

Navegando entre un objetivo final y la “disposición a verse afectado”: un briefing de realidad virtual al Comité de Seguridad de las Naciones Unidas

Navigating between an End-goal and a 'Readiness to be Affected': A Virtual Reality Briefing to the United Nations Security Council

PAULINE GOURLET
NACIONES UNIDAS
DEPARTAMENTO DE ASUNTOS
POLÍTICOS Y CONSOLIDACIÓN
DE LA PAZ
NUEVA YORK, EE. UU.
pauline.gourlet@un.org

**Pauline
Gourlet**

PAULINE GOURLET
UNITED NATIONS
DEPARTMENT OF POLITICAL
AND PEACEBUILDING AFFAIRS
NEW YORK, USA
pauline.gourlet@un.org

DISEÑA | 16 ENE 2020
ISSN
0718-8447 2452-4298
(impreso) (electrónico)

COPYRIGHT: CC BY-SA 3.0 CL

**Artículo
de investigación original**

Recepción 08 NOV 2019
Aceptación 18 ENE 2020

Cómo citar este artículo:

Gourlet, P. (2020). Navegando entre un objetivo final y la “disposición a verse afectado”: un briefing de realidad virtual al Comité de Seguridad de las Naciones Unidas. *Diseña*, (16), 180-203. Doi: 10.7764/disen.16.180-203

Traducción: Sofía Camus

DISEÑA | 16 JAN 2020
ISSN
0718-8447 2452-4298
(print) (electronic)

COPYRIGHT: CC BY-SA 3.0 CL

**Original
Research Article**

Reception NOV 08 2019
Acceptance JAN 18 2019

How to cite this article:

Gourlet, P. (2020). Navigating between an End-goal and a 'Readiness to be Affected': A Virtual Reality Briefing to the United Nations Security Council. *Diseña*, (16), 180-203. Doi: 10.7764/disen.16.180-203

Pauline Gourlet MA en Diseño Gráfico y Multimedia, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. PhD en Psicología Cognitiva y Diseño, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis. Diseñadora gráfica y de interacción, investigadora y profesora. Actualmente es investigadora principal en el Departamento de Asuntos Políticos y Consolidación de la Paz de las Naciones Unidas. Ejerció como Investigadora Visitante en The New School. Su trabajo aborda la función que puede desempeñar el diseño tanto para el desarrollo de las personas como para el de las organizaciones, aproximándose al diseño como un medio para interrogar las actividades humanas a través de la creación social y los procesos de apropiación de artefactos nuevos. Es cofundadora de L'Atelier de Chercheurs, un colectivo de diseñadores que desarrollan herramientas gratuitas para apoyar procesos creativos y de aprendizaje, utilizando un enfoque participativo de investigación-acción, conjuntamente con diversos asociados (escuelas públicas, laboratorios de fabricación digital, espacios *maker*, teatros, museos e instituciones públicas, entre otros). Entre sus últimas publicaciones se cuentan "Children's Conversation with Experience: Making Emotional Imprints" (*Proceedings of the 17th ACM Conference on Interaction Design and Children*) y "Prototyping a Designerly Learning through Authentic Making Activities in Elementary Classrooms" (con F. Decortis, *International Journal of Child-Computer Interaction*, vol. 16).

Pauline Gourlet MA in Graphic Design and Multimedia, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. PhD in Cognitive Psychology and Design, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis. Graphic and interaction designer, researcher, and teacher, currently Lead Researcher at the Department of Political and Peacebuilding Affairs of the United Nations. She was previously appointed Visiting Researcher at The New School. Her work addresses the role design can play in the development of both people and organizations, approaching design as a means to interrogate human activities through social creation and appropriation processes of new artifacts. She co-founded L'Atelier de Chercheurs, a collective of designers that creates free tools to support learning and creative processes, using a participatory action research approach together with various partners (public schools, fab lab spaces, maker spaces, theaters, museums, and public institutions, among others). Her recent publications include 'Children's Conversation with Experience: Making Emotional Imprints' (*Proceedings of the 17th ACM Conference on Interaction Design and Children*) and 'Prototyping a Designerly Learning through Authentic Making Activities in Elementary Classrooms' (with F. Decortis, *International Journal of Child-Computer Interaction*, Vol. 16).

RESUMEN Este artículo describe el proceso de diseño de una película de realidad virtual realizada con la intención de informar al Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas sobre la situación en Irak, en abril de 2019. En el último par de años han aumentado las películas de realidad virtual hechas por la ONU para apoyar campañas de promoción de diversas causas y proveer información pública general. Pero en este caso, el objetivo era probar si la experiencia inmersiva que facilitan las películas de realidad virtual podía utilizarse como una herramienta política. Mediante la reflexión personal sobre las circunstancias particulares de este proceso,

Palabras clave:

Proceso de diseño
Película de Realidad Virtual
Situaciones
Configuraciones
Potencial

este informe muestra que el hecho de apuntar únicamente a la instrumentación del *briefing*, que corresponde a la

situación política típica en la organización, anula el potencial político y transformador de todas las otras situaciones del proceso de diseño. Discutiré sobre qué inhibió estas potencialidades y cómo estas mismas se podrían habilitar a partir de la perspectiva de las interacciones sociales y las mediaciones instrumentales en juego.

ABSTRACT This article describes the design process behind a Virtual Reality movie intended to brief the Security Council of the United Nations about the situation in Iraq, in April 2019. The last couple of years have seen an increase of Virtual Reality movies made by the UN to support advocacy campaigns and provide general public information. But in this case, the goal was to test if the immersive experiences that Virtual Reality movies enable could be used as a political tool. Through a personal reflection upon the peculiar circumstances of this process, this account shows how aiming solely at instrumenting the briefing, which

Keywords:

Design process
VR movie
Situations
Configurations
Potential

is a typical political situation in the organization, hid the political and transformative potentials of all the

other situations of the design process. I will discuss what inhibited these potentials and how they could be enabled, from the perspective of the social interactions and instrumental mediations at play.

Ser diseñadora del Departamento de Asuntos Políticos y Consolidación de la Paz de las Naciones Unidas (ONU-DAPCP) sigue siendo considerado como una curiosidad por la mayoría de mis colegas, quienes se preguntan qué tiene que ver el diseño con la prevención de conflictos y la consolidación de una paz sostenible. Cuando entré a la ONU me presentaba de dos maneras. O recitaba mi marco de referencias, enfocándome en las tareas relacionadas con la visualización de datos, lo que iluminaba la cara de la gente, incitándolos a responder: «¡Bienvenida a bordo! ¡Necesitamos tu ayuda!». O bien cambiaba esta narrativa cerrada y orientada al producto, para ahondar en las oportunidades que los procesos participativos y exploratorios de diseño suponen para los cambios institucionales. Desafortunadamente, esta segunda estrategia generalmente confundía a la gente, e incluso a veces perjudicaba mi credibilidad como colaboradora fiable. Si bien son anecdóticas, creo que estas interacciones plasman muy bien el tema que pretendo discutir en este reporte personal: ¿cómo navegar, en procesos de diseño, entre objetivos finales prescriptivos y oportunidades situadas? ¿Cómo podemos permanecer abiertos a lo que se presenta en una situación para aprovechar su potencial transformador, mientras perseguimos un objetivo colectivamente aceptable, especialmente en entornos burocráticos reacios al riesgo?

Estas preguntas constituyen el núcleo de las investigaciones e iniciativas actuales sobre diseño participativo, que tienden a desplazarse desde el co-diseño de un resultado final o una respuesta de múltiples *stakeholders* a problemas conocidos, hacia la "infraestructuración" de cambios a largo plazo, considerados como partes de transformaciones más grandes y complejas (Binder et al., 2011; Smith & Iversen, 2018). Como señalaron Le Dantec y DiSalvo (2013), el diseño participativo como práctica de infraestructuración se aleja de una visión tecnocrática de la innovación y está atento a las interacciones sociales y acciones que surgen en la constitución de un "público". En conformidad con esta tendencia actual de investigación, este artículo utiliza un enfoque autoetnográfico (Ellis, 1991, 2003; Gottlieb & Mosleh, 2016) para discutir sobre los

Being a designer in the Department of Political and Peacebuilding Affairs of the United Nations (UNDPPA) remains a curiosity for most of my colleagues, who wonder what design has to do with preventing conflicts and building sustainable peace. When I first joined the UN, I would introduce myself in one of two ways. I would either recite my terms of reference, focusing on data-visualization related tasks, which would light up people's faces, prompting them to respond: "Welcome on board! We greatly need your help." Or, I would shift from this product-oriented and close-ended narrative, to elaborate on the opportunities that participatory and exploratory design processes represent for organizational change. Unfortunately, the latter way would generally confuse people, sometimes even hurting my credibility as a reliable collaborator. While anecdotal, I believe these interactions well capture the issue that this personal account seeks to discuss: how to navigate design processes between prescriptive end-goals and situated opportunities? How can one stay open to what presents itself within a situation in order to leverage its transformative potential, while pursuing a collectively acceptable objective, especially in risk-averse and bureaucratic settings?

