactos, las *interfaces*: dispositivos agentes, relacionales y asimétricos cuyo objetivo es la simplificación de procesos complejos y que, en el modelo hegemónico, funcionan según una lógica de gubernamentalidad, permitiendo o limitando determinadas acciones de los usuarios. Ahora bien, nuestra apuesta pasa por mostrar que, del mismo modo que existe un diseño hegemónico que no ha dejado de estar atravesado por perspectivas críticas al mismo, también hay un modo contra-hege- mónico de concebir las interfaces. Una aproximación a las mismas capaz de convertir la lógica de gubernamentalidad que guía su configuración hege- mónica en una lógica de empoderamiento.

Por tanto, vamos a recorrer, en primer lugar, esa suerte de historia hege- mónica del diseño para dar cuenta posteriormente de cómo de modo parale- lo -y efectuando una suerte de contra-historia- podemos dar cuenta también de todo un conjunto de reacciones y propuestas formuladas desde una voluntad crítica y transformadora. En segundo lugar, trataremos de explorar cómo ese mismo gesto puede efectuarse analizando el funcionamiento de las interfaces desde esa doble perspectiva.

Los párrafos con el título de **La hegemonía en diseño** y **Perspectivas contra-hegemónicas del diseño** han sido escritos por E. Ramon Rispoli; los párrafos **Interfaces hegemónicas** y **Modos contra-hegemónicos de la interfaz** por Ester Jordana

La hegemonía en diseño

La historia del diseño ha estado marcada, como anunciábamos, por dos concepciones hegemónicas del mismo: la primera es la de la satisfacción de problemas y necesidades a través de objetos/artefactos funcionales y útiles, según la lógica del *problem-solving*; la segunda, es la del embellecimiento de los artefactos mismos. La tensión, a menudo antagónica, entre estos dos paradigmas caracteriza todo el desarrollo de la disciplina desde sus comienzos hasta el día de hoy: si Louis Sullivan a finales del siglo XIX hablaba de *form follows function*, la relación entre los dos términos -la forma por un lado, la función por el otro- se ha revelado mucho más problemática, y sujeta a alternancias continuas por todo el siglo XX.

El modelo tecnicista del diseñador como *problem-solver* es el que se impone en la época de oro del modernismo: fundamental es, obviamente, la experiencia de la Bauhaus y su enfoque a los problemas de la producción en serie. La racionalidad científica y funcionalista de la Bauhaus representaba desde luego una respuesta a los excesos del eclecticismo que había caracterizado la primera producción industrial a gran escala en el siglo XIX pero, sobre todo, surgía de una preocupación fundamental de carácter socio-económico: encontrar las formas “universales” y “mínimas” de los objetos que permitiesen abaratar sus costes de producción y garantizar su asequibilidad para la clase obrera.

En la segunda mitad del siglo XX esta idea filantrópica siguió construyendo el punto de partida del trabajo del diseñador en los países del bloque soviético, y también en algunos *milieux* ilustrados del diseño en el occidente europeo, como la Escuela de Ulm en los años Cincuenta-Sesenta. Sin embargo, como ha notado Katherine McCoy, fuera de tales ámbitos la visión funcionalista acabó pronto reduciéndose a mero utilitarismo, fomentado el mito del diseñador “científicamente” alejado del objeto de su trabajo, cuya tarea es la de responder de la manera más adecuada y efectiva posible a una necesidad preestablecida, definida casi exclusivamente por el cliente:

The myth of objectivity does much to disengage the designers [...]. Strongly held personal convictions would seem inappropriate for the cool-headed, objective professional. Functionalism is narrowly defined in mere utilitarian terms. Too often this means serving the client's definition of function – generally profits – over other concerns, including safety, the environment, and social/cultural/political aspects (McCoy, 2003).

