



Curso: K441 - Const. Escenarios Futuros | **Docentes:** PISCITELLI, Alejandro. ALONSO, Julio

Construcción de Escenarios Futuros: ¿El futuro que no fue? ¿Será?

Objetos encantados: entre las interfases y las sobredeterminaciones

0. Fundamentación	2
1. 50 años de futuros deseados/deseables	3
1.1 Conceptos generales	3
1.2 Bibliografía obligatoria	3
1.3 Bibliografía complementaria	4
1.4 Videografía obligatoria	4
2. Factfulness y escenarios del futuro	4
2.1 Motores de cambio	4
2.2 Bibliografía obligatoria	5
2.3 Bibliografía complementaria	5
2.4 Videografía obligatoria	5
3. Objetos evocativos y mundos futuros	5
3.1 Procedimientos para la construcción de escenarios futuros	5
3.2 Bibliografía obligatoria	6
3.3 Bibliografía complementaria	6
3.4 Videografía obligatoria	6
4. Social Forecasting en la era de la I.A.	6
4.1 Trabajo Práctico	6
4.2 Bibliografía obligatoria	8
4.3 Bibliografía complementaria	8
4.4 Videografía obligatoria	8
Bibliografía general sobre escenarios, diseño de futuros y mundos alternativos	8

0. Fundamentación

Existen diferentes definiciones de "escenario", pero en un punto hay consenso: no es una predicción. Las características inherentes a las diversas definiciones incluyen que son hipotéticas, causalmente coherentes, internamente consistentes y/o descriptivas.

En este sentido, una definición que cubre muchas de las características propuestas por otros es: "Los escenarios son descripciones consistentes y coherentes de futuros hipotéticos alternativos que reflejan diferentes perspectivas sobre desarrollos pasados, presentes y futuros, que pueden servir como base para la acción". (Van Notten, 2005)

El desarrollo de los escenarios surgió después de la Segunda Guerra Mundial en la planificación estratégica militar de los EE. UU con la Corporación RAND y en la planificación espacial francesa en DATAR.

En la década de 1960, General Electric y Royal Dutch Shell introdujeron técnicas de escenarios en sus procedimientos de planificación corporativa y en los años 70 alcanzaron prominencia en las especulaciones sobre el futuro de la sociedad, la economía y el medio ambiente.

El informe del Club de Roma de 1972 *The Limits to Growth* es uno de los ejemplos más famosos y controvertidos de dicho estudio. Hoy en día, los escenarios se utilizan en una amplia gama de contextos: por pequeñas y medianas empresas (PyME), estudios de prospectiva regionales y nacionales, evaluaciones ambientales para políticas públicas como el Programa Ambiental de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente Mundial.

En el caso de esta materia nos interesa trabajar sobre algunas dimensiones específicas en la construcción de **escenarios** dentro del esquema más general de **diseños del futuro**.

Marco de referencia

Este curso nos introducirá en la práctica del pensamiento del futuro. Investigaremos qué es el pensamiento futuro y que se puede hacer con él. Analizaremos las técnicas esenciales de previsión. Conoceremos a algunos futuristas profesionales. Y elegiremos uno o más temas futuros que trataremos de investigar con nuevas habilidades y técnicas adquiridas.

Consiguientemente buscaremos convertir grupos de "señales" (pistas sobre el futuro) e "impulsores" (fuerzas globales que influyen en la dirección del cambio) en pronósticos futuros convincentes.

Aprenderemos a escribir y describir escenarios futuros. Los escenarios llevan las previsiones un paso más allá. Despiertan la imaginación y cuentan una historia sobre lo que podría suceder si un pronóstico se hace realidad. Los escenarios nos ayudan a evaluar: ¿estamos listos para un futuro? ¿Es este el futuro que queremos?

Durante la última década, se han descubierto una serie de "obstáculos" neurológicos para el pensamiento efectivo de futuros. Estas fallas en el cerebro nos dificultan predecir con precisión cómo nos sentiremos y qué es probable que hagamos cuando llegue un futuro en particular. Practicaremos técnicas de simulación para "despegar" la mente cuando se trata de ver lo que es posible en el futuro y aceptar cómo las cosas podrían ser diferentes.