These questions lay at the heart of current Participatory Design research and initiatives that tend to shift from co-designing a mutual outcome or a multi-stakeholder response to known issues, to 'infrastructuring' long-term changes considered as part of larger and complex transformations (Binder et al., 2011; Smith & Iversen, 2018). As Le Dantec and DiSalvo (2013) pointed out, Participatory Design as infrastructuring moves away from a technocratic view of innovation and is attentive to social interactions and actions that arise from constituting a 'public'. In line with this current trend of research, this article uses an auto-ethnographic approach (Ellis, 1991, 2003; Gottlieb & Mosleh, 2016) to discuss leverage points and difficulties that arose while designing, with such

puntos de influencia y las dificultades que surgieron al diseñar, con este enfoque, una película en 360° destinada a informar al Consejo de Seguridad de la ONU.

Me centraré específicamente en algunas de las mediaciones instrumentales e interacciones sociales en juego dentro de los distintos escenarios de este proceso de diseño, y describiré cómo lo afectaron. Siguiendo la cronología del proceso, que duró cuatro meses, veo que esta investigación hace una triple contribución. En primer lugar, estos procesos de diseño han sido poco estudiados en el contexto de grandes instituciones públicas, y revelan interesantes dinámicas en conflicto. En segundo lugar, el modo autoetnográfico me permite identificar aspectos del proceso de diseño que de otra forma no se describirían, especialmente las dinámicas de las emociones que brotan de las distintas situaciones. Finalmente, el foco en las mediaciones instrumentales y las interacciones sociales revela distintas configuraciones durante el proceso de diseño y nos permite imaginar estrategias que equilibran de mejor manera los objetivos finales con la “disposición a verse afectado”, para así aprovechar más las oportunidades inexploradas en estas situaciones. Esta búsqueda de equilibrio persigue, en última instancia, la adhesión de los individuos a nuevas configuraciones en el proceso de descubrimiento de asuntos desconocidos que les importan (Le Dantec & DiSalvo, 2013).

ENTRE LA SOBREENCITACIÓN TECNOLÓGICA, LA EMOCIÓN Y LA RETICENCIA

Mapeando las oportunidades para usar RV en el contexto de la ONU

Las primeras etapas de este proceso de diseño tuvieron lugar en Nueva York, en el cuartel general de la ONU. Durante los últimos años hemos visto una proliferación de películas de realidad virtual (RV) hechas por la ONU para apoyar campañas que promueven diversas causas y proveen información pública general; pero hasta el momento, ninguna se había utilizado con fines políticos. Junto a un colega que trabaja como Oficial Político del equipo iraquí de DPPA, estábamos interesados en probar la hipótesis de que dicho medio podía

a mindset, a 360° movie aimed at briefing the UN Security Council.

I will specifically focus on some of the instrumental mediations and social interactions at play within the different situations of this design process and describe how they affected it. Following the process' chronology, which occurred in a span of four months, I see the contribution of this account as threefold. First, such design processes remain understudied in the context of large public institutions and reveal interesting conflicting dynamics. Second, the auto-ethnographic mode allows me to pinpoint aspects of the design process that would otherwise be left undescribed, especially the dynamics of emotions that play from the different situations. Lastly, the focus on instrumental mediations and social interactions reveals different configurations along the design process and allow us to imagine strategies that better balance end-goals with a 'readiness to be affected' to take greater advantage of untapped opportunities within these situations. This search for balance is ultimately seeking the federation of individuals to new configurations in the discovery of unknown issues that matter to them (Le Dantec & DiSalvo, 2013).

BETWEEN TECHNO-HYPE, EXCITEMENT, AND RELUCTANCE

Mapping the opportunities of using VR in the context of the UN

The first steps of this design process took place in New York, at the UN Headquarters. The last couple of years have seen a multiplication of Virtual Reality (VR) movies made by the UN to support advocacy campaigns and provide general public information, but none was used so far for political purposes. Together with a colleague who works as a Political Officer from the Iraq team of DPPA, we were interested in testing the hypothesis that such a medium could be relevant in the context of political affairs. We first discussed a seed of the idea

ser pertinente dentro del contexto de los asuntos políticos. Primero discutimos una versión seminal de la idea de manera informal con nuestros colegas y jefes, y testeamos su apetito por este tipo de experimentos. Luego, organizamos una demostración de tres días e invitamos a líderes de la ONU del DAPCP y otros departamentos a experimentar una serie de películas en 360° que habíamos comisariado. Expusimos cinco piezas¹

¹ Estas películas fueron producidas por las siguientes organizaciones: Al Jazeera, BBC, UNMAS, UNOSAT, y UN VR.

con distintas narrativas y estilos, a un total de 35 altos funcionarios de la ONU.

Entrevistamos a cada uno inmediatamente después de la experiencia para recoger sus impresiones inmediatas, enfocándonos en las oportunidades que conllevaría utilizar este medio en su trabajo en la ONU más allá de los clips de promoción.

La mayoría de ellos no había experimentado con RV antes de la demostración, pero todos tenían conocimiento de ella y se dejaron seducir por sus capacidades inmersivas. Seguramente, la principal razón para que vinieran fue la motivación por probarla. En este sentido, la tecnología de RV nos presentó con alguna ventaja para presionar a favor de la inclusión de prácticas exploratorias dentro del departamento, ya que parecía beneficiarse de cierta excitación tecnológica, encajando con algo que un alto funcionario de la ONU asociaba a la idea de "innovación". En general, las películas causaron fuertes impresiones: la gran mayoría de los participantes encontró "poderosa" la experiencia y nos alentó a pilotar proyectos. Se señalaba comúnmente a los *briefings* como el principal campo de investigación, especialmente los *briefings* elaborados para el Consejo de Seguridad. Sin embargo, por mucho que fuéramos testigos de un entusiasmo general por experimentar dichos cambios en los métodos para elaborar los *briefings*, esta exaltación estaba teñida de una cierta reticencia que parecía basarse en dos preocupaciones principales.

La primera dice relación con los medios audiovisuales. Según algunos, las imágenes pueden ser diplomáticamente peligrosas. Los oficiales de asuntos políticos y los diplomáticos dominan las palabras: saben cómo jugar con sus aspectos performáticos y simbólicos, pero recelan de las representaciones visuales y

informally with our colleagues and our leadership, and tested their appetite for such an experiment. Then, we arranged a three-days demo and invited UN leaders from DPPA and other departments to experience a series of 360° movies that we had curated. We exhibited five pieces¹ with different narratives and styles to a total of thirty-five senior UN staff members. We interviewed them individ-

¹ These movies were produced by the following organizations: Al Jazeera, BBC, UNMAS, UNOSAT, and UN VR.

ually right after their experience to collect immediate impressions with a focus on opportu-

nities to use this medium in their work at the UN —beyond advocacy clips.

Most of the people had not experienced VR prior to the demo, but they all knew about it and were seduced by its immersive capacities. The motivation to try it on was probably the main reason for them to come. In that regard, VR technology presented us with some leverage to push for exploratory practices within the Department, as it seemed to benefit from a certain hype, fitting what some senior UN staff associated with the idea of 'innovation'. Overall, the movies created strong impressions: the vast majority of participants found the experience 'powerful' and encouraged us to pilot projects. Briefings were commonly pointed to as a main field of investigation, especially briefings to the Security Council. However, as much as we witnessed a general excitement to see such change in briefing methods, this excitement was tainted with a certain reluctance, which seemed to be driven by two main concerns.

The first relates to visual media. According to some, images can be diplomatically dangerous. Political officers and diplomats master words: they know how to play with their performative and symbolic aspects but remain suspicious about visual representations and their interpretative potential. The second concern relates to the emotional impact: what role should emotions play in a peace and security-related decision-making process? Our interviews uncovered an interesting

su potencial interpretativo. La segunda preocupación está relacionada con el impacto emocional: ¿qué papel deberían cumplir las emociones en un proceso de toma de decisiones relacionado con la seguridad y la paz?

Nuestras entrevistas develaron una interesante tensión entre funcionarios que conciben las emociones como inherentes a los procesos de toma de decisión, y otros que creen que es necesario mantener una mente únicamente racional, de la que deben removerse los detonadores emocionales. Esta tensión se hizo visible a través de las notas que los entrevistados dejaban en la pared, como también durante una conversación asincrónica escrita, que se inició para llevarse a cabo en la sala de demostraciones.

La articulación de la demostración y las entrevistas individuales nos permitió revelar dos asuntos que modelan profundamente el trabajo y las estrategias de la organización, pero no se identifican o abordan de manera adecuada. La falta de consenso respecto a estos temas emergió ante los propios participantes por intermedio de las notas escritas en el muro, lo que detonó el deseo lúdico de seguir discutiendo estos asuntos.

Planeando una “operación”

Después de la demostración, y con el apoyo del liderazgo del departamento, nos juntamos con el equipo iraquí de ONU-DAPCP en Nueva York y la misión iraquí de la UNAMI (Misión de Asistencia a Irak de la ONU). Discutimos la idea de un proyecto piloto de RV para elaborar un *briefing* para el Consejo de Seguridad, y nos vimos enfrentados nuevamente a una mezcla de reacciones que fluctuaban entre un gran entusiasmo y la preocupación. De hecho, esta tensión condujo de manera errática toda la fase de planificación.