Si es cierto que la concepción del diseño como *problem-solving* “traiciona” su originaria vocación social al ser fagocitado por las lógicas mercantiles del capitalismo avanzado, la segunda concepción -la del embellecimiento- es expresión misma de tales lógicas desde el principio: el diseñador que reduce voluntariamente su trabajo a una simple operación de *styling*, “estilización” de la mercancía con el fin de aumentar su atractividad en el mercado. Como ya es sabido, esta visión del profesional del diseño como creador de plusvalía estética -por decirlo en términos marxistas- se impuso en Estados Unidos a partir de los años Treinta (después de la Gran Depresión) gracias, principalmente, al trabajo de los grandes pioneros del *American Streamline* -Raymond Loewy, Henry Dreyfuss, Norman Bel Geddes, Walter Dorwin Teague- llegando a su máximo apogeo a principios de los años Cincuenta, con el célebre libro-manifiesto del propio Loewy *Lo feo no se vende* (1955) y con la igualmente nota definición de obsolescencia programada por parte de Brooks Stevens¹. En la lógica del capitalismo tardío la *estética* de los objetos se había convertido en un potente mecanismo de inducción al consumo y, por lo tanto, en otro nuevo terreno de competencia feroz para el mundo empresarial. A pesar de las voces críticas que no tardaron en manifestarse incluso en ámbito norteamericano², esta visión -que tiene como principal referente el mercado y como única ley la de la obsolescencia programada, formal y tecnológica- no ha hecho nada más que consolidarse a lo largo del tiempo en los ámbitos *mainstream* de la profesión, adquiriendo alcance internacional con el apogeo del capitalismo neoliberal y con la internacionalización de la producción y del consumo.

¹ Durante una conferencia del 1954, Stevens afirmó que la obsolescencia programada consistía en “instilar en el consumidor el deseo de poseer una cosa un poco más nueva, un poco mejor y un poco antes de que sea necesario”.

² El sociólogo Charles Wright Mills y el periodista y crítico social Vance Packard, solo por citar dos, se expresaron en términos radicalmente negativos en contra de este modelo de diseñador guiado por el mercado, ya a finales de los años Cincuenta.

Perspectivas contra-hegemónicas del diseño

Entre los Sesenta y los Setenta es posible reconocer un verdadero momento de inflexión en relación a la conciencia social y ambiental del diseñador: las razones de ello han de buscarse, por un lado, en la repercusión en ámbito disciplinar de la primera crisis del modelo positivista del desarrollo ilimitado y, por el otro, en el eco cada vez más fuerte de las reivindicaciones de la izquierda radical y del ambientalismo.

Clave es el 1971, año de la publicación en inglés de lo que aún al día de hoy es reconocido como el verdadero “manifiesto” del diseño social y ambientalmente responsable: *Design for the Real World* del diseñador y teórico vienés Victor Papanek. Desafiando abiertamente la visión mercantilista dominante –en el célebre prefacio a la primera edición atacó al diseño gráfico y de producto por ser en aquel momento profesiones “dañinas” e “insinceras” (Papanek, 1971, p. ix) – Papanek puso en centro de atención las verdaderas necesidades de la gente común, tanto en lo que en aquel entonces era el ‘primer mundo’ como en los países en vía de desarrollo. Además, su libro tuvo también el mérito de someter el propio término de *diseño* a una reconceptualización radical: definiéndolo como “la planificación [...] de todo acto dirigido a una meta deseada y previsible” (ibíd., p. 3), extendió su esfera de acción potencial a un abanico ilimitado de actividades humanas, evidenció su naturaleza multidisciplinar y amplió la escala de sus implicaciones.

Si es cierto que la responsabilidad del diseñador era ya en aquel entonces un tema ampliamente debatido -la célebre *International Design Conference* de Aspen (Colorado) había puesto los problemas ambientales y sociales al centro de su atención ya a partir de principios de los Sesenta- el enorme éxito internacional del texto de Papanek contribuyó de manera decisiva al desarrollo de una visión contra-hegemónica de la profesión. El diseñador dejaba de ser un simple *problem-solver* al servicio del capital o un impulsor del “fetichismo de la mercancía”, convirtiéndose cada vez más en un profesional reflexivo y consciente de las implicaciones ambientales, sociales e incluso políticas de su trabajo: ese fue el verdadero denominador común de todas las perspectivas florecidas en aquellos años -participatory design, sustainable design, radical design- que de manera u otra intentaron someter a rediscusión principios, métodos y objetivos de la disciplina.