Nunca tendremos una imagen completa de lo que es posible en el futuro si lo miramos desde un solo punto de vista. ¿La mejor manera de expandir nuestra visión? Involucrar a tantas personas/miradas como podamos y "jugar" junto a las posibilidades, para lo cual ejercitaremos "la previsión masiva de jugadores múltiples".

Aprenderemos a crear y compartir "futuros preferidos" para identificar obstáculos, reclutar aliados, recolectar recursos y planificar acciones para volver real nuestra visión.

Por último, haremos "artefactos" del futuro (en esta primera versión los *Objetos encantados*, que son representaciones creativas de cómo la vida cotidiana podría ser diferente en el futuro.

1. 50 años de futuros deseados/deseables

¿Por qué desde siempre queremos "adivinar" el futuro? Dogmáticas del futuro. Retrofuturismo. Imaginando futuros: de la literatura a la ciencia, desde Julio Verne y H.G Wells, a la Asociación de Futuristas Profesionales. Etapas y periodizaciones. De DARPA y la RAND Corporation al *Super Forecasting*. Modelos históricos convertidos en modelos gráficos (Polak). Metodologías, casos exitosos y casos fracasados. Ciencia ficción e historia virtual. 50 años más tarde, ¿qué?

1.1 Conceptos generales

- El concepto de "escenario"
- Tipología de escenarios: predictivos, exploratorios, normativos
- Escenarios: de la guerra a la paz y vuelta

1.2 Bibliografía obligatoria

- Griffiths, S.(2000) "Umberto Eco", "Stephen Jay Gould", "Don Norman", "Elaine Showalter", "Amartya Sen" y "Slavoj Žižek" en *Predicciones. 31 grandes figuras pronostican el futuro*. Taurus
- Groys, B. (2014) "La obligación del diseño en sí", "La soledad del proyecto", y "Camaradas del tiempo" en *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Caja Negra Editora. Buenos Aires.
- Harari, Y. (2018) "Decepción. El final de la historia se ha pospuesto", "Ciencia-ficción. El futuro no es lo que vemos en las películas", y "Significado. La vida no es un relato" . Caps. 1, 18 y 20 de *21 lecciones para el siglo XXI*. Debate.

1.3 Bibliografía complementaria

- Bishop, Peter The current state of scenario development: An overview of techniques in [Foresight](http://bit.ly/3a2xAhi) 9, February 2007 <http://bit.ly/3a2xAhi>
- Clarke, I.F. (1979) The pattern of expectation. 1644-2001. Basic Books
- Polak, F. (1971) Prognostics a science in the making. Surveys of the future. Elsevier.
- Silver, N. (2015) The Signal and the Noise: Why So Many Predictions Fail--but Some Don't. Penguin.
- Tetlock, P. (2016) Superforecasting: The Art and Science of Prediction. Broadway Books.

1.4 Videografía obligatoria

Nicholas Negroponte 30 year history of the future (2014)

https://www.ted.com/talks/nicholas_negroponte_a_30_year_history_of_the_future?referrer=playlist-the_history_of_the_future#t-390780

Ian Goldin Navigating our global future? (2009)

https://www.ted.com/talks/ian_goldin_navigating_our_global_future?referrer=playlist-what_does_the_future_look_like#t-104984

2. Factfulness y escenarios del futuro

Big History y la *desoccidentalización* de la mirada. Técnicas prospectivas. La gran controversia apocalípticos vs integrados modelo 2020. Neo-iluministas y el mejor de los mundos posibles. Naturaleza hiperdimensional de los problemas del futuro. La antítesis entre prospectiva tecnológica y prospectiva social. Comportamiento de los sistemas complejos. Los escenarios como interfaz.

2.1 Motores de cambio

- Salud y cuerpo
- Demografía
- Globalización
- Cambio climático
- Trabajo
- Digitalización
- Energía

2.2 Bibliografía obligatoria

- Buckminster F. (1975) “Los currículos y la iniciativa en el diseño” y “Estrategia del diseño”, capítulos 10 y 11 (pg. 365-384) en *hacia la utopía. Perspectivas de la humanidad*. Ediciones Troquel. Buenos Aires.
- [Rosling, H. \(2018\) *Factfulness*. Flatiron Books.](#) Selección en el Artículo [¡Pensar los hechos! | Factfulness](#), traducción de Julio Alonso.
- Von Foerster, Heinz (1991) “La percepción del futuro y el futuro de la percepción” Capítulo 10 de *Las semillas de la cibernética*. Gedisa, Barcelona.

