

El futuro del diseño especulativo como metodología de aproximación a futuras corporalidades e identidades en transición.

Tània Costa

Introducción

Una de las grandes incógnitas de nuestros tiempos es imaginar cuál será el futuro de nuestro mundo y qué configuraciones humanas resultarán, dada la actual situación de consumo de los recursos naturales y potencial precariedad de nuestras maneras de vivir.

El diseño especulativo o diseño ficción se ha convertido en una herramienta útil para poder visualizar diferentes posibilidades de escenarios futuros y, en consecuencia, para poder imaginar cuál será la relación entre el mundo diseñado, la naturaleza y los seres humanos.

En esta comunicación analizaremos algunos proyectos de diseño que desarrollan prototipos diegéticos con el objetivo de discernir qué afecciones modificarán la identidad humana en los nuevos escenarios de futuro. Concretamente nos centraremos en estudios de caso que trabajan la relación diseño-identidad-cuerpo-objeto y, para focalizar la investigación, delimitaremos los ámbitos temáticos a la alimentación, el vestido y los objetos personales.

Para ello, emplearemos proyectos de estudios de diseño como Superflux, IDEO, Tomorrow Machine, Dunne and Rabby o Peter Nesta que planteen casos de identidades en transición relacionadas con la interacción corporal. La argumentación se desarrollará desde la perspectiva del Diseño en Transición (*Transition Design*) y con la influencia de los nuevos realismos o materialismos especulativos representados por Bruno Latour, Timothy Morton y Graham Harman.

Cabe decir que esta vía de trabajo está obteniendo la atención de una gran parte de la práctica y de la crítica contemporánea del diseño y se inscribe dentro de las prácticas culturales de nuestro contexto. No en vano muchas de las propuestas de la exposición "Después del fin del mundo" (CCCB 2018) eran proyectos de diseño especulativo en el sentido que hemos planteado.

Futuras corporalidades e identidades en transición

En la conferencia "La ética y la política de la no-violencia" (2018) Judith Butler plantea la incógnita de las identidades corporales por venir, dada la situación actual de crisis del sistema occidental del cuidado y su consecuencia directa en forma de precariedad de los cuerpos:

“Puede ser que necesitemos cuidados o seamos vulnerables de una manera que no podemos superar, pero no son sólo episodios, sino que son condiciones que perduran (...) fracasos estructurales del cuidado (...). Cuando no hay nada más de lo que depender, cuando las estructuras sociales fallan, cuando el mundo nos falla, cuando nos convertimos en un sentido social en apátridas o fuera del mundo, nuestro cuerpo muestra su precariedad, y esta forma de mostrar la precariedad se convierte en demanda política e incluso en una forma de mostrar la indignación.”

Podemos leer la premisa de Butler como antesala a otras muchas precariedades que cabe temer del futuro, por ejemplo cuando tratamos de imaginar salidas positivas a las crisis globales que vemos desencadenarse día a día ante nuestros ojos: cambio climático, pérdida de la biodiversidad, migraciones forzadas, escasez recursos naturales, empobrecimiento endémico de poblaciones, regresión de valores progresistas, etc. Butler se posiciona del lado de la no-violencia y del eco-feminismo como paso previo e imprescindible para afrontar las fragilidades y riesgos de nuestros horizontes venideros. No es difícil deducir que ambos valores, la no-violencia y el eco-feminismo, serían un punto de partida para empezar a superar la precariedad de una identidad corporal acorralada por la biopolítica propia de nuestra sociedad actual.

Desde este planteamiento general, en esta comunicación focalizamos nuestro interés de investigación alrededor de dos preguntas principales, con las que desarrollamos el contenido, y una tercera interrogación, a modo de conclusión, que deja abierta una vía a posteriores investigaciones.

La primera cuestión es: ¿Cómo puede contribuir la investigación en arte y diseño a abordar la transición de lo corporal hacia los nuevos modos de vivir del futuro? La segunda: ¿Es posible un futuro de identidades del cuerpo emancipadas de la injerencia biopolítica? En tercer lugar, como conclusión abierta: ¿Podemos considerar el ejercicio del Diseño ficción como una Investigación a través del diseño que genera conocimiento?

¿Cómo puede contribuir la investigación en arte y diseño a abordar la transición de lo corporal hacia los nuevos modos de vivir del futuro?

La primera pregunta nos permite elaborar una genealogía de proyectos y referentes que nos ayudaran a visualizar la relación de los cuerpos en escenarios futuros posibles. De esta manera, podemos prever ciertas identidades del cuerpo relacionadas con el vestir, la alimentación o su interacción con el mundo material.