No se pretende aquí hacer una exhaustiva historia de la contra-hegemonía en diseño, por obvias razones de alcance. Sin embargo, es importante señalar que, tras una larga época (más de dos décadas) de sustancial *disengagement*, el mundo del diseño está registrando un nuevo cambio de paradigma que retoma el legado de las voces críticas de los Sesenta-Setenta dándole,

en muchos aspectos, un alcance aún más amplio.

Nunca como hoy en día se ha registrado la coexistencia de tantas perspectivas que apelan a la responsabilidad del diseñador: es el caso del diseño inclusivo, del eco-diseño, del diseño especulativo o del diseño abierto. Más allá de las diferencias, en todos estos enfoques hay una forma de reacción tanto al paradigma del “embellecimiento” de los objetos por parte de un “genio” creativo como al del *problem-solving* funcionalista: no se trata de ofrecer soluciones objetivamente adecuadas a problemas preestablecidos, sino de interrogarse sobre la formulación y la definición de los problemas mismos. Planificar una serie de acciones para alcanzar un objetivo deseable -para retomar la ya mencionada definición de Papanek- implica antes de todo saber *por qué* este objetivo es deseable, y *para quién, para qué* lo es. En este sentido, el diseñador empieza a reconocerse -a ser reconocido- como un profesional con una visión propia del mundo: un individuo capaz de plantearse preguntas antes de dar posibles respuestas, y de reflexionar -como afirmaba Walter Benjamin (1934)- sobre su posición no solo *con respecto a* los procesos de producción, sino *dentro* de los mismos.

Ahora bien, no hay que entender esa reflexión sobre el lugar dentro de los propios procesos de producción como una interrogación meramente económica. Los modos hegemónicos a los que nos estamos refiriendo no remiten estrictamente a los procesos de producción de mercancías: la hegemonía vendría a señalar un modo histórico particular en el que se configura una determinada articulación entre prácticas de producción híbridas: producción de objetos, pero también de sujetos, signos, prácticas o tecnologías. En definitiva, para preguntarnos cómo todas estas perspectivas del diseño funcionan *dentro* de los procesos de producción es necesario atender a la diversidad de dichos procesos.

En primer lugar, si es cierto que los modos de diseño hegemónico han sido ampliamente criticados como “mercantilistas”, cabe analizar más profundamente cuál es su modo particular de funcionamiento dentro de las lógicas del capitalismo tardío. Más allá de señalar, como Papanek, el carácter “dañino” o “insincero” del diseñador en sus prácticas, se trataría de entender cómo esas formas de diseño, más allá de gestos individuales, se insertan en las dinámicas económicas y sociales. Tal y como afirma Andrew Howard,

to see graphic design as a form of social production rather than as individual acts of creativity means recognising that it is subject to the same economic and ideological forces that shape other forms of human social activity (Howard, 1994).

Si bien ambos paradigmas hegemónicos -*problem-solving* y embellecimiento- se han desarrollado al servicio de las necesidades y objetivos del modo de producción capitalista, su función no ha sido siempre la misma. En el capitalismo fordista podríamos decir que ambos funcionaban al servicio de un mismo objetivo: que el consumidor eligiese un determinado producto y no otro similar. Se trataba de diferenciar el producto de la competencia haciendo el objeto más atractivo estéticamente u otorgándole alguna característica funcional idiosincrática. En el marco del capitalismo tardío, sin embargo, tanto el funcionalismo como el *styling* funcionan al servicio de una lógica distinta. La pauperización de la mano de obra causada por la globalización ha logrado abaratar sustantivamente los costes de producción de mercancías permitiendo alterar las pautas de consumo. Una vez el mercado global ha sido alcanzado el modo de mantener los niveles de consumo es intensificarlo: es decir, ya no se trata tanto de ampliar nuevos mercados como de reiniciar el consumo de las mismas mercancías volviéndolas obsoletas. El objetivo no es que el consumidor elija de entre dos productos sino más bien hacer que, se decida por el que se decida, esa elección no dure demasiado ya sea porque las funciones del objeto se agotan o porque su estética “caduca”. Por tanto, las mercancías incorporan una *obsolescencia programada* tanto *funcional* como *estética*. En ese gesto se produce también una suerte de desplazamiento del centro de atención: allí donde el objetivo de capitalismo fordista era convertir al obrero en consumidor al posibilitar que pudiese comprar el coche que él mismo producía, el objetivo será ahora que el obrero pueda producir(se) socialmente en función del estilo de coche que elige.