En un principio, varios colegas aceptaron participar con entusiasmo en el proyecto destinado a complementar la sesión de *briefing* al Consejo de Seguridad de la ONU que debía elaborar el Enviado Especial del Secretario General en Irak (SRSG), programada para fines de abril. Sin embargo, después de varias reuniones, entendimos que este acuerdo era muy frágil y que el más ínfimo grano de arena podía suspenderlo. Cuando empezamos a imaginar la realización de una

tension between staff members who embrace emotions as inherent to decision-making processes and others who believe it is necessary to maintain a solely rational mind, from which emotional triggers should be removed. This tension was made visible through notes that interviewees would leave on the wall, and a written asynchronous conversation initiated to take place in the demo room.

The demo setting and individual interviews enabled us to reveal two issues that deeply shape the work and strategies of the organization but are not properly addressed or identified. The absence of consensus around those issues appeared to the participants themselves through the mediation of the written notes on the wall, which triggered a playful desire to discuss these issues further.

Planning an ‘operation’

After the demo, and with the support of the Department’s leadership, my colleague and I met up with the UNDPPIA Iraq team in New York, and the UNAMI (United Nations Assistance Mission to Iraq) country mission. We discussed the idea of piloting a VR project to brief the Security Council and were once again confronted to mixed reactions, between great excitement and concern. This tension, in fact, drove the whole planning phase in an erratic manner.

At first, several partners enthusiastically agreed to participate in the project aimed at complementing the UN Security Council briefing of the Special Representative of the Secretary-General in Iraq (SRSG), scheduled at the end of April. However, after several meetings, we understood this agreement was very fragile, and that the slightest grain of salt would be sufficient to call it off. When we started ideating a movie scenario, we suggested participatory sessions to include everyone’s inputs and develop a collective sense of ownership over the movie and its story. This idea was immediately rejected, pretexting time constraints. The two of us then proposed a draft outline of the story

película, sugerimos sesiones participativas para incluir los aportes de todos y desarrollar un sentido colectivo de pertenencia sobre la película y su argumento. Esta idea fue inmediatamente rechazada con el pretexto de las limitaciones de tiempo. Entonces, ambos propusimos un anteproyecto de la historia, formulado desde nuestra comprensión de la situación. Esto casi produce la retirada total de nuestros socios principales, ya que los asuntos que planteamos se consideraban políticamente muy sensibles. Esta propuesta imprudente modificó el objetivo del proyecto: la película ya no abordaría asuntos políticos, sino que se centraría en el trabajo realizado por la ONU en el país. Como consecuencia, aunque quedó claro que el Consejo de Seguridad sería el público del filme, ya no estaría asociado al *briefing* del SRSg, para no socavar el mensaje político de la Misión.

La descabellada logística y el papeleo reflejaron aún más la fragilidad del proyecto. La sola aprobación de nuestros viajes exigía 13 pasos administrativos — desde controles de seguridad hasta aprobaciones de visa de último minuto y reservas de vuelo— y en cierta medida, sentíamos como si estuviéramos planeando una operación riesgosa en una zona de conflicto. Comencé a captar que la comunicación ocupa el lugar central en los asuntos políticos, si no el corazón del trabajo. En general, pese al apoyo entusiasta que nos llevó a emprender este experimento, junto a mi colega compartimos el sentimiento de que teníamos que presionar demasiado para que esto ocurriera, mientras nos exponíamos individualmente. La semana antes de partir, enfrentábamos una cierta resistencia, una crítica falta de recursos y lo que parecía ser una fecha límite imposible de alcanzar. En resumen, toda esta “operación” estaba a punto de detonar en nuestra contra, con nuestros socios y jefes actuando como evaluadores estresantes en lugar de co-diseñadores. Esta fase de planificación nos demostró que una distribución de tareas como aquella inhibe que se compartan la autoría y las responsabilidades de un proyecto, y provoca que los *stakeholders* (incluyéndonos) actúen de manera impulsiva, motivados por el miedo, en lugar de promover una mentalidad exploratoria colectiva.

from our understanding of the situation, which nearly provoked a total withdrawal from our main partners, because the topics we raised were seen as too politically sensitive. This imprudent proposal shifted the project's goal: from political issues, the movie would now focus on the work of the UN in the country. As a result, although it remained clear that the audience of the film would be the UN Security Council, it would no longer be associated with the SRSg's briefing, to avoid undermining the Mission's political message.

The insane logistics and paperwork process further reflected the fragility of the project. The approval of our trips alone required 13 administrative steps – from security checks to last-minute visa approvals and flight reservations – and to a certain extent, it felt like planning a risky operation in a conflict zone. I started to grasp how central communication was in political affairs, if not the heart of the work itself. Overall, despite the enthusiastic support that encouraged us to take on this experiment in the first place, my colleague and I shared the feeling that we had to push too hard for this to happen, while being exposed individually. The week before leaving, we were facing resistance, a critical lack of funding, and what seemed to be an unmeetable deadline... In a nutshell, this whole 'operation' was ready to backfire heavily on us both, with our partners and leadership acting as stressful evaluators instead of co-designers. This planning phase made tangible how such distribution of tasks prevents from sharing ownership and responsibilities within a project, and generates stakeholders' impulsive ways of acting (including ourselves), driven by fear rather than an exploratory collective mindset.

IN THE MAKING

My colleague and I finally flew to Baghdad in early April for a ten-day trip, equipped with a very recent VR camera model (Insta 360 Pro 2), two powerful computers, a set of microphones, a handful of SD cards and hard drives, and a busy schedule

EN PROCESO

Finalmente, volamos a Bagdad con mi colega a principios de abril, dando inicio a un viaje de diez días, equipados con una cámara de RV bastante reciente (Insta 360 Pro 2), un par de poderosos computadores, un set de micrófonos, un puñado de tarjetas SD y discos duros, y una apretada agenda de reuniones con distintas contrapartes de la ONU: pero ningún escenario o ángulo coherente todavía. Nuestros socios en terreno de la ONU organizaron amablemente nuestra estadía en términos logísticos y de seguridad: planearon nuestra visita a tres áreas (Bagdad, la región kurda cerca de Erbil, y Mosul) y agendaron reuniones con varios *stakeholders* iraquíes². En esta fase del proceso de dise-

² Nos reunimos con oficiales de gobierno, agentes de la sociedad civil, estudiantes, líderes de comunidades religiosas y Personas Internamente Desplazadas (IDPs), entre otros.

ño surgieron tensiones de naturaleza muy diversa: de institucionales y políticas pasaron a ser más inter-

nas, cuestionando mis visiones de mundo y mis sesgos culturales (*aclaración*: no hablo árabe ni kurdo, lo cual limitó en gran medida mi capacidad para entender a los iraquíes e interactuar con ellos. Mi colega me traducía cuando nuestros interlocutores no hablaban inglés).

Un aparato intrigante: la cámara de 360°

Un primer elemento relacionado con nuestro equipo, la Insta 360 Pro 2, es un sorprendente globo con seis ojos y dos antenas que se comunican con un transmisor de controles inalámbricos. El dispositivo parece un orbe retro-futurista que, montado en su soporte, comparte incluso cierta semejanza con un robot humanoide. Está hecho de plástico brillante con algunas partes metálicas y tiene luces parpadeantes sobre toda su circunferencia (ver Figuras 1 y 2). En resumen, es extraño. En el contexto de Nueva York, ya es una cosa extravagante; pero no fuimos capaces de anticipar cuán inquietante sería en el contexto postbélico de las ciudades iraquíes. Al aterrizar en el aeropuerto de Bagdad, inevitablemente llamó

³ El color azul dice relación con la ONU. Es utilizado en documentos oficiales tales como el *Laissez-Passer* (pasaportes de la ONU). También portábamos autorizaciones formales para filmar en Iraq, expedidas por el Ministerio de Relaciones Exteriores de Iraq.

la atención. Inspeccionaron todo nuestro equipo y nos interrogaron por más de tres horas, a pesar de contar con nuestros papeles azules³.

of visits and meetings with different UN counterparts – but still no scenario or coherent angle. Our UN partners on the ground kindly organized our stay, both security and logistic-wise: they planned our visit to three areas (Baghdad, the Kurdish region around Erbil, and Mosul), and meetings with different Iraqi stakeholders.² In this phase of

² We met government officials, civil society actors, students, religious community leaders, and Internally Displaced People (IDPs), among others.

the design process, the types of tensions that arose were very different in nature: from institu-

tional and political, they became more internal, questioning my worldviews and cultural biases (*disclosure*: I do not speak Arabic or Kurdish, which greatly limited my understanding and interactions with Iraqis. My colleague translated for me when our interlocutors could not speak English).