Un primer referente es *This Too Shall Pass* (2014). Se trata de una serie de objetos diseñados por Tomorrow Machine siguiendo la filosofía de Ekoportal 2035, es decir, enfocados a encontrar la utilidad de materiales renovables procedentes del medio natural del bosque. Esta colección es un encargo de Innventia, que pretendía indagar las posibilidades de implantación de materiales biológicos con objetivos de sostenibilidad. En nuestro caso, el interés se centra en la manera en que estos objetos del futuro conducen a nuevos gestos en su uso y, por lo tanto, a nuevas narrativas de lo personal a través del movimiento corporal.

Los *packaging* para alimentos como aceite, zumos o arroz se producen en *Too Shall Pass* con materiales biológicos que se consumen al mismo tiempo que el comestible, o que tardan lo mismo en degradarse. Se da, pues, una relación simbiótica entre el continente diseñado y el contenido a degustar que afecta a los modos de consumo por parte del usuario y a la forma de percibir sus propios movimientos en esa actividad. La

repetición de los gestos y de la disposición de los elementos durante el acto de la comida son, en efecto, una acción ritualizada que determina la identidad de los cuerpos que participan en ella. Cuando el recipiente de aceite debe de abrirse de la misma manera que cascamos un huevo y desaparece al tomar contacto con el medio líquido, o cuando el envase del zumo se deshace al tiempo que bebemos su contenido, vemos cómo las temporalidades coinciden y el ritual gestual queda incluido en esta relación. En este caso sin la necesidad de un tercer movimiento que pudiera requerirse para deshacernos, desechar o despreciar el sobrante material de tal experiencia. De alguna manera, aquí la interacción entre el objeto diseñado y su usuario produce lo que podríamos denominar un cuerpo expandido. Entre otras cosas, porqué la relación empieza y acaba en la acción, pero principalmente a causa de la integración entre cuerpo-gesto-acción y todos los elementos no-humanos participantes. Tal como lo relata el filósofo del materialismo especulativo Timothy Morton en el manifiesto “Esperando a la Humanidad”, redactado para la instalación de Guillermo Santomà en la exposición Después del fin del mundo (CCCB, Barcelona, 2017):

“En un concepto no racista, no sexista y no especista de la humanidad, al ser humano le envuelve la presencia espectral de otras entidades de todo tipo: ADN, bacterias estomacales, ideas, vacas, ordenadores... Eso significa que los seres humanos son como fardos o montones, pilas sueltas de cosas que no son estrictamente humanas en absoluto. Así pues, hay que pensar en los montones. ¿Os gusta la idea de que haya montones? ¿Son posibles los montones?”.

Los prototipos diegéticos enfocados al tema de la alimentación son cada día más precisos en su visión de futuras maneras de nutrirnos y en la forma en que eso afectaría a la identidad del cuerpo. Proliferan imaginarios que actualizan idea clásica de *cyborg* y presentan, en su lugar, desazonadoras simbiosis e hibridaciones poco alentadoras. Un ejemplo claro y ampliamente difundido es el proyecto Foragers (2009) diseñado por Tony Dunne y Fiona Raby para la convocatoria Prototfarm 2050. Los artefactos diseñados con miras a absorber los nutrientes de elementos básicos, como el aire o el agua, se insertan en el cuerpo humano como prótesis y lo convierten en expandido. Pero, en este caso, la colaboración no se da aprovechando la fluidez del gesto o la integración entre elementos humanos y no humanos. Aquí la expansión produce rigidez, dependencia y secuestro del movimiento corporal libre y creativo.

En un sentido similar, algunas de las propuestas de Burton Nitta Projects (Michael Burton & Michiko Nitta) llevan al límite la simbiosis y la presentan bajo una estética capaz de producir tanta angustia como fascinación. Por ejemplo, en *Algacultura* (2012) el artefacto penetra dentro de los órganos digestivos del humano y genera una relación de dependencia entre las algas y la persona, las cuales intercambian nutrientes a la vez que capacidades identitarias. En esta ocasión el ser, que ya podríamos definir como post-humano, adquiere propiedades fotosintéticas que le permiten alimentarse de los efectos de la luz. La mutua servidumbre entre entidades humanas y no humanas crea una identidad alterada que sus diseñadores denominan “simbiontes”.