A la luz de esta configuración propia del capitalismo tardío, ¿en qué manera es posible pensar un gesto antagonista y contra-hegemónico? En cierto sentido, la aspiración principal de la Bauhaus -generar diseños que permitiesen el abaratamiento de los costes para hacerlos asequibles a la clase obrera- ha sido perversamente satisfecha por la globalización justamente por la ya mencionada pauperización generalizada. Ahora bien, su potencial contra-hegemónico sigue intacto si se unen -como en el diseño de los países del bloque soviético en la segunda mitad del siglo XX- la idea de *asequibilidad* con la de *durabilidad*. Producir objetos no solo *económicos*, sino también *durables* constituye indudablemente una práctica disruptiva, al interrumpir la lógica de iteración permanente del consumo. Por tanto, una primera forma de diseño contra-hegemónico en el capitalismo tardío es la que atiende justamente a ese *patrón de durabilidad*, en el que el objeto se vuelve a concebir en base a su valor de uso y no a su valor de cambio (el parámetro a partir del cual funciona como mercancía).

En segundo lugar, otro de los focos de atención del diseño contra-hegemónico es atender a los modos de *producción de la materia misma*. Señalando el carácter político, económico y social de la producción y abastecimiento de las materias primas, el *diseño sostenible* o el *eco-diseño* atacan el paradigma del desarrollo ilimitado haciendo hincapié en los enormes riesgos ambientales vinculados a la explotación sistemática de recursos. A partir de ahí aparecen numerosos gestos: el diseño hecho a partir de materiales “pobres” y/o de energías alternativas, o pensado para condiciones de escasez de recursos; el reciclaje de materiales, la transformación y reutilización de objetos (*tinkering*), que ven en la “forma en acto” una posibilidad de volver a ser “forma en potencia”; la configuración variable de los artefactos, que permite ampliar las posibilidades de su utilización. En definitiva, el gesto principal del eco-diseño es -citando Latour- el de atender a la materia no como *matter-of-fact*, sino como *matter-of-concern*.

En tercer lugar, otro de los ejes que el diseño contra-hegemónico no ha dejado de señalar es el de las *condiciones de producción de subjetividad*. Podemos dar cuenta de cómo la producción de mercancías funciona en sentido estrictamente biopolítico a partir de patrones de medida estadísticos. El diseño hegemónico se centra en el sujeto *medio* (de talla media, altura media, peso medio, tamaño medio, capacidades medias, poder adquisitivo medio, etc.). Una producción ‘media’ que, lejos de “satisfacer las necesidades” de una suerte de ‘mayoría estadística’ de la población, no hace sino producir permanentemente patrones de normalización. El modo hegemónico del diseño funciona atendiendo primordialmente a los sujetos ‘incluidos’ en el marco de definición de esa normalidad y excluyendo, por tanto, a sujetos cuyas capacidades o características quedan social y políticamente fuera de la norma o las dinámicas y ritmos de producción. En este caso, el gesto contra-hegemónico desde el ámbito del diseño remite al *diseño inclusivo*: es decir, aquel diseño que atiende a las necesidades materiales de los sujetos permanentemente excluidos de las dinámicas normalizadoras.

En cuarto lugar, en el horizonte de la contra-hegemonía en diseño se colocan también todos aquellos enfoques que quiebran el *modo utilitario* con que nos solemos relacionar con los objetos, y que cuestionan aquellas formas de ‘racionalidad instrumental’ que naturalizan nuestra relación con el mundo: el *radical design* o el *diseño especulativo* despliegan modos de relacionarnos con los objetos que posibilitan la reflexión sobre los mismos y sobre las prácticas implícitas de nuestro mundo.