An uncanny device: The 360° camera

A first striking element related to our equipment, the Insta 360 Pro 2, is a globe with six eyes and two antennas that communicate with a transmitter for wireless controls. The device looks like a retro-futuristic orb, which even shares some resemblance with a humanoid robot when mounted on its stand. It is made of shiny black plastic with some metallic parts, and it has blinking lights all over its circumference (see Figures 1 and 2). In short, it is weird. Taken in a New-York context, it is already an uncanny thing, but we did not anticipate how disturbing it would be in the post-conflict context of Iraqi cities. When we landed at Baghdad Airport, it inevitably drew attention. All our equipment was inspected, and we were questioned for more than three hours, despite our blue papers.³ Indeed, in this post-war context still subject to frequent attacks, such shapes and technology are immediately associated with some explosive device or malicious

³ The blue color refers to the UN color, used on official documents such as *Laissez-Passer* (UN passports). We also carried formal authorizations to film in Iraq from the Iraqi Foreign Ministry with us.

information technology. An Iraqi official sent from the Foreign Ministry had to reassure the customs officers.



Figura 1: Montando la cámara Insta360 Pro 2: Pruebas en la habitación del hotel. Fotografía: Pauline Gourlet, 2019.

Figure 1: Mounting the Insta360 Pro 2 camera: Tests in the hotel room. Photograph: Pauline Gourlet, 2019.



Figura 2: Cámara montada en el techo del Hospital Al Shifaa, Mosul Oeste. Fotografía: Pauline Gourlet, 2019.

Figure 2: Camera set on the rooftop of Al Shifaa Hospital, West Mosul. Photograph: Pauline Gourlet, 2019.

En efecto, en este contexto de posguerra (que sigue siendo objeto de ataques frecuentes), formas y tecnologías como estas se asocian inmediatamente con algún aparato explosivo, o con tecnologías de información maliciosa. Un oficial iraquí enviado por el Ministerio de Relaciones Exteriores tuvo que tranquilizar a los oficiales de aduana.

Mientras visitábamos distintas partes del país portando abiertamente la Insta360, me di cuenta que, en este contexto, el vocabulario de formas y materiales

While visiting different parts of the country openly carrying the Insta 360, I realized that, in this context, the vocabulary of shapes and materials this camera is made of, including its case, strongly resembles that of military equipment. The shiny cold outlook and the spectacle of advanced technology contrasted heavily with the earthy colors and warm decors we visited – or in some cases, with the dusty landscapes of ruins. Similar new and complex equipment was only

que componen esta cámara, incluyendo su estuche, se asemeja mucho al de los equipos militares. El aspecto frío y brillante, así como el espectáculo de tecnología avanzada, contrastaban fuertemente con los colores terrosos y las decoraciones cálidas de los lugares que visitamos —o en algunos casos, con los paisajes polvorientos de las ruinas—. Equipamiento nuevo y complejo similar a este solo era abiertamente visible en lugares seguros, a menudo rodeados por personas en uniforme. Con solo mirarlo, una podía ver claramente que no pertenecía al lugar: pertenecía a un conjunto de objetos importados, objetos sofisticados que representan poder, ya sea práctico o simbólico. Por ende, acarrear dicha cámara afectaba las situaciones e instalaba, inmediatamente, relaciones asimétricas.

Pasar de una actitud de director de cine a una actitud documental

Además del aspecto inquietante de la cámara, que nos obligó a desarrollar estrategias para que las personas olvidaran su presencia, filmar en 360° requiere que una reconfigure las técnicas previas y sus hábitos de filmación. El concepto de “dirección”, en el sentido de dirigir la atención de las personas *hacia* algo, como también de dirigir a los actores y el curso de la acción, se transforma completamente. Los muchos lentes de la cámara *son* los ojos del futuro espectador, que puede girar y mirar en 360°. En este sentido, no puede haber un “fuera de cámara”. Esto provoca, naturalmente, que el director abdique en parte a su autoría en favor del espectador. Además, debido a las complejas operaciones técnicas que una debe ejecutar para cargar una toma, no nos era posible obtener una vista previa de lo que filmábamos inmediatamente después de hacerlo. Todas estas limitaciones, heredadas de nuestra elección de medios, contribuyó a un cambio progresivo en nuestra aproximación al rodaje.

Después de rodar las primeras secuencias, quedó claro que no seguiríamos un guion ni le diríamos a las personas qué hacer mientras escapábamos de la escena para ocultarnos de los lentes de la Insta360. No solo porque era tecnológicamente casi imposible, sino también porque no nos habríamos

openly visible in secured places, often surrounded by people in uniforms. Just by looking at it, one could clearly see that it did not belong here; it belonged in a set of imported objects —sophisticated objects that embody power, be it symbolic or practical. Therefore, carrying such a camera affected the situations and immediately installed asymmetrical relations.

Moving from a *film-directing* stance to a *documenting* stance

In addition to the troubling aspect of the camera, which forced us to develop strategies to make people forget about its presence, filming in 360° requires oneself to reset the previous filming techniques and habits. The concept of ‘direction’, in the sense of directing people’s attention *to* something, but also directing the actors and the course of actions, is completely transformed. The many lenses of the camera *are* the eyes of the future viewer, who can turn around and look 360°. In that sense, there can be no ‘off-camera’. This inherently abdicates part of the director’s authorship to the viewer. In addition, because of the complex technical operations one has to execute to load a shot, it was not possible for us to get a preview of what was filmed immediately after a shooting. All these constraints, inherited from our media choices, contributed to a progressive shift in our approach to filming.

After filming our first sequences, it became clear that we would not follow a script or tell people what to do while we escape the scene to hide from the Insta360 lenses. This was not only because it was technologically near-impossible, but also because it did not feel right. The type of activities we were invited to consisted in UN meetings or events (for example, a UNOCHR-led⁴ event in Baghdad University where students presented a series of films they created, or a parliamentary meeting), and in guided site visits (for example, an IDP camp

⁴ United Nations Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights

sentido bien haciéndolo. Las actividades a las que éramos invitados consistían en reuniones o eventos de la ONU (por ejemplo, un evento encabezado por la

4
Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos.

ACNUDH⁴ en la Universidad de Bagdad, donde los estudiantes presentaron

una serie de películas creadas por ellos; o una reunión parlamentaria), o en visitas guiadas a terreno (por ejemplo, un campamento de personas desplazadas o una oficina electoral). Dondequiera que fuéramos, éramos muy esperados y recibidos con hospitalidad. Nos reuníamos con personas por primera vez, por lo que incitarlas a seguir un guion preformateado, basado en nuestro pobre entendimiento externo de la situación, resultaba completamente inapropiado. En lugar de eso, queríamos *estar* con las personas del lugar, escucharlas y vivir experiencias con ellas.

Esto nos llevó a adaptar nuestro enfoque filmico: ya no intentaríamos dirigir las escenas, sino documentar lo que efectivamente estaba ocurriendo. Por ende, debíamos permanecer abiertos a lo que se presentaba en cada situación, y también teníamos que aceptar que éramos parte del curso de la acción. Las Figuras 3.1 a 3.3 ilustran esta transición. En la primera fotografía, preparamos una escena: entregamos instrucciones a los "extras"⁵ mientras montamos

5
Los uniformados son parte del equipo de remoción de minas de Mosul, entrenados por UNMAS.

la cámara, y mi colega y yo nos preparamos para correr fuera de la

toma. Las dos últimas fotos muestran cómo nos unimos progresivamente a las actividades, para terminar documentando auténticos momentos compartidos. Finalmente, nos sentimos a gusto capturando nuestra propia imagen: nuestra presencia afectaba enormemente estas escenas, por lo que teníamos que hacerla visible. Gracias a esta preocupación por lo que se presenta en las situaciones, a esta "disposición a verse afectado", el rodaje creó una colección de momentos significativos para nosotros; fragmentos de lo que debíamos experimentar y escuchar.

Pero una actitud documental, que busca alcanzar esta "disposición a verse afectado", puede presentar riesgos (afectivos, sociales, políticos). Este es un ejem-

or an electoral office). Everywhere we went, we were greatly expected and received with hospitality. We were meeting people for the first time, so prompting them with some pre-formatted script, informed by our poor outsider understanding of the situation, seemed completely inappropriate. Instead, we wanted to *be* with the locals, listen to them and experience the situations with them.

This led us to adapt our filming approach, from trying to direct the scenes, to effectively documenting what was happening. Therefore, we had to stay open to what presented itself within a situation, as well as accepting that we were part of the course of action. Figures 3.1 to 3.3 illustrate this transition. In the first picture, a scene is being prepared: instructions are given to 'extras'⁵ while

5
The men in uniforms are part of the Mosul demining team, trained by UNMAS.

the camera is set, and my colleague and I are getting ready to run

out of the shot. The last two pictures show how we progressively joined the activities to end up documenting authentic sharing moments. Eventually, we became at ease capturing our image: our presence was greatly affecting these scenes, so it had to be visible. Thanks to this attention to what presents itself in the situations, this 'readiness to be affected', our footage created a collection of meaningful moments for us, fragments of what we have to experience and listen.