2.3 Bibliografía complementaria

- [Diamandis, P. & Kotler, S. \(2012\) *The future is faster than you think*](#). Free Press.
- Garces, M. (2019) *Nueva ilustración radical*. Anagrama.
- Haraway, D. (2019) *Seguir con el problema. Generar parentesco en el chthuluceno*. Consonni.
- Khana, P. (2019) *The future is Asian*. Simon & Schuster.
- Venkataraman, B. (2019) *The optimists telescope. Thinking ahead in a reckless age*. Penguin Random House.

2.4 Videografía obligatoria

Hans Rosling (2006) [The best stats you've ever seen](#).

Parag Khanna (2009) [Mapping the future of countries](#)

3. Objetos evocativos y mundos futuros

Pensamos con los objetos que amamos; amamos los objetos con los que pensamos. Las necesidades humanas básicas tecnolizables: Omnisciencia, Telepatía, Salvaguarda, Inmortalidad, Teletransportación. Expresividad. Diseñar para encantar. Habilidades encantatorias. Los pasos en la escalera de encanto.

Cuatro escenarios de futuro en base a objetos:

1. Terminal World: en este mundo, el diseño del dispositivo se centra en la pantalla.
2. Prótesis: las prótesis tecnológicas mejoran uno de nuestros sentidos o una de nuestras habilidades como ser humano, como la visión o la memoria, por ejemplo.
3. Animismo: la tecnología toma forma humana.
4. Objetos encantados.

3.1 Procedimientos para la construcción de escenarios futuros

- Storytelling

- Metodologías basadas en comportamientos
- Metodologías basadas en motores de cambio

3.2 Bibliografía obligatoria

- Alonso, Julio (2020) "Selección de entrevistas y ejercicios de David Rose"
- Rose, D. (2014) "Enchanted systems": Parte IV de *Enchanted Objects: Design, Human Desire, and the Internet of Things*. Scribner.
- Scolari, C. (2018) [Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, interfaz. Gedisa](#)

3.3 Bibliografía complementaria

- Kennedy, P. (2016) *Inventology. How We Dream Up Things That Change the World*. Mariner Books.
- Monteiro, Mike (2019) *Ruined by design. How Designers Destroyed the World, and What We Can Do to Fix It*. Mule books.
- Merchant, Brian (2018) *The one device. The Secret History of the iPhone*. Back Bay Books.
- Turkle, Sherry (ed) (2011) *The inner history of devices*. The MIT Press.

3.4 Videografía obligatoria

- Rose, D. (2014) [Enchanted Objects: Design, Human Desire, and the Internet of Things | David Rose | TEDxBeaconStreet](#)
- Lucy McRae (2012) [How can technology transform the human body?](#)
- Sherry Turkle (2019) [Identity in a Cyber World with Sherry Turkle - Conversations with History](#)
- Scolari - [Ecología de las Interfaces](#)

4. Social Forecasting en la era de la I.A.

¿Cuántos tipos de futuros hay? Lenguaje tiempo verbales lineal circular. Aceleración exponencial y dinámicas explosivas. Futurografía, Futurología. Humanos en la era de la Inteligencia Artificial. La variante de un mundo sin nosotros y el manifiesto a-humano. El futuro es asiático. Las superpotencias de la IA. El futuro como materia de diseño diseño especulativo

4.1 Trabajo Práctico

El trabajo práctico será una construcción colectiva entre los distintos grupos de estudiantes y docentes de la cursada. Este punto de partida no es mera demagogia pedagógica, al contrario, es contrato acordado como metodología de trabajo y evaluación del proceso de aprendizaje.

El trabajo práctico comenzará en el primer encuentro y finalizará con las presentaciones en las últimas semanas del curso, habiendo espacios de pre-entrega y devoluciones entre las distintas unidades que componen la planificación del programa.