Por último, cabe mencionar todas aquellas prácticas que generan alteraciones y subversiones en los mismos métodos de diseño. Ya en los años

Setenta, el *diseño participativo* rompería el rol de pasividad en que se sitúa el consumidor o usuario, posibilitando su participación en los procesos de conceptualización y formalización. De un modo aún más radical, el *open design* se coloca en el marco de la cultura libre, entendiendo el propio diseño como algo apropiable y modificable por cualquiera convirtiendo, pues, al usuario mismo en diseñador al tiempo que difumina esa figura. El diseño abierto pone en el centro los procesos que permiten compartir, mutar, proliferar la producción a partir de una agencia colectiva no dirigida por ningún sujeto director. Al cuestionar radicalmente la visión tradicional del diseñador como actor principal por su *expertise* técnica o por su genio creativo, este *empoderamiento* de los sujetos representa -junto con el reconocimiento de las condiciones de posibilidad y de agencia de la materia y de los objetos- uno de los caminos potencialmente más fecundos de la contra-hegemonía en diseño.

Interfaces hegemónicas

Una vez realizado ese recorrido general por la historia hegemónica y contra-hegemónica del diseño, nos proponemos atender de manera singular a las interfaces para interrogarnos por el modo en que éstas pueden ser caracterizadas y pensadas también a partir de esa doble perspectiva. Nuestro objetivo será preguntarnos si es posible caracterizar un funcionamiento hegemónico de las mismas y, respecto a éste, lineamientos que permitan dar cuenta de cómo poder poner en juego una suerte de contra-hegemonía. Una contra-hegemonía que, como veremos, puede definirse doblemente: por un lado, desde la ideosincracia de la interfaz y, por otro, desde las estrategias críticas desplegadas en el seno de la historia del diseño que hemos descrito anteriormente.

Antes de todo, sin embargo, es necesario atender a la noción misma de interfaz. Se tratará de ver qué rasgos caracterizan a las interfaces de modo ideosincrático dado que, en función de los criterios con que las definamos, éstas pueden abarcar y caracterizar más o menos fenómenos. Una caracterización restrictiva caracterizaría la interfaz como la dimensión visible de cierto software que permite al usuario interactuar con él; una caracterización más amplia llegaría a dar cuenta de la misma como una suerte de *cultura* (Anderson and Pold, 2001 citado en Rocha, 2011). Entre una y otra caracterización vamos a tratar de definir las interfaces a partir de cinco rasgos que nos parecen idiosincráticos: rasgos que restringen su uso respecto a aquellas perspectivas que la interpretan de forma más amplia, pero que permiten pensarlas como un espacio no únicamente vinculado al mundo digital sino también al analógico.

En primer lugar, una interfaz es algo *diseñado (un artefacto)*: por tanto, dejaríamos a un lado considerar como interfaz a cualquier elemento de la naturaleza. Es cierto que nos hemos servido históricamente de elementos naturales como predictores o indicadores de otros procesos o acontecimientos: el vuelo de las aves, el color del cielo o la posición de las estrellas han servido tradicionalmente como signos tanto de los favores de los dioses para realizar cierta acción -entrar o no en guerra, por ejemplo- como de predicciones climáticas o indicaciones cartográficas. Sin embargo, quizás el uso de interfaz para dar cuenta de esas relaciones sea aquí demasiado extensivo. El primer criterio restrictivo que vamos a tomar es justamente el de definir la interfaz por su carácter de artefacto y, por ende, de objeto que pertenece por entero a la esfera del diseño.

En segundo lugar, una interfaz es un *dispositivo agente* en tanto que su finalidad es, justamente, incidir, incitar y posibilitar determinadas acciones. Una interfaz “permite hacer” al tiempo que “limita la acción”, es decir cerca y sitúa un campo de acciones posible en el seno del cual el sujeto puede actuar y accionar. Una encuesta, por ejemplo, nos da libertad de elección de respuestas dentro de un marco cerrado de preguntas.

En tercer lugar, una interfaz es un dispositivo cuya finalidad es la *simplificación* de procesos. Es decir, su función mediadora convierte todo un conjunto de inputs complejos en outputs manejables. Por tanto, en cierto sentido, facilita procesos complejos para el usuario (una calculadora) o le permite incluso actuar sin un conocimiento de los mismos o de sus causas (una brújula).