But a documentation stance that seeks to reach this 'readiness to be affected' can present risks (affective, social, political). Here is an example of affective risks: while capturing these fragments, conflicted emotions started to emerge within me, similar to some described by war photographers (Feinstein, 2006). In this post-conflict setting, where signs of recent battles are everywhere, I became fascinated by the traces of destruction: both horrified and attracted. Creating images in such sites without a clear goal forced me to pay a great amount of attention to forms and their arrangements, which I started to find 'beautiful' in a way, or of a certain aesthetics, especially



Figura 3.1: Recreación de una búsqueda, UNMAS, Hospital Al Shifaa, Mosul Oeste. Fotografía: Pauline Gourlet, 2019.

Figure 3.1: Reenactment of a search, UNMAS, Al Shifaa Hospital, West Mosul. Photograph: Pauline Gourlet, 2019.

Figura 3.2: Reunión con ONGs sobre campañas políticas para mujeres, HIEC, Bagdad. Fotografía: Pauline Gourlet, 2019.

Figure 3.2: Meeting with NGOs on election campaigns for women, HIEC, Baghdad. Photograph: Pauline Gourlet, 2019.

Figura 3.3: Conversación con Personas Internamente Desplazadas de Al Afar, Campamento para personas desplazadas de Salamiya. Fotografía: Pauline Gourlet, 2019.

Figure 3.3: Discussion with Internally Displaced People (IDP) from Al Afar, Salamiya IDP Camp. Photograph: Pauline Gourlet, 2019.



Figura 4: Teatro Al Radea, Mosul Oeste. Fotografía: Pauline Gourlet, 2019.

Figure 4: Al Radea Theater, East Mosul. Photograph: Pauline Gourlet, 2019.

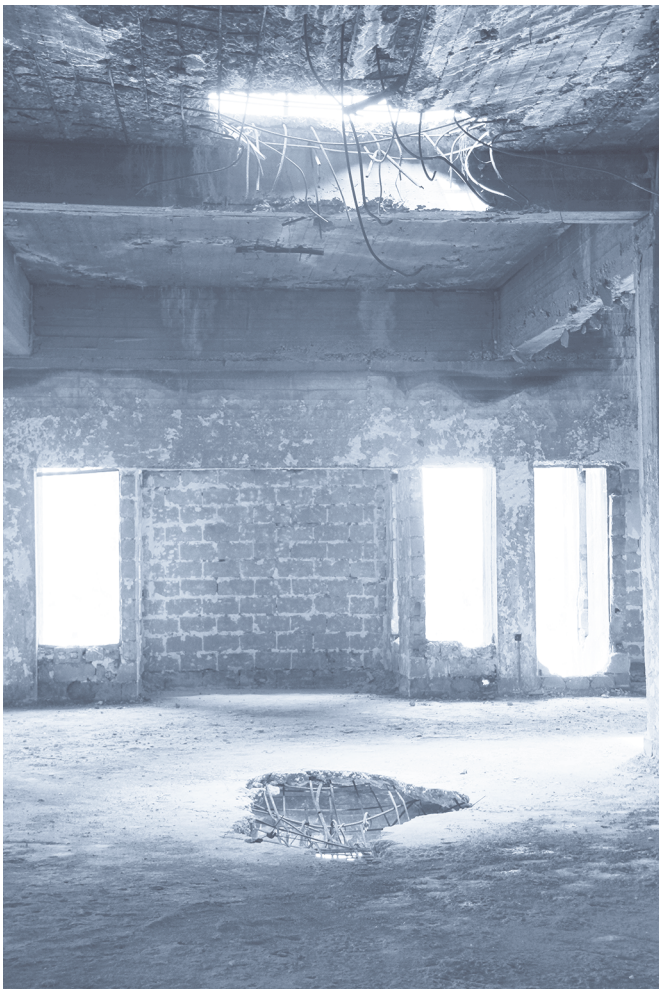


Figura 5: Biblioteca de la Universidad de Mosul. Fotografía: Pauline Gourlet, 2019.

Figure 5: Mosul University Library. Photograph: Pauline Gourlet, 2019.

plo de los riesgos afectivos: mientras capturábamos estos fragmentos, comenzaron a emerger emociones contrapuestas dentro de mí, similares a las descritas por los fotógrafos de guerra (Feinstein, 2006). En este escenario de posconflicto, con indicios de batallas recientes por doquier, me sentí fascinada por los rastros de la destrucción: atraída y horrorizada. Crear imágenes en sitios como estos, sin tener un objetivo claro, me obligó a prestar gran atención a las formas y sus disposiciones, y comencé a encontrarlas de cierta manera “hermosas”, o estéticas, especialmente el paisaje de edificios devastados. Me sentía tentada de capturar frenéticamente la belleza oscura e inesperrada de los efectos de la guerra (ver Figuras 4 y 5). Me horrorizaban cada vez más las historias que contaban estos vestigios, y fui absorbida por mis propias reconstituciones, entre el presente y el pasado imaginario de estas situaciones.

Ser un receptáculo

Esta colección de fragmentos no era solo una galería de paisajes contemporáneos de Irak: era, fundamentalmente, una colección de voces. La necesidad de profundizar en las reacciones que habíamos observado en el cuartel general de la ONU en relación al cuidado que requiere la mensajería (el rol crucial de la comunicación en los asuntos políticos), tanto por parte del personal de la ONU como de los iraquíes, también se hizo evidente aquí. Las personas estaban ansiosas por reunirse con nosotros y compartir sus historias porque nos percibían como un amplificador de sus mensajes, con el potencial de comunicarlos a líderes mundiales. En ese sentido, portar una cámara representaba una gran fuente de poder, sobre todo tratándose de una cámara de la ONU, montada para entregar mensajes directos al Consejo de Seguridad. Terminamos sintiéndonos como receptáculos del sufrimiento y la esperanza de la gente de Irak.

Esto ilustra el privilegio que nos fue concedido: algunos funcionarios de la ONU que han vivido en Irak por varios años nos contaron que nunca habían tenido la oportunidad de ver y vivir todo lo que nosotros experimentamos en diez días. En ese sentido, el público

the scenery of ravaged buildings, and I would be tempted to frenetically capture this unexpected and dark beauty of war aftermath (see Figures 4 and 5). I was increasingly sensing the horror of the stories told by these traces and got sucked into self-created reconstitutions, between the present and the imagined past of these situations.

Being a receptacle

This collection of fragments was not solely a gallery of Iraqi contemporary landscapes: it was, primarily, a collection of voices. Providing depth to UN Headquarters' reactions towards careful messaging – the crucial role of communication for political affairs – be it by UN staff or Iraqis, was made clear here, too. People were keen to meet with us and share their stories because they perceived us as an amplifier of their messages, with the potential of delivering them to world leaders. In that sense, carrying a camera was a great source of power, especially a UN camera that was set up to deliver direct messages to the Security Council. We ended up feeling like receptacles of Iraqi people's sufferings and hopes.

To illustrate the privilege we were given, a few UN staff members who have been based in Iraq for several years told us that they never had a chance to see and experience all that we did in ten days. In that sense, the first intended audience of the movie started to shift from distant and disincarnated decision-makers to local actors. This included UN colleagues based in Iraq, the Iraqi representatives we met, and the local civil society. I started to envision how this design process could act as a renewed means for local dialogue, giving them new cues on actions that could be undertaken locally to transform practices and perspectives in a practical way.

But becoming such a receptacle comes at a price. Recovery in Iraq is not a smooth path, despite the defeat of ISIL, and the challenges remain immense, while Iraqis try to cope with the horror and traumas of war. By sharing their stories, our

inicialmente previsto para la película comenzó a cambiar: de los responsables de tomar decisiones, distantes y desencarnados, a actores locales. Estos incluían a colegas de la ONU con sede en Irak, a los representantes iraquíes que conocimos y a la sociedad civil local. Comencé a visualizar la manera en que este proceso de diseño podía actuar como un nuevo medio para el diálogo local, entregando nuevas señales de acciones que podían llevarse a cabo localmente para transformar de manera práctica los procesos y las perspectivas.

Pero convertirse en dicho receptáculo tiene un costo. Lograr la recuperación de Irak no es un camino fácil, a pesar de la derrota del Estado Islámico. Mientras los iraquíes intentan hacer frente al horror y los traumas de la guerra, persisten inmensos desafíos. Al compartir sus historias, nuestros interlocutores crearon expectativas, de modo que comencé a sentirme inmensamente responsable por la tarea que nos estaban entregando. Al mismo tiempo, oímos puntos de vista antagónicos sobre la situación en Irak, lo que me gatilló un complejo diálogo interno. Por ejemplo, fue duro reunirse con las viudas de supuestos combatientes del Estado Islámico justo después de visitar Mosul y conversar con líderes de minorías étnicas cuyos miembros fueron masacrados. Mantener el principio de imparcialidad después de construir relaciones y empatía requiere que una se abstenga de formar cualquier tipo de juicio, y que asigne a cada voz un lugar respetuoso. Este tipo de inhibición puede contradecir de alguna manera la "disposición a verse afectado" y el deseo de mantener una postura abierta, y es necesario encontrar un equilibrio muy sutil para crear un diálogo auténtico que respete la voz de la gente.