La idea del simbiote como futura opción para la supervivencia humana no tiene porqué conllevar imágenes extremas como las anteriores, pero estas especulaciones son puntos de partida imprescindibles para asumir la necesidad de investigar en dirección a lo inédito todavía por explorar. Elisabet Rosselló lo plantea de la siguiente manera, en su artículo *Diseño ficción: prototipando futuros deseables* (2017), en el marco del CCCLAB:

“El diseño ficción es más que una tendencia o disciplina del diseño: es una teoría y metodología. Uno de los conceptos principales con que se trabaja es el del prototipo diegético. (...) Diegético, pues, se refiere a la capacidad que tiene el objeto de participar y evocar una narrativa, en este caso de futuro. Podrían ser prototipo diegético también las armas y los utensilios que emplean las civilizaciones en las películas de fantasía.”

¿Es posible una futura identidad del cuerpo emancipada de la injerencia biopolítica?

Ante esta pregunta se han desarrollado multitud de proyectos de arte y diseño que, además de especulativos, forman parte del ámbito del diseño crítico y pueden ser considerados como investigación. Así, el diseño de zapatos *Sacry Beautiful* de Lennie van der Vyver convierte el movimiento del cuerpo de la mujer al andar en una tortura para la usuaria que, asimismo, transmite la sensación de caminar al revés. También el vídeo *Selfie Mode* de Vanesa Toquero y Hind Chamas refuerza la crítica a la dictadura contemporánea de los estereotipos físicos, a través de una especulación audiovisual

sobre futuros modos de la práctica del *selfie*. En esta ocasión, con un asistente virtual que da al usuario las indicaciones posturales y gestuales específicas para obtener el mejor auto-retrato posible, dentro de los asfixiantes límites del canon. El tono de exigencia intimidatorio, la incomodidad del posado y los fondos imposibles acaban produciendo una experiencia que aliena a la usuaria de su propiocepción y frustra su apreciación positiva.

Desde otro punto de vista, pero con un ánimo similar, se presenta en 2015 el vídeo especulativo *Uninvited Guests* realizado por Superflex. En él se muestran las trampas a las que habrán de recurrir nuestros mayores para desembarazarse del control al que estarán sometidos por el llamado Internet de las cosas (*Internet of Things*). Este ejercicio de diseño-ficción evidencia la trama biopolítica enfocada a conseguir el control de los cuerpos calificados y cosificados como de riesgo sanitario. Paralelamente, señala el sesgo flagrante de tal selección, ya que sólo atiende a criterios de edad biológica, con lo que se da pie estigmatizar un período natural de la vida humana y a normativizarlo como fase a tutelar. Tal supervisión, ejercida por parte del Estado o la familia a través de los objetos, se debate ampliamente en el Trabajo Final de Master A (IoT) *Chairy Tale* de Marc Ligos. La investigación se plantea como práctica de Design Fiction que elabora una visión de futuro de lo que llegaran a ser las difíciles relaciones entre los objetos inteligentes y sus dependientes usuarios. Unas relaciones que acaban creando nuevas identidades basadas en limitaciones corporales que, en el fondo, son impuestas por los servicios sanitarios de los estados para rebajar el coste de la atención a enfermedades que consideran culpa de los ciudadanos. Ligos vincula este ejercicio de diseño-ficción con la idea de Michel Foucault (Foucault 1975) sobre la medicina entendida como estrategia biopolítica y, por lo tanto:

“El control indirecto de la sociedad mediante lo médico y las estructuras que lo envuelven, lo somático y lo que incumbe al propio cuerpo del sujeto, es una de las formas más eficaces que encuentra el poder para regular sin oposición alguna las actividades y aspiraciones de los individuos”. (Ligos 2014, 132)

Llegados a este punto, tal vez deberíamos preguntarnos por la naturaleza de algunas emergencias biopolíticas surgidas en nombre de la sostenibilidad, que generan nuevos procesos de corporeización.

Cabe citar al respecto las políticas del compartir, que aparecen como un escenario inevitable así como una solución positiva a tantos problemas complejos de nuestra contemporaneidad. Los espacios compartidos nos abren a situaciones relacionales donde nuestros movimientos y gestos deben ser re-coreografiados atendiendo a la sinergia grupal. No en vano el lema de la investigación de futuros automóviles de IDEO no hace referencia al objeto sino a “el futuro de movernos juntos”. Y, en efecto, sus futuribles son coches pensados para que personas sin relación personal cercana compartan ese espacio durante trayectos más bien cortos. Se trata de una situación que determina posiciones, relaciones, ritmos y tensiones corporales específicas que sin duda se traducirán en trazos identitarios singulares todavía por venir.

Otras experiencias derivadas de la investigación para conseguir un mundo sostenible en el futuro se desarrollan en la práctica del biodiseño. En el caso de la ropa diseñada por Suzanne Lee con hongos o levadura fermentada, por ejemplo, vestir con un tejido vivo comporta un tipo de comportamiento del cuerpo que hasta entonces no había sido necesario. Si bien la naturaleza biológica de la prenda implica muchos avances en eco-sostenibilidad, también es verdad que el tejido se deshace en las zonas donde haya exudación. Es una condición demasiado restrictiva para cuerpos por ahora no tan domesticados.

Conclusión. El Design fiction como metodología de investigación a través del diseño

Para finalizar estos apuntes sobre la aproximación a futuras corporalidades identitarias a través del diseño especulativo, exponemos un caso paradigmático. Nos referimos a la instalación *Mitigation of Shock (London, 2050)* de Superflux en la exposición Después del final del mundo, en el CCCB 2017-18. La pieza actúa como dispositivo que nos indica la identidad futura de los cuerpos en relación a su adaptación al escenario propuesto como espacio doméstico. Se trata de una ficción que se genera a partir de un

wicked problem presente, que tiene como hilo conductor las futuras consecuencias del cambio climático. La realización a escala real de los espacios domésticos de un apartamento en el Londres del 2050 invita a los espectadores de la exposición a vivir una experiencia inmersiva que abarca todo el espectro sensorial, incluida la percepción de movimiento y encaje de la corporalidad propia dentro de los límites diseñados. De entrada, detectamos claras modificaciones en la selección de los objetos domésticos que determinan la identidad de las extensiones que conforman la casa. Desde la misma lógica disruptiva, sorprende la relaboración de jerarquías de los dispositivos esenciales que definen el espacio doméstico. En este caso interpretados como puntos de articulación imprescindibles para la supervivencia, ya que se trata de viveros de interior que deben abastecer a la familia de alimentos vegetales y proteínas animales de la cría de insectos.

Este ejercicio de *Design Fiction* se puede definir claramente como una investigación a través del diseño, ya que utiliza el prototipo ficcionado para crear un escenario desde el cual generar innovación antes de que la situación suceda. La instalación de Superflux deviene una versión tangible del hiper-objeto (utilizando el término de Morton) que es el cambio climático y, por ello, genera un conocimiento que previene y pone en situación a los que habrán de sufrir las consecuencias. Ciertamente, es importante destacar la capacidad de generar conocimiento de la metodología especulativa entendida como investigación.

Acabamos esta exposición de ideas con una referencia al estudio de Mark Blythe que subraya la relevancia de la investigación en este campo del diseño en un sentido afín al expuesto en el presente *paper*: “*As the field of Research through Design takes shape researchers are asking fundamental questions about the foundations of design-based enquiries [e.g. 23, 58]. What is the value of designing digital artifacts in research? What is the point of a prototype? Zimmerman and Forlizzi [58] argue that making research artifacts allows researchers to address complex or “wicked” problems and evaluate how current and future technologies may affect people. They make it clear that the aim of such work is not to produce commercial products but rather to apply design practice to new problems in order to create knowledge (Ibid).”* (Blythe 2014)

Bibliografía

- Blythe, Mark. *Research through design fiction: Narrative in real and imaginary abstracts*. Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings. 10.1145/2556288.2557098. 2014.
- Butler, Judith. *La ética y la política de la no-violencia*. Conferencia en el CCCB, 17 abril 2018 <<http://www.cccb.org/ca/multimedia/videos/letica-i-la-politica-de-la-no-violencia/228942#>>
- Foucault, Michel. (1975). *Vigilar y Castigar*. Madrid: Editorial Siglo XXI, 2012
- Ligos, Marc A (IoT) *Chairy Tale*. Trabajo Final de Master. MURAD, Màster Universitari de Recerca en Art i Disseny, EINA i UAB. 2015.
- Morton, Timothy. Manifiesto “Esperando a la Humanidad”. En: Guillermo Santomà en la exposición *Después del fin del mundo*. CCCB, Barcelona, 2017
- Roselló, Elisabet. *Diseño ficción: prototipando futuros deseables*. CCCBLAB <<http://lab.cccb.org/es/disenio-ficcion-prototipando-futuros-deseables/>> 2017
- Sterling, B. Design Fictions. Interactions. Vol 16. Issue 3. New York. 2009



Nota Biográfica:

Tania Costa, EINA, centro Universitario de diseño y arte adscrito a la UAB