En cuarto lugar, una interfaz es necesariamente un *dispositivo relacional*, en la medida en que articula y pone en relación procesos híbridos y heterogéneos haciéndolos funcionar de manera conjunta. En el teclado de un ordenador se conjugan todo un conjunto de saberes distintos: desde el modo convencional de disposición de las letras en el teclado, a los chips invisibles para el usuario detrás de cada tecla, a los procesos de codificación-decodificación que permiten que un gesto mecánico (teclear) se traduzca en un output digital. Pese para que para el usuario la letra del alfabeto que teclea y la que ve en pantalla son lo mismo, se trata de entidades absolutamente heterogéneas tanto en su configuración material como en los procesos que las hacen posible.

En quinto lugar, una interfaz es *asimétrica*, ya que los procesos que pone en juego la interfaz no siempre son conocidos ni procesables por el usuario: es decir, una interfaz nos permite actuar a partir de procesos que desconocemos y sobre los cuales no podemos incidir. Retomando los ejemplos anteriores, una calculadora, una brújula o un teclado nos permiten interactuar con el mundo desconociendo por completo los procesos que hacen posible a esos objetos.

A partir de todos esos rasgos transversales que nos permitirían definir las interfaces, trataremos, pues, de caracterizar cuál es el dispositivo hegemónico de las mismas. De modo sintético podríamos decir que las interfaces hegemónicas funcionan como dispositivos de gubernamentalidad entendida, al modo en que la definiera Foucault, como una “acción sobre acciones” (Foucault, 1984). Por tanto, las interfaces serán dispositivos de gubernamentalidad en la medida en que pongan su carácter *agente* al servicio de determinada dirección de esas conductas posibles: propicia, incita, induce, etc. unas acciones al tiempo que impide o condiciona otras. Su carácter interactivo hace que estén pensadas por y para dirigir y guiar la conducta de los sujetos a los que se dirigen de cierto modo y bajo ciertas condiciones. Por tanto, están organizadas en base a todo un conjunto de criterios y *desideratums* respecto al modo óptimo en que tienen que producirse las cosas.

La interfaz “abre cerrando” el campo de acción: es decir, se presenta como un dispositivo que posibilita al usuario determinadas acciones al tiempo que invisibiliza aquellas acciones que escora. En relación a esa gubernamentalidad, el objetivo será conducir máximamente las acciones de los usuarios invisibilizando máximamente esa dirección de sus conductas. Para ello, se utilizarán varios recursos. En primer lugar, se desplegará todo un orden retórico al servicio de la seducción: la *atractividad*, es decir, una suerte de conducción a partir de la estetización de la interfaz misma. En segundo lugar, se buscará la naturalización de los procesos de acción potenciando que la interacción se desarrolle a partir de procesos biológicos: respuestas intuitivas, reactivas, información accesible, etc.

En tanto que *dispositivo de simplificación*, la interfaz hegemónica trata de minimizar en todo lo posible los procesos que median entre la acción inicial y el resultado. Se estudian los patrones de hábito y comportamiento para que la interfaz resulte lo más familiar posible, se simplifican los procesos en pos de la máxima “cuanto menos mejor” para llegar a cierto objetivo. Todo está dispuesto para favorecer el procesamiento más rápido posible de la información y el aprendizaje de uso. Por tanto, la simplificación está al servicio de la optimización de procesos (cuantos menos pasos mejor), la simplificación de opciones (cuantas menos alternativas paralelas mejor). En tanto que *dispositivo relacional*, trata de invisibilizar el carácter híbrido y ensamblado de esos procesos naturalizándolos y haciéndolos aparecer como funcionando de manera simbiótica. Por último, en relación a la *relación asimétrica*, la interfaz hegemónica mantiene, sostiene y reproduce una asimetría de saberes y capacidades entre el diseñador de la interfaz y el usuario de la misma, de modo que el usuario siempre será dependiente del modo particular en que esa interfaz está diseñada.