COMPONER UNA HISTORIA PERSONAL

Una multiplicidad de voces internas

De vuelta en Nueva York, teníamos muy poco tiempo para tomar distancia y editar la película, ya que la proyección estaba programada para 12 días más tarde, en la Misión Permanente Alemana ante la ONU. Recién regresados, todavía no teníamos un escenario claro o instrucciones en términos de mensajes políticos para

interlocutors built expectations, and I started to feel immensely responsible for the task they were giving us. At the same time, we heard antagonist points of view on the Iraqi situation, which triggered me a complex internal dialogue. For example, meeting with widows of alleged ISIL-fighters right after visiting Mosul and talking to ethnic minority leaders whose people were massacred, was tough. Maintaining the principle of impartiality after building relationships and empathy requires one to restrain from forming any kind of judgment, and to give each voice a respectful place. This sort of withdrawal can somewhat contradict a 'readiness to be affected' and open stance, and a very subtle balance must be found to create an authentic dialogue while respecting people's voice.

COMPOSING A PERSONAL STORY

An internal multiplicity of voices

Back in New York, we had very limited time to step back and edit a movie, as the screening had been scheduled 12 days later at the German Permanent Mission to the UN. Freshly returned, we still had no clear scenario or instructions in terms of political messaging to guide a story, but our personal understandings of the situation. These insights reflected our journey: fragmented and sometimes contradictory, they echoed the multiplicity of voices that were still resonating inside us, and were tainted with the complex emotions we had felt. My colleague and I began the editing process by recalling all our impressions and the discussions we engaged in. To help externalize our recollections, we brought about all the 360° videos from our footage and noted their content on paper cards (Figure 6). From this diverse corpus of scenes and testimonies, we slowly elaborated a narrative, whose main argument was a call for the international community to remain engaged in Iraq's ongoing recovery efforts. While showing the hopeful work-in-progress and current involvement of the UN, we aimed at stressing out some re-

Jugar con el medio

Una vez que definimos el *storyline*, la edición se convirtió en un asunto de montar las piezas en forma coherente y llamativa, mientras lidiábamos con limitaciones técnicas. En un nivel operativo, el aspecto complicado de trabajar con video de 360° de buena calidad (4K x 6 archivos para los 6 lentes) es la potencia informática que necesita. Aunque nuestros dos computadores eran muy poderosos, teníamos que editar a ciegas antes de exportar los extractos que luego podíamos ver en el visor de RV. Todo esto requería muchísimo tiempo, y era necesario proyectar siempre el resultado final, en lugar de verlo realmente. No ser capaces de editar de manera directa e inmersiva fue una limitación importante, que además de ser frustrante, impidió exploraciones lúdicas.

Después de montar algunas escenas, rápidamente nos dimos cuenta de que faltaba un hilo rojo explícito para coser las piezas entre sí. Una voz en *off* parecía ser una buena opción para crear una narrativa encarnada. Escribimos un texto con mi colega y nos grabamos alternadamente para enfatizar que la película reflejaba nuestro propio análisis de la situación. Nuestras voces se mezclaban con algunas citas de personas que entrevistamos para así recrear un sentido de diálogo. Mientras avanzábamos con el montaje, nos enfocamos en la relación entre lo dicho y las escenas inmersivas, en las que los espectadores son libres de mirar a su alrededor y concentrarse en cualquier detalle. El texto para la voz en *off* se escribió tomando en cuenta intereses diplomáticos: adoptamos una jerga de paz y seguridad, a ratos autocensurándonos. Pero la yuxtaposición de la voz en *off* y las escenas permitió complementar, y a veces incluso contrastar, los niveles oral y visual, invitando a los espectadores a pensar más allá de la película. Por ejemplo, mostrar el interior de un complejo de la ONU en Bagdad y su nivel de seguridad fue una manera de experimentar por una misma la atmósfera de la guerra y el aislamiento que dicho ambiente genera. Para nosotros, mostrar esta escena silenciosamente es una forma de cuestionar tanto la lógica como la eficiencia de semejante "bunkerización", ya que nos permite imaginar cómo este escenario res-

weave the pieces together was missing. Using a voice-over seemed to be a good option to create an incarnated narrative. My colleague and I wrote a text and alternately recorded ourselves to emphasize that the movie reflected our own analysis of the situation. Our voices varied with some quotes from people we interviewed, in order to recreate a sense of dialogue. Progressing with the assemblage, we focused on the relationship between what was said and the immersive scenes, in which viewers are free to look around and focus on any detail. The text for the voice-over was written with diplomatic concerns in mind: we adopted a peace and security jargon and at times, self-censoring ourselves. But the juxtaposition of the voice-over and the scenes allowed complementing and sometimes even contrasting the oral and visual levels, in order to invite viewers to think beyond the movie. For example, showing the interior of the UN compound in Baghdad and its security level was a manner to make oneself experience the atmosphere of war and isolation that such an environment creates. For us, showing this scene silently questions both the rationales and efficiency of such a 'bunkerization', as one can imagine how this setting greatly restricts UN staffs' range of actions and can deteriorate the UN's image in the eyes of the local population. To summarize, this playful tension between the voice-over and the immersive scenes was for us an attempt to re-inject political considerations, even though the movie was not supposed to openly address political issues.

The briefing

On April 26, the movie was shown to experts from the 15 Member States of the Security Council in New York (Figure 7). The panel of experts praised the initiative and once again, commented on the powerful aspect of VR technology and its potential. Most of them never went to Iraq, and they acknowledged how useful it was for them to be able to witness some situations and to hear local



Figura 7: Proyección en la Misión Alemana de la ONU con expertos de los 15 Estados Miembros del Consejo de Seguridad, 26 de abril, 2019. Fotografía: Pauline Gourlet, 2019.

Figure 7: Screening at the German Mission to the UN with experts of the 15 Security Council Member States, April 26, 2019. Photograph: Pauline Gourlet, 2019.

tringe, en gran medida, el rango de acciones de los funcionarios de la ONU, y puede deteriorar la imagen que la población local tiene de la organización. En síntesis, esta tensión lúdica entre la voz en *off* y las escenas inmersivas fue para nosotros un intento de reinyectar consideraciones políticas, si bien la película no pretendía abordar abiertamente asuntos políticos.

El briefing

El 26 de abril, le mostramos la película a los expertos de 15 Estados Miembros del Consejo de Seguridad en Nueva York (Figura 7). El panel de expertos elogió la iniciativa y, nuevamente, los asistentes comentaron el poder de la tecnología de RV y su potencial. La mayoría de ellos nunca había visitado Irak, y reconocieron lo útil que fue ser capaces de presenciar algunas situaciones y oír los puntos de vista locales casi de primera mano, *como si estuvieran ahí*. Pero, aunque este piloto preparó el camino y desarrolló un apetito por más experimentos, nuestro objetivo de generar un impacto en los aspectos sustantivos de los procesos diplomáticos de toma de decisiones evidentemente no se cumplió, y toda la retroalimentación se enfocó principalmente en el potencial de mediación de la RV, en el marco de una sesión de *briefing*⁶.

perspectives quasi first-hand, *as if they were there*. But, even though this first pilot had paved the way and created an appetite for more experiments, our goal to impact diplomatic decision-making processes in terms of substance was clearly missed, and all feedback focused primarily on the potentials of the VR mediation in a briefing context.⁶

DISCUSSION: SOCIO-INSTRUMENTAL CONFIGURATIONS ALONG THE DESIGN PROCESS

Defocusing the briefing goal

I believe one of the most problematic aspects of this process is the sole focus that all stakeholders – including my colleague and I – placed on the end-product: the movie to be shown to the UN Security Council. The briefing situation was considered by all of us from the beginning the only situation that counts (and the ultimate step that ends the process), as if the rest of the situations we had to experience were only a means to an end and not worthy of any interest. This end-goal perspective reinforces a feeling of discomfort by installing a strong asymmetry between the situations and their protagonists, especially between the context

⁶ A excepción de un experto iraquí de la Misión de su país ante la ONU, que nos contó que se conmovió profundamente

con las historias que escuchó y con el poder de la narrativa.

⁶ Except for an Iraqi expert from the Iraqi Mission in the UN, who told us that he was deeply moved by the

stories he heard and by the power of the narrative.

DISCUSIÓN: CONFIGURACIONES SOCIO- INSTRUMENTALES A LO LARGO DEL PROCESO DE DISEÑO

Desenfocando el objetivo del *briefing*

Creo que uno de los aspectos más problemáticos de este proceso fue el foco que todos los *stakeholders* (incluyendo a mi colega y a mí) pusieron únicamente en el producto final: la película que iba a ser exhibida al Consejo de Seguridad de la ONU. La instancia de *briefing* fue considerada, desde un comienzo, como la única situación que contaba (y el último paso que marca el fin del proceso), como si el resto de las situaciones que vivimos fueran solo un medio para el fin, e indignas de suscitar interés. Esta perspectiva que glorifica al objetivo final refuerza un sentimiento de incomodidad, ya que instala una fuerte asimetría entre las situaciones y sus protagonistas, especialmente entre el contexto de filmación de la película y el de su recepción (Figura 7). Como se evidenció en la fase de planificación, con este único objetivo final en mente, el proceso completo es transaccional: el Departamento actúa como un patrocinador que quiere satisfacer (o impresionar) al Consejo de Seguridad y a los Estados Miembros (que son también donantes del Departamento), y mandata a personas naturales para que ejecuten la película. Esta perspectiva limita tanto la medida del éxito como el potencial transformador y/o político de todo el proceso de diseño.