Cada instancia de evaluación permitirá a los grupos avanzar en la definición de este *objeto / planteo / escenario / producto / mirada* que se traducirá en una entrega elaborada a partir de los recorridos que permiten las lecturas de los textos y los insumos vistos en los encuentros.

Estas fases permiten establecer una guía flexible para ir trabajando semana a semana los desarrollos del TP. Serán organizados en grupos de 4 o 5 integrantes.

Primera Fase: Construir las preguntas y el escenario inicial | Encuentros #1 al #3

Establecer una mirada preliminar, observando los límites y alcances del problema estudiado, o las rupturas y continuidades, mediante un ejercicio de espiral hermenéutica que va de la teoría a la práctica, y viceversa. Se pretende que establezcan dimensiones de análisis dentro de lo visto en los encuentros: política, ecológica, económica, ciudadana, etc.

Entregable:

Producción ensayística o multimedia que recupere todos los insumos coleccionados (informes de tendencias, listados, videos, artículos periodísticos), estableciendo el punto de partida del Trabajo Práctico.

Segunda fase: Visualizar y fundamentar el problema | Encuentros #4 al #6

A partir del desarrollo de visualizaciones o experimentos construidos, que puede incluir el trabajo con big data e infografías, identificar qué nuevos aspectos se ponen de manifiesto en relación al problema.

Entregable:

Producción multimedia (digital o analógico) que permita apreciar las visualizaciones diseñadas.

Tercera fase: Proponer una mirada | Encuentros #7 al #10

Construir una propuesta de lectura aumentada que recupere los ejercicios de observación de las interfaces, y el proceso de “descajanegrización” (Latour, Morton) realizados en las producciones previas (preguntas y visualizaciones).

Proponer nuevas preguntas, puntualizar efectos imprevistos.

Entregable:

Prototipo del *objeto / planteo / escenario / producto / mirada* que recupere los puntos anteriores y establezca una línea de trabajo sobre cómo será la última entrega.

Fase final: Construir/Prototipar el objeto encantado | Encuentros #11 al #13

La etapa final buscará cerrar los caminos propuestos y estructurados en los objetivos anteriores. Se focalizará en la integración de todo el recorrido teórico hecho para que pueda ser plasmado en el *objeto / planteo / escenario / producto / mirada* propuesto por el equipo. Se delimitarán la búsqueda en pos de construir la presentación final, que no pretende una mera

exposición de lo hecho, sino crear una experiencia que permita a los usuarios / espectadores presentes, participar de la misma.

-----**IMPORTANTE**-----

MODIFICACIÓN A PARTIR DE 2021

La fecha límite para abandonar un curso sin sanción es el viernes anterior al inicio del período de parciales (16 de abril para el primer semestre). Luego de esta fecha no estará permitido darse de baja de un curso. En caso de que el alumno deje de asistir a un curso (es decir, lo abandone) luego de la fecha límite para darse de baja, le corresponderá un aplazo.

4.2 Bibliografía obligatoria

- Alonso, Julio (2020) Resumen seleccion de *Superforecasters*
- Lee, Kai-Fu Ai (2020) *Superpotencias de la Inteligencia Artificial. China, Silicon Valley y el nuevo orden mundial*. Planeta.

4.3 Bibliografía complementaria

- Frase, Peter (2016) *Four futures. Life after capitalism*. Verso.
- Wallace-Wells, The uninhabitable earth.
- Webb Amy The Big Nine.

4.4 Videografía obligatoria

- Manuel Lima (2015) [A visual history of human knowledge](#)
- David McCandless (2010) [The beauty of data visualization](#)

Bibliografía general sobre escenarios, diseño de futuros y mundos alternativos

- Kahane, Adam (2012) *Transformative Scenario Planning: Working Together to Change the Future*. Berrett-Koehler Publishers.
- Lindgren, Mats & Bandhold, Hans (2009) *Scenario Planning: The link between future and strategy*. Palgrave Macmillan UK.
- Ramírez Rafael & Wilkinson, Angela (2016) *Strategic Reframing: The Oxford Scenario Planning Approach*. Oxford University Press
- Spaniol, Matthew J. & Rowland, Nicholas J (2019) "Defining scenario". *Futures and foresight science*. Vol. 1 n 1 Marzo <https://doi.org/10.1002/ffo2.3>.