Modos contra-hegemónicos de la interfaz

Si la interfaz hegemónica hacía funcionar todos esos rasgos que la definían del lado de la gubernamentalidad, la interfaz contra-hegemónica -como se tratará de mostrar- podría caracterizarse como aquella que permite un *empoderamiento* del sujeto que interacciona con ella. La interfaz permite *agencia*, pero no una agencia cualquiera: nos permite hacer aún desconociendo los procesos que conforman la agencia que ésta vehicula. Sin necesidad de saber nada sobre magnetismo ni sobre cartografía, una brújula permite a cualquiera orientarse en cualquier punto del territorio. Como es obvio, no todas las interfaces -sean digitales o analógicas- son igualmente complejas, y en función de esa complejidad se articularán más o menos niveles y procesos de los que hemos descrito como característicos de las interfaces hegemónicas. Sin embargo, a partir de la exposición analítica que hemos desplegado, sí es posible dar cuenta de qué suerte de desplazamientos o contra-lógicas marcarían las directrices de esa contra-hegemonía.

En primer lugar, allí donde la interfaz hegemónica nos conduce y nos gobierna tratando de borrar o invisibilizar sus propios gestos de incitación y conducción hacia determinadas conductas en detrimento de otras, la interfaz contra-hegemónica tratará de fomentar la toma de decisiones. Por tanto, al servicio de ella no estarán ni la estética ni los mecanismos de activación de conductas ni la neurobiología, mecanismos que, como señalábamos, potencian la reacción irreflexiva. Se tratará, por el contrario, de clarificar las opciones posibles dejando espacio a la decisión crítica.

En segundo lugar, las interfaces hegemónicas tienden a borrar la diferencia entre “mapa” y “territorio”, fomentando que el usuario identifique el conjunto de acciones permitidas con el

conjunto de acciones posibles. Una interfaz contra-hegemónica apunta, en ese sentido, a no borrar esa diferencia sino visibilizarla: muestra sus límites, apunta a sus desbordamientos, da cuenta de sus condiciones de posibilidad: permite al usuario trazar los que Fredric Jameson definía *mapas cognitivos* de sus posibilidades concretas de agencia (Jameson, 1991). Por tanto, frente a la invisibilización y naturalización de las interfaces hegemónicas, apuesta por la transparencia de procesos y la visibilización de su condición de artefacto: en otras palabras, no se presenta más que como una alternativa de entre otras posibles. Vinculado a esto, en tanto que *dispositivo relacional*, la interfaz contra-hegemónica tratará de visibilizar el carácter de ensamblaje de procesos frente a esa naturalización característica de las interfaces hegemónicas.

En tercer lugar, en relación a la *relación asimétrica* inherente a las interfaces, en lugar de generar dependencia y subordinación respecto a los saberes expertos que conforman la interfaz -lo cual implica siempre una suerte de exposición del usuario a consecuencias que desconoce por el mero hecho de utilizar la interfaz misma- una perspectiva contra-hegemónica pondría el acento en generar “agencia sin expertise”: en poner ese saber experto al servicio de ese empoderamiento, esa agencia del usuario. Se trataría de permitirle hacer cosas que le sería imposible hacer sin una interfaz al no poseer los conocimientos expertos necesarios que, en cambio, la interfaz le posibilita.

Vinculado a lo anterior, si bien definíamos las interfaces por su carácter de *dispositivo de simplificación*, la interfaz contra-hegemónica no trata de minimizar los procesos sino maximizar las potencias. La consigna no sería entonces “mejor cuanto menos”, sino más bien atender a cómo dar la máxima potencia de acción y decisión al usuario con la mayor facilidad posible. Es decir, que lo que se optimice sea la relación entre proceso y capacidad agente.

Hasta aquí, por tanto, la contraposición que término a término, como hemos visto, puede activar esos rasgos característicos de la interfaz en pos del empoderamiento y no de la gubernamentalidad de los sujetos a los que se dirige.

Ahora bien si -como señalábamos- el rasgo primordial de la interfaz es su carácter de *artefacto diseñado*, es necesario añadir a todas estas estrategias todo el conjunto de perspectivas críticas que, como hemos visto, nos brinda la propia historia del diseño y no podemos desatender. Dicho de otro modo, si las interfaces hegemónicas se mueven bajo los paradigmas igualmente hegemónicos del diseño de la estetización o del *problem-solving* será necesario pensar qué comporta imaginar interfaces que se desarrollan en pos de cada uno de los gestos críticos que hemos acompañado desde el diseño mismo.

