

1000 palabras: un manifiesto para la sostenibilidad en el diseño

Allan Chochinov 06 abril 2007 (con una interpretación progresivamente personal de Eduardo Mercovich)

Original en inglés

I don't like the word manifesto. It reeks of dogma and rules—two things I instinctually reject. I do love the way it puts things on the line, but I don't like lines, or groups. So a manifesto probably isn't for me. The other thing about manifestos is that they appear (or are written so as to appear) self-evident. This kind of a priori writing is easy, since you simply lay out what seems obviously—even tautologically—true. Of course, this is the danger of manifestos, but also what makes them fun to read. And fun to write. So I'll write this manifesto. I just might not sign it.

Anyway, here they are. Exactly 1000 words:

Hippocratic Before Socratic
"First do no harm" is a good starting point for everyone, but it's an especially good starting point for designers. For a group of people who pride themselves on "problem solving" and improving people's lives, we sure have done our fair share of the converse. We have to remember that industrial design equals mass production, and that every move, every decision, every curve we specify is multiplied—sometimes by the thousands and often by the millions. And that every one of those everys has a price. We think that we're in the artifact business, but we're not; we're in the consequence business.

...designers are feeding and feeding this cycle, helping to turn everyone and everything into either a consumer or a consumable. And when you think about, this is kind of grotesque. "Consumer" isn't a dirty word exactly, but it probably oughta be.

Stop Making Crap
And that means that we have to stop making crap. It's really as simple as that. We are suffocating, drowning, and poisoning ourselves with the stuff we produce, abrading, out-gassing, and seeping into our air, our water, our land, our food—and basically those are the only things we have to look after before there's no we in that sentence. It gets into our bodies, of course, and it certainly gets into our minds. And designers are feeding and feeding this cycle, helping to turn everyone and everything into either a consumer or a consumable. And when you think about it, this is kind of grotesque. "Consumer" isn't a dirty word exactly, but it probably oughta be.

Systems Before Artifacts
Before we design anything new, we should examine how we can use what already exists to better ends. We need to think systems before artifacts, services before products, adopting Thackara's use/not own principles at every step. And when new products are needed, they'll be obvious and appropriate, and then can we conscientiously pump up fossil fuels and start polymerizing them. Product design should be part of a set of tools we have for solving problems and celebrating life. It is a means, not an end.

Teach Sustainability Early
Design education is at a crossroads, with many schools understanding the potentials, opportunities, and obligations of design, while others continue to teach students how to churn out pretty pieces of garbage. Institutions that stress sustainability, social responsibility, cultural adaptation, ethnography, and systems thinking are leading the way. But soon they will come to define what industrial design means. (A relief to those constantly trying to define the discipline today!) This doesn't mean no aesthetics. It just means a keener eye on costs and benefits.

Screws Better Than Glues
This is lifted directly from the Owner's Manifesto, which addresses how the people who own things and the people who make them are in a kind of partnership. But it's a partnership that's broken down, since almost all of the products we produce cannot be opened or repaired, are designed as subassemblies to be discarded upon failure or obsolescence, and conceal their workings in a kind of solid-state prison. This results in a population less and less confident in their abilities to use their hands for anything other than pushing buttons and mice, of course. But it also results in people fundamentally not understanding the workings of their built artifacts and environments, and, more importantly, not understanding the role and impact that those built artifacts and environments have on the world. In the same way that we can't expect people to understand the benefits of a water filter when they can't see the gunk inside it, we can't expect people to sympathize with greener products if they can't appreciate the consequences of any products at all.

Design for Impermanence
In his Masters Thesis, "*The Paradox of Weakness: Embracing Vulnerability in Product Design*," my student Robert Blinn argues that we are the only species who designs for permanence—for longevity—rather than for an ecosystem in which everything is recycled into everything else. Designers are complicit in this over-engineering of everything we produce (we are terrified of, and often legally risk-averse to, failure), but it is patently obvious that our ways and means are completely antithetical to how planet earth manufactures, tools, and recycles things. We choose inorganic materials precisely because biological organisms cannot consume them, while the natural world uses the same building blocks over and over again. It is indeed Cradle-to-Cradle or cradle-to-grave, I'm afraid.

Balance Before Talents
The proportion of a solution needs to balance with its problem: we don't need a battery-powered pooper scooper to pick up dog poop, and we don't need a car that gets 17 MPG to, well, we don't need that car, period. We have to start balancing our ability to be clever with our ability to be smart. They're two different things.

Metrics Before Magic
Metrics do not get in the way of being creative. Almost everything is quantifiable, and just the exercise of trying to frame up ecological and labor impacts can be surprisingly instructive. So on your next project, if you've determined that it may be impossible to quantify the consequences of a material or process or assembly in a design you're considering, maybe it's not such a good material or process or assembly to begin with. There are more and more people out there in the business of helping you to find these things out, by the way; you just have to call them.

