

## **Escenarios de predicción**

**Por Jorge Luis Marzo**

(publicado en Disonancias, Donosti, 2006)

La aproximación que Maureen Connor y Kadambari Baxi han planteado en el marco de su colaboración creativa con la empresa Formica supone una inteligente reflexión sobre los modelos psicosociales que la cultura del interfaz lleva planteando durante los últimos años.

La cultura del interfaz se define, principalmente, por haber colocado en el centro de la teoría y de la práctica comunicativa la noción de predicción, de estrategia. Cuando Galileo anotaba sobre un papel las abstracciones que observaba en el telescopio; cuando Leibniz y Pascal configuraron las primeras máquinas calculadoras; o desde que los militares comenzaron a desplegar sobre grandes mesas las tropas en miniatura durante una batalla, se inició un nuevo orden en la relación que los europeos tenían con el mundo que les rodeaba. Se trataba de *adelantarse* a los acontecimientos de manera que fuera posible preverlos y actuar en consecuencia. Las tecnologías mentales y materiales desarrolladas por el capitalismo moderno durante el último siglo son la evolución lógica de aquellas necesidades de simulación creadas para sustentar a una sociedad que depositaba su garantía de supervivencia en el control de un entorno cada vez más interconectado. Curiosamente, o no tanto, esa interdependencia de fenómenos y circunstancias se produjo por un imperativo fundamental en la ley de los interfaces: su estandarización. Los interfaces, los lenguajes con los que realidades distintas se comunican (personas con lenguas o culturas diferentes, máquinas y seres humanos, o máquinas entre sí) deben responder todas a los mismos patrones, a los mismos códigos, o por decirlo con una terminología actual, deben usar el mismo software, idéntico protocolo.

Formica, un proceso industrial de laminado a alta presión compuesto de resinas tratadas químicamente con el que se obtenían superficies pulidas, resistentes y ligeras, y sobre las que se podía imprimir diseños decorativos que podían simular cualquier material, ayudó en gran medida a concebir el mobiliario habitual en términos de modernidad. Las nuevas superficies plastificadas ya no respondían a los materiales “auráticos” tradicionales, sino que representaban valores visuales externos al material en sí. Esa simulación de entornos comportó a su vez una similar proyección de valores sociales y expectativas de clase (media), como fácilmente puede percibirse en la publicidad que la empresa ha desplegado durante años. El nuevo material y su capacidad de generar entornos “no reales” llevó incluso a nuevas formas de proyección interiorista y doméstica, casi de la misma forma que la fotografía se convirtió en sus orígenes en un recipiente de deseos sociales homogeneizados cuando comenzaron a colgarse retratos sobre las chimeneas de las casas.

Formica representa una metáfora de interfaz social en la medida en que canaliza previsiones y expectativas, que deshace fronteras entre lo real y lo virtual. Connor y Baxi –que, como ya es habitual en sus conocidos trabajos, sondean en profundidad las implicaciones sociales y políticas de las cosas– han apostado por introducirse en esa metáfora a través de la aplicación crítica de dos procesos distintos en su naturaleza, pero similares en su capacidad para encapsular las importantes cuestiones que el interfaz conlleva: el programa *Semacode* y el método de predicción económica llamado *Scenario Planning*.

*Semacode* es un sistema de computación “ubicuo”. Colocando una especie de código de barras, un interfaz con forma de crucigrama, en un contexto o en un objeto determinado, un teléfono móvil con cámara puede detectar su presencia y activar el acceso a una web específica en el navegador del teléfono.

*Scenario Planning*, por su parte, es un sistema empleado por economistas y ejecutivos para imaginar diferentes acontecimientos que cambiarían el mundo y por tanto la naturaleza de los productos que serían necesarios y deseables. Consecuentemente, los negocios consideran cómo deben adaptarse a esos posibles cambios.

Las artistas plantean el uso del sistema *Semacode*, introduciéndolo en la superficie de los nuevos materiales fabricados por Formica tanto para el espacio público como privado, con la intención de dialogar con el público potencial. De esa forma, prestan atención a dos aspectos esenciales: por un lado, analizan el interfaz como comunicación *customized*, personalizada, en el marco de una realidad personal “virtualizada”, ubicua: “Yo no soy más que una suposición de mi mismo, alguien presumible”, nos recuerda Connor que decía Lacan. Por otro lado, se sumergen en las nuevas dinámicas económicas basadas en la predicción de escenarios mercantiles pero teniendo en cuenta el potencial desplegado por las interacciones de los usuarios. En el trasfondo de todo ello se encuentra un tema de capital importancia: ¿cómo fijar las previsiones cuando la historia misma de la tecnología nos señala tan reiteradamente que son muy a menudo los usuarios quienes imprimen en las máquinas las funciones para las que finalmente son utilizadas? A partir de la certeza de que los límites entre productores y consumidores están siendo enormemente transformados, es fácil derivar que el lenguaje determinista y mecanicista de buena parte de la industria actual debe ser cuestionado.