Por tanto, las interfaces contra-hegemónicas atenderían también a todos esos gestos de desplazamiento que hemos ilustrado: deben ser diseñadas

bajo las premisas de la máxima *asequibilidad* y la máxima *durabilidad*; deben atender a la sostenibilidad material bien sea respecto a la propia materia prima que las hace posible, bien sea fomentando el uso de materiales pobres respetuosos con los recursos, bien sea fomentando la posibilidad de reutilización o ensamblaje o potenciando la múltiple hibridación de funciones; deben atender a las *condiciones de producción de subjetividad*, evitando guiarse por la conformación biopolítica de ese sujeto “medio”, fomentando procesos de diversidad y multiplicidad y no de coherencia, unicidad y unidireccionalidad; deben atender de modo crítico a los usos que permiten o impiden fomentando la toma de decisiones, la multiplicación de las agencias en detrimento de una reducción a lo útil, lo eficiente y lo óptimo; por último, deben atender a las formas y modos de producción colectiva, fomentando la apertura de esos procesos de producción, distribución y agencia, así como de apropiación de la comunidad de su propia infraestructura en detrimento de toda opacidad o imposibilidad de intervenir sobre sus propias condiciones de posibilidad.

Así pues, el abanico de contra-hegemonía que se traza en la relación entre diseño e interfaces es, como hemos visto, rico y extenso. Si la idiosincrasia de las interfaces como artefactos de diseño marca un horizonte de relaciones contra-hegemónicas específicas, éstas pueden articularse con todo ese conjunto de gestos, desplazamientos y subversiones que dan cuenta de cómo el diseño es capaz no solo de construir relaciones con los modos y formas de ser del mundo, sino también de producir miradas críticas que tengan como premisa la voluntad de transformarlo.

Bibliografía

- Andersen, Ch.U. y Pold S.B. (Eds.) (2011). *Interface Criticism. Aesthetics Beyond Buttons*. Copenhagen: Aarhus University Press.
- Benjamin, W. (1934). *El autor como productor*. Traducción de Bolívar Echeverría, 2004. México: Itaca.
- Bonsiepe, G. (1999). *Interface: an Approach to Design*. Maastricht: Jan van Eyck Akademie.
- Bonsiepe, G. (2000). *Design as a Tool for Cognitive Metabolism: From Knowledge Production to Knowledge Presentation* [pdf]. Paper presentado a la conferencia internacional Ricerca+Design, Politecnico di Milano. Disponible en: <http://www.guibonsiepe.com/pdffiles/descogn.pdf> [Fecha de consulta: 1 de Abril de 2016].
- Foucault, M. (1982). « Le pouvoir, comment s'exerce-t-il », en Dreyfus, H. y Rabinow, P. (1984) *Michel Foucault : un parcours philosophique*. Paris: Gallimard, pp. 308-321.
- Howard, A. (1994). "There is such thing as society". *The Eye*, 13(4). Disponible en: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/there-is-such-a-thing-as-society> [Fecha de consulta: 10 de Abril de 2016].
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Madrid: Espasa.
- Loewy, R. (1955). *Lo feo se vende mal*. Barcelona: Iberia.
- McCoy, K. (2003). "Design as a Social and Political Force". A: HELLER, V. Vienne (eds.). *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*. New York: Allworth Press.
- Papanek, V. (1971). *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*. New York: Pantheon Books.
- Rocha, J. (2011) Experiencia Interfaz. Dispositivos Culturales De Gestion Performativa [pdf]. Disponible en: <http://masterhumanidades.wikispaces.com/TESINAS> [Fecha de consulta: 10 de Febrero de 2016].
- VV.AA. (2015). *Manifiesto para una aproximación crítica a la interfaz* [online]. Disponible en: http://interfacemanifesto.hangar.org/index.php/Main_Page/es#Textos_en_torno_al_interface_manifesto [Fecha de consulta: 15 de Febrero de 2016].