Climates Before Primates
This is the a priori, self-evident truth. If we have any hope of staying here, we need to look after our home. And our anthropocentric worldview is literally killing us. "Design serves people"? Well, I think we've got bigger problems right now.

Context Before Absolutely Everything
Understanding that all design happens within a context is the first (and arguably the only) stop to make on your way to becoming a good designer. You can be a bad designer after that, of course, but you don't stand a chance of being a good one if you don't first consider context. It's everything: In graphics, communication, interaction, architecture, product, service, you name it—if it doesn't take context into account, it's crap. And you already promised not to make any more of that.

So there's my manifesto. A little stern perhaps, but that's what editing down to 1000 words will get you. The power of design is an amazing thing. Let's wield it wisely.

Traducción al español

No me gusta la palabra manifiesto. Apesta a dogmas y reglas, dos cosas que rechazo instintivamente. Me encanta la forma en que pone las cosas en la línea, pero no me gustan las líneas o los grupos. Entonces, un manifiesto probablemente no sea para mí. La otra cosa sobre los manifiestos es que aparecen (o están escritos para aparecer) evidentes por sí mismos. Este tipo de escritura a priori es fácil, ya que simplemente expone lo que parece, obviamente, incluso tautológicamente, cierto. Por supuesto, este es el peligro de los manifiestos, pero también lo que los hace divertidos de leer. Y divertido escribir. Entonces escribiré este manifiesto. Tal vez no lo firme.

De todos modos, aquí están. Exactamente 1000 palabras:

Hipocrático antes que socrático
"Primero, no hacer daño" es un buen punto de partida para todos, pero es un punto de partida especialmente bueno para los diseñadores. Para un grupo de personas que se enorgullecen de la "solución de problemas" y la mejora de la vida de las personas, seguro que hemos hecho nuestra parte justo de lo contrario. Tenemos que recordar que el diseño industrial es igual a la producción en masa, y que cada movimiento, cada decisión, cada curva que especificamos se multiplica, a veces por miles y, a menudo, por millones. Y que cada uno de esos "cada" tiene un precio. Creemos que estamos en el negocio de artefactos, pero no lo estamos; Estamos en el negocio de las consecuencias. ... Y los diseñadores están alimentando y alimentando este ciclo, ayudando a convertir a todos y todo en un consumidor o un consumible. Y cuando lo piensas, es un poco grotesco. "Consumidor" no es una palabra sucia exactamente, pero probablemente debería serlo.

Dejar de hacer mierda
Y eso significa que tenemos que dejar de hacer mierda. Es realmente tan simple como eso. Estamos sofocándonos, ahogándonos y envenenándonos con las cosas que producimos, abrasando, expulsando gases y filtrándonos en nuestro aire, nuestro agua, nuestra tierra, nuestra comida, y básicamente esas son las únicas cosas que tenemos que cuidar antes de que no haya un nosotros en esa oración. Entra en nuestros cuerpos, por supuesto, y ciertamente entra en nuestras mentes. Y los diseñadores están alimentando y alimentando este ciclo, ayudando a convertir a todos y todo en un consumidor o un consumible. Y cuando lo piensas, es un poco grotesco. "Consumidor" no es una palabra sucia exactamente, pero probablemente debería serlo.

Sistemas antes que artefactos
Antes de diseñar algo nuevo, deberíamos examinar cómo podemos usar lo que ya existe para mejores fines. Necesitamos pensar en sistemas antes que artefactos, servicios antes que productos, adoptando los principios de Thackara's de usar/no poseer, en cada paso. Y cuando se necesitan nuevos productos, serán obvios y apropiados, y entonces podemos bombar conscientemente los combustibles fósiles y comenzar a polimerizarlos. El diseño del producto debe ser parte de un conjunto de herramientas que tenemos para resolver problemas y celebrar la vida. Es un medio, no un fin.

Enseñar sostenibilidad temprano
La educación en diseño se encuentra en una encrucijada, y muchas escuelas comprenden los potenciales, las oportunidades y las obligaciones del diseño, mientras que otras continúan enseñando a los estudiantes cómo producir piezas bonitas de basura. Las instituciones que hacen hincapié en la sostenibilidad, la responsabilidad social, la adaptación cultural, la etnografía y el pensamiento sistémico están liderando el camino. Pero pronto llegarán a definir qué significa diseño industrial. (¡Un alivio para aquellos que constantemente intentan definir la disciplina hoy!) Esto no significa que no haya estética. Simplemente significa atención aguda en la relación costo-beneficio.