Este análisis cuenta con el respaldo de acontecimientos recientes: el Departamento acaba de encargar tres nuevas películas a una empresa externa. Esto significa que a través de este "piloto" logramos el objetivo de generar entusiasmo en Nueva York por probar nuevas prácticas de *briefing*. Pero, sobre todo, confirma el modo transaccional que emplea el Departamento para llevar a cabo los proyectos de diseño (y también que, al hacerlo, pierde grandes oportunidades).

Interpretando el potencial transformador de las configuraciones socio-instrumentales

Este relato personal hizo visible una serie de situaciones y sus configuraciones socio-instrumentales, como

of shooting the movie and the context of its reception (Figure 7). As revealed during the planning phase, and with this sole end-goal in mind, the whole process is transactional: the Department acts as a sponsor who wants to please (or impress) the Security Council and Member States (who are also the Department's donors), and mandates individually responsible people to execute the movie. This perspective limits both the measures of success and the transformative and/or political potentials of the whole design process.

This analysis is supported by current developments: The Department recently commissioned three new movies to an external firm. This means that the objective to create enthusiasm in NYC towards trying out new briefing practices was achieved through this 'pilot', but above all, it confirms the Department's transactional way of conducting design projects (and by doing so, missing great opportunities).

Reading socio-instrumental configurations in terms of transformative potentials

This personal account made a series of situations and their socio-instrumental configurations visible, as summarized in Figure 8. I believe this overview offers renewed perspectives: firstly, to understand how socio-instrumental mediations condition the unfolding of the process, and secondly, to imagine new configurations in order to avoid a solely transactional mode and to better take advantage of the potential of each situation. For example, it is interesting to note that the 'receptacle' configuration, in both cases, involved a technological mediation that played out as an incentive for people to talk to us (be it to experience VR technology or to be filmed), which installed an asymmetry in our relations. But are such complex instruments necessary in order to get people to open up in these situations? Can another instrumental choice create a more symmetrical relation? Or, could such a receptacle configuration enable new types of local dialogue as part of the core me-

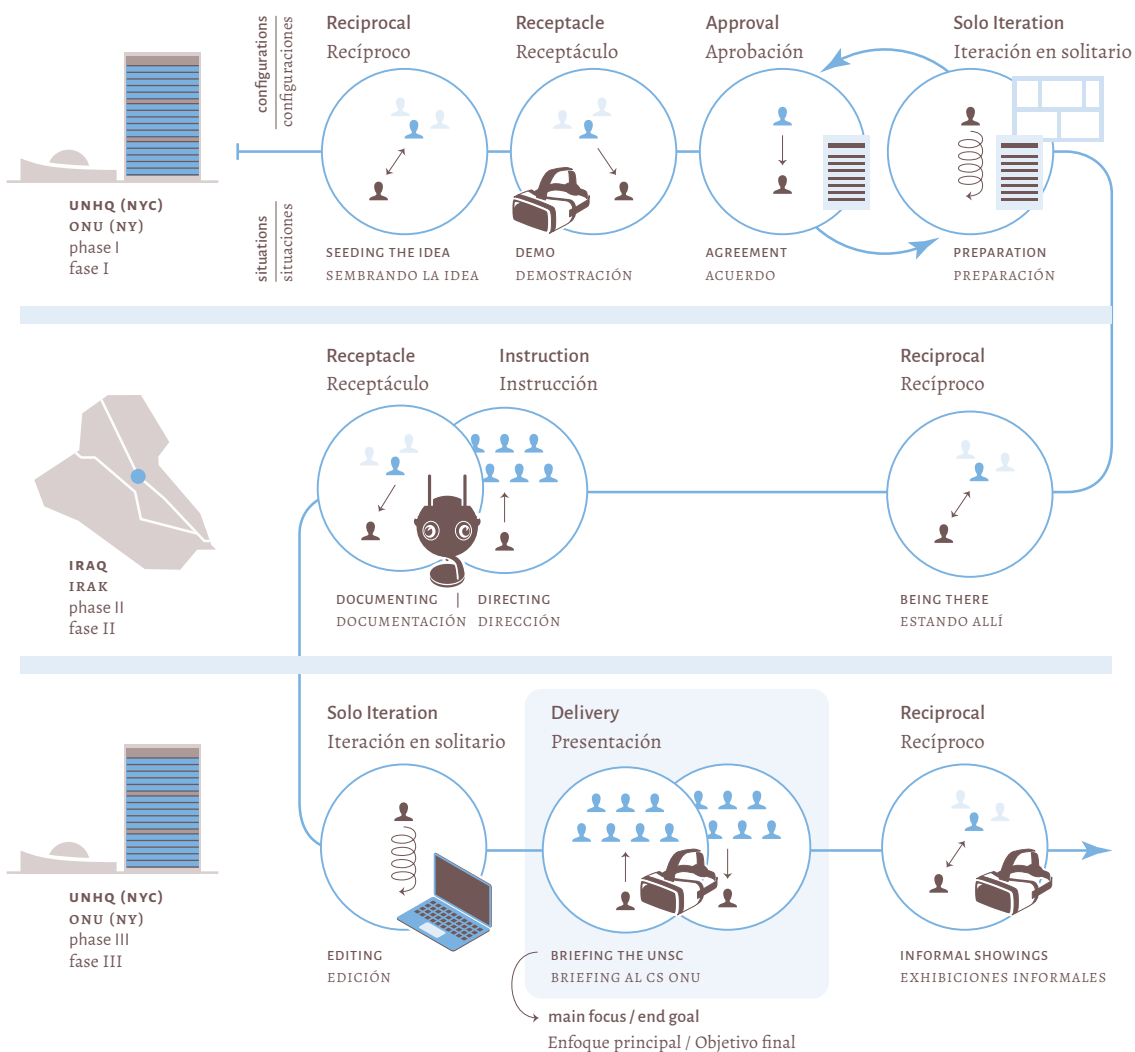


Figura 8: Vista general de las situaciones del proceso de diseño y sus mediaciones sociales y técnicas. Fuente: la autora, redibujado.

Figure 8: Overview of the situations of the design process and their social and technical mediations. Source: The author, redrawn.

se muestra en la Figura 8. Creo que esta visión general ofrece nuevas perspectivas: primero, para entender cómo las mediaciones socio-instrumentales condicionan el desarrollo del proceso; y segundo, para imaginar nuevas configuraciones que eviten un modo únicamente transaccional y aprovechen mejor el potencial de cada situación. Por ejemplo, resulta interesante destacar que la configuración de “receptáculo” implicó, en ambos casos, una mediación tecnológica que incentivó a la gente a hablar con nosotros (ya sea para experimentar tecnología de RV o para ser grabados), lo que instaló una asimetría en nuestras relaciones. Pero ¿son

mediation work of UN staff, locally? Would this help capture weak signals and/or develop renewed relations with the population? Also, as we witnessed with the written notes on the wall during the demo, the design of instruments to situate individual perspectives within a collective debate seems an interesting avenue to make meaningful issues visible.

We further noticed in this overview that when it comes to interacting internally, it seems quite binary: either people interact informally through a reciprocal mode, or a formal mechanism

necesarios estos instrumentos complejos para lograr que las personas se abran en estas situaciones? ¿Podría crearse una relación más simétrica mediante la elección de otro instrumento? O ¿podría esta configuración de receptáculo facilitar nuevos tipos de diálogo para el núcleo del trabajo de mediación de los funcionarios de la ONU a nivel local? ¿Ayudaría esto a capturar señales débiles y/o desarrollar nuevas relaciones con la población? Como observamos en las notas puestas en el muro durante la demostración, el diseño de instrumentos que permitan situar perspectivas individuales dentro de un debate colectivo parece un camino interesante para visibilizar asuntos importantes.

