

Des as pro ma

BAU Ediciones

sign

blem

inking

Actas del BAU Design Forum 2018

BAU EDICIONES

DESIGN AS PROBLEM-MAKING

**ACTAS DEL BAU DESIGN FORUM 2018
IV JORNADAS INTERDISCIPLINARES DE DISEÑO**

BAU EDICIONES

Design as problem-making
Actas del BAU Design Forum 2018
IV Jornadas interdisciplinares de
Diseño



Editor

Ramon Rispoli

Coordinación científica del BAU Design Forum

Ramon Rispoli

Comite organizador del BAU Design Forum

Elisa Amann

Perino Dal Pozzo

Frank de Maria

Pau de Riba

Comite científico

Teresa Martínez

Rebecca Mutell

1ª Edición.

Cantidad de ejemplares 150

Barcelona, España.

Abril 2019

Datos para catalogación

Design as problem-making

Actas del BAU Design Forum 2018

IV Jornadas interdisciplinares de diseño

ISBN (Ed. Impresa): 978-84-09-11368-2

Depósito Legal: D 13251-2019

Impresión:

9. disseny

Diseño y maquetación:

Best Boy

Tipografías utilizadas

Campton

Arno Pro

Derechos de la publicación:

BAU, Centro Universitario de Diseño

Derechos de los textos:

Todos los autores

*El contenido de los artículos es de absoluta
responsabilidad de los autores.*



INTRODUCCIÓN	
Design as problem-making. El diseño y la tecnología como asuntos (cosmo)políticos <i>Ramon Rispoli</i>	07
CONTRIBUCIONES DE LOS PONENTES	
· Bodily cartographies, pathologizing the body and the city <i>Blanca Pujals</i> (Con prefacio de Pierino Dal Pozzo)	15
· Design at the Present Tense <i>Donato Ricci</i>	27
· We are Still Dancing to Techno. On designing and promoting trust in personal data <i>Marek Tuszynski</i>	39
· Un mundo administrado por algoritmos <i>Félix Pérez-Hita</i>	47
· Bio(info)tecnologías. Afectos, anomalías y afirmación <i>Laura Benítez Valero</i>	63
TRABAJOS FINALES DE GRADO	72
· <i>Alba Ibarz</i>	
· <i>Paula Barrios</i>	
· <i>Paula Guallar</i>	
· <i>Marta Olivares</i>	
· <i>Georgina Madi</i>	
INFORMACIÓN SOBRE LOS AUTORES	83

Design as problem-making. El diseño y la tecnología como asuntos (cosmo)políticos

Ramon Rispoli

Coordinador científico del BAU Design Forum

Solemos considerar los objetos de diseño y tecnología como artefactos meramente técnicos y, por lo tanto, neutrales, así como a pensar que cualquier consideración de carácter político tiene que ver exclusivamente con el modo en que estos se utilizan. No obstante, a menudo estos artefactos tienen la capacidad de permitir o dificultar ciertas acciones y comportamientos, de favorecer unos intereses por encima de otros, de incluir o excluir a potenciales usuarios y grupos de usuarios. En este sentido, se puede decir que los artefactos tienen *política* en la medida en que son capaces de «gobernar» —de forma más o menos explícita, rígida y uniforme en el tiempo— las conductas de quienes los utilizan: les «hacen» obrar de un modo determinado, orientan e influyen sus acciones, estructuran el campo de sus posibilidades.

Un ejemplo ilustrativo acerca de esta cuestión es el de los puentes de carretera propuesto por el filósofo norteamericano Langdon Winner (1980). Entre los años treinta y los años sesenta del siglo XX, Robert Moses