Tornillos mejor que pegamentos
Esto se levanta directamente del Manifiesto del Propietario, que trata cómo las personas que poseen cosas y las personas que los hacen están en una especie de sociedad. Pero es una asociación que se rompe, ya que casi todos los productos que producimos no pueden abrirse o repararse, están diseñados como subconjuntos para descartarlos por falla u obsolescencia y ocultan su funcionamiento en una especie de prisión de estado sólido. Esto resulta en una población cada vez menos confiada en sus habilidades para usar sus manos para algo más que empujar botones y ratones, por supuesto. Pero también da lugar a que las personas fundamentalmente no entiendan el funcionamiento de sus artefactos y entornos contruidos, y, lo que es más importante, no comprenden el papel y el impacto que esos artefactos y entornos contruidos tienen en el mundo. De la misma manera que no podemos esperar que las personas entiendan los beneficios de un filtro de agua cuando no pueden ver la suciedad en su interior, no podemos esperar que las personas simpatizen con productos más ecológicos si no pueden apreciar las consecuencias de cualquier producto en absoluto.

Diseño para impermanencia
En su Tesis de Maestría, "*La paradoja de la debilidad: abrazar la vulnerabilidad en el diseño del producto*", mi alumno Robert Blinn argumenta que somos la única especie que diseña para la permanencia -por la longevidad- en lugar de un ecosistema en el que todo se recicla en todo lo demás. Los diseñadores son cómplices de esta ingeniería excesiva de todo lo que producimos (nos aterroriza y, a menudo, con aversión legal al riesgo, a la falla), pero es obvio que nuestros medios son completamente antitéticos de cómo el planeta tierra fabrica herramientas y recicla cosas. Elegimos los materiales inorgánicos precisamente porque los organismos biológicos no pueden consumirlos, mientras que el mundo natural usa los mismos bloques de construcción una y otra vez. Es de hecho Cradle-to-Cradle (de la cuna a la cuna) o de la cuna a la tumba, me temo.

Equilibrio antes que talentos
La proporción de una solución debe equilibrarse con su problema: no necesitamos una cuchará para mierda, alimentado por batería para recoger caca de perro, y no necesitamos un automóvil que tenga 17 MPG para, bueno, no necesitamos ese auto, punto. Tenemos que comenzar a equilibrar nuestra habilidad para ser listos con nuestra habilidad para ser inteligentes. Son dos cosas diferentes.

Métricas antes que magias
Las métricas no interfieren en su creatividad. Casi todo es cuantificable, y solo el ejercicio de tratar de enmarcar los impactos ecológicos y laborales puede ser sorprendentemente instructivo. Por lo tanto, en su próximo proyecto, si ha determinado que puede ser imposible cuantificar las consecuencias de un material o proceso o montaje en un diseño que está considerando, tal vez no sea un material o proceso o ensamblaje tan bueno, para empezar. Cada vez hay más personas en el negocio para ayudarte a encontrar estas cosas, por cierto; solo tienes que llamarlos.

Climas antes que primates
Esta es la verdad a priori y evidente. Si tenemos alguna esperanza de quedarnos aquí, debemos cuidar nuestra casa. Y nuestra cosmovisión antropocéntrica nos está matando literalmente. ¿"El diseño sirve a las personas"? Bueno, creo que tenemos problemas más grandes en este momento.

Contexto antes que absolutamente nada
Entender que todo diseño sucede en algún contexto es la primera (y probablemente la única) parada necesaria en tu camino de convertirte en un buen diseñador. Podés ser un mal diseñador luego de eso, por supuesto, pero no tenés ninguna posibilidad de ser bueno si primero no considerás el contexto. Es todo: en gráficos, comunicación, interacción, arquitectura, producto, servicio, lo-que-quieras; si no tenés en cuenta el contexto, es una porquería. Y ya habías prometido no hacer más de eso.

Así que acá está mi manifiesto. Un poco duro/severo quizás, pero eso es lo que 1000 palabras te da. El poder del diseño es una cosa increíble. Usala sabiamente.

Síntesis textual

No tomes este manifiesto muy en serio. Yo mismo no me lo tomo demasiado en serio.

No hagas cosas que dañan.

No hagas mierda tóxica.

No hagas cosas innecesarias. Buscá cómo lograr lo mismo con lo que ya tenemos.

Eduquemos en sustentabilidad y responsabilidad desde el inicio.

Diseñá para la reparación y la modularidad. Mostrá el impacto.

Diseñá con -no contra- el ciclo de vida de todo. Nosotros somos una parte de eso y lo necesitamos funcionando.

Hacé soluciones a la altura de los problemas a solucionar.

Cuantificá tu impacto.

Tenemos problemas grandes e importantes. Hay prioridades.

Tené en cuenta el contexto y las relaciones, o vas a hacer cagadas.

Síntesis

No tomes esto muy en serio. Aprendé de otros, pero **hacé tu camino. Y disfrútalo.**

Entendé el sistema completo: entidades, relaciones, y su desarrollo en el tiempo. Puede ser complejo.

Hacé sólo cosas necesarias, significativas, que colaboren con lo que ya hay o, al menos, que no hagan daño.

Diseñá para todo el ciclo de vida (armado, uso, reparación, desarmado y reciclado)