En esta visión general observamos, además, que cuando se trata de interactuar internamente parece haber circunstancias binarias: o la gente lo hace informalmente, mediante un modo recíproco, o tiene lugar un mecanismo formal, donde las acciones individuales (iteración en solitario) son posteriormente evaluadas de arriba hacia abajo (aprobación/entrega). ¿Cómo creamos dinámicas colectivas en las que se comparten la responsabilidad y la propiedad? Y ¿cómo diseñamos una configuración valorativa que incentive a las personas a discutir criterios y sus implicancias políticas? En ambos casos de la configuración de la "iteración en solitario", una puede imaginar fácilmente los beneficios de modos más colectivos y deliberativos. De haberse hecho colectivamente, la preparación de la filmación podría haber conducido a nuevas formas de entender y reportar lo que está en juego en el contexto iraquí —y, tal vez, a reforzar una relación de confianza y colaboración entre las personas del cuartel general y la misión local—, especialmente si esto hubiese incidido en la creación de un nuevo "público" (Björgvinsson et al., 2010). Negociar en esta fase de planificación lo que realmente importa, aquello de lo que debería estar consciente el Consejo de Seguridad, y cómo mostrarlo, podría crear narrativas y adhesiones que solo entonces tendrían un fuerte impacto político. De igual manera, ¿por qué no involucrar, durante el proceso de edición de la película en 360°, a las personas con las que interactuamos? Esto podría, nuevamente, generar discusiones reveladoras y poner de manifiesto tensiones que

occurs, where individual actions (solo iteration) are later evaluated in a top-down fashion (approval/delivery). How do we create collective dynamics where responsibility and ownership are shared? And how do we design an evaluative configuration that incentivizes people to discuss criteria and their political implications? In both cases of the 'solo iteration' configuration, one can easily imagine the benefits of more collective and deliberative modes. If done collectively, the preparation of the shooting could have led to new ways of understanding and reporting what is at stake within the Iraqi context – and maybe reinforce a relationship of trust and collaboration between the people in the Headquarters and the local mission – by creating a renewed 'public' (Björgvinsson et al., 2010). Negotiating what matters, what the Security Council should be aware of and how to show it, at this planning stage, could generate narratives and attachments that only then may have a strong political impact. Similarly, why not involving the people we interacted with in the editing process of the 360° movie? This again, could generate insightful discussions and reveal tensions that help go beyond *status quo* narratives. Alternatively, why not creating several versions of the same footage to illustrate different perspectives? Or more radically, like some Al Jazeera VR programs, why not having the concerned persons document themselves on what they think is important? For an institution obsessed with inclusion and engagement for fairer peace mediation and political processes, reconfiguring these different situations present remarkable opportunities to create new 'publics' (in the Deweyian and Participatory Design understanding of the term 'public'), i.e. federations of individuals attached to issues and approaching them as a "particular entanglements of actors" (Marres, 2007, p. 775).

permitirían ir más allá de las narrativas del *statu quo*. Alternativamente, ¿por qué no crear varias versiones del mismo material para ilustrar distintas perspectivas? O más radicalmente, como ocurre con algunos programas de RV de Al Jazeera, ¿por qué no hacer que las personas afectadas se documenten a sí mismas en lo que creen importante? Para una institución obsesionada con la inclusión y el compromiso con mediaciones pacíficas y procesos políticos más justos, reconfigurar estas distintas situaciones presenta notables oportunidades para crear nuevos “públicos” (en el sentido de Dewey y del diseño participativo), esto es, alianzas de individuos vinculados a los problemas, y que se aproximan a ellos como un «entrelazado particular de actores» (Marres, 2007, p.775).

CONCLUSIÓN: HACIA EL ARTE SUTIL DE ACOPLAR UN ENFOQUE ORIENTADO AL PRODUCTO Y UNO SITUADO Y DE FINAL ABIERTO

Este informe ilustró, a partir de un proceso de diseño específico, de qué manera las configuraciones socio-instrumentales presentes en las situaciones, condicionadas por el propósito del proceso (*producir un resultado versus infraestructurar*), actúan como un factor decisivo que, sin embargo, permanece en gran parte incuestionable. Como resumió Beck, «existen, y hoy crecen, formas de participación que no cuestionan, sino que extienden, los patrones dominantes de poder» (2002, p. 82). Por consiguiente, las configuraciones alternativas sugeridas en esta discusión abren perspectivas poderosas en términos transformadores o políticos, ya que visualizan maneras de formar nuevos públicos y adhesiones mediante la reconfiguración de patrones socio-instrumentales. Para hacer aceptables dichas reconfiguraciones, es necesario encontrar un equilibrio sutil entre un objetivo final orientado al producto y un enfoque situado que aproveche lo que surge en las situaciones, de modo que sea posible experimentar nuevas configuraciones (como cuando pasamos de una configuración de dirección a una documental). Entonces, mientras se mantiene el objetivo final en mente, el proceso de diseño ofrece la oportunidad de hacer visibles los problemas y reunir públicos en cada una de las

CONCLUSION: TOWARDS A SUBTLE ART OF COUPLING A PRODUCT-ORIENTED AND AN OPEN-END SITUATED APPROACH

From a specific design process, this account illustrated how socio-instrumental configurations within situations, conditioned by the purpose of the process (*producing an outcome versus infrastructuring*), act as a decisive factor, though remain largely unquestioned. As Beck summarized, “forms of participation exist and presently thrive that do not question, but [extend] further, dominant power patterns” (2002, p. 82). Therefore, the alternative configurations suggested in the discussion open powerful perspectives in terms of transformative or political potentials because they envision ways to form new publics and attachments by the reconfiguration of socio-instrumental patterns. To make such reconfigurations acceptable, a subtle balance between a product-oriented end-goal and a situated approach that takes advantage of what arises in the situations should be found, to experiment new configurations (like when we shifted from a directing to a documenting configuration). So, while keeping the end-goal in mind, the design process offers the opportunity to make issues visible and to gather publics at each stage, through different situations. Hopefully, new trajectories and processes will grow from some of these situations, beyond the scope of the initial project.

I highlighted in this specific case some of the difficulties I encountered while trying to find such balance, which greatly depend on work cultures and power structures. From what felt at first to be a failure – especially seeing the unfolding of recent events in Iraq that reinforce the meaningless aspect of this movie – the auto-ethnographic approach helped me reflect on this journey, and on the avenues it offers for future work, with a plurality of entry-points. Situated reconfigurations have the potential to reinvigorate political and peace processes and to act, I believe, more efficiently than any Security Council decision, if

etapas, a través de las distintas situaciones. De acuerdo a lo esperado, nuevas trayectorias y procesos surgirán de algunas de estas situaciones, desbordando el ámbito del proyecto inicial.

Puse de relieve, a través de este caso específico, algunas de las dificultades con las que me enfrenté intentando encontrar este equilibrio, las que dependen enormemente de las culturas de trabajo y las estructuras de poder. A partir de lo que en un principio parecía ser un fracaso —especialmente al ver el despliegue de los últimos acontecimientos en Irak, que refuerzan el aspecto insignificante de esta película—, el enfoque autoetnográfico me permitió reflexionar sobre este viaje y los caminos que ofrece para futuros trabajos, con una pluralidad de puntos de entrada. Las reconfiguraciones situadas tienen el potencial de revitalizar los procesos políticos y de paz, y de actuar, según creo, de manera más eficiente que cualquier decisión del Consejo de Seguridad, si permitimos algún desenfoco. Como investigadores de diseño integrados a grandes instituciones públicas, esto implica permanecer dispuestos a vernos afectados por las situaciones, adaptando configuraciones socio-instrumentales y promoviendo los potenciales transformadores situados, mientras demostramos los beneficios de hacerlo. □

we allow some defocusing. As design researchers embedded within large public institutions, this implies to remain ready to be affected by situations, adapting socio-instrumental configurations, and fostering situated transformative potentials, while demonstrating the benefits of doing so. □

REFERENCIAS / REFERENCES

- BECK, E. (2002). P for Political: Participation is Not Enough. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 14(1), 77–92.
- BINDER, T., MICHELIS, G. D., EHN, P., JACUCCI, G., LINDE, P., & WAGNER, I. (2011). *Design Things*. MIT Press.
- BJÖRGVINSSON, E., EHN, P., & HILLGREN, P.-A. (2010). Participatory Design and “Democratizing Innovation.” *Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference, Sydney, Australia (November 29 - December 03), 2010*, 41–50. <https://doi.org/10.1145/1900441.1900448>
- ELLIS, C. (1991). Sociological Introspection and Emotional Experience. *Symbolic Interaction*, 14(1), 23–50. <https://doi.org/10.1525/si.1991.14.1.23>
- ELLIS, C. (2003). *The Ethnographic I: A Methodological Novel about Autoethnography*. AltaMira Press.
- FEINSTEIN, A. (2006). *Journalists under Fire: The Psychological Hazards of Covering War*. Johns Hopkins University Press.
- GOTTLIEB, F., & MOSLEH, W. S. (2016). How Autoethnography Enables Sensemaking across Organizations. *Ethnographic Praxis in Industry Conference Proceedings*, 2016, 217–233. <https://doi.org/10.1111/1559-8918.2016.01086>
- LE DANTEC, C. A., & DISALVO, C. (2013). Infrastructuring and the Formation of Publics in Participatory Design. *Social Studies of Science*, 43(2), 241–264. <https://doi.org/10.1177/0306312712471581>
- MARRES, N. (2007). The Issues Deserve More Credit: Pragmatist Contributions to the Study of Public Involvement in Controversy. *Social Studies of Science*, 37(5), 759–780. <https://doi.org/10.1177/0306312706077367>
- SMITH, R. C., & IVERSEN, O. S. (2018). Participatory Design for Sustainable Social Change. *Design Studies*, 59, 9–36. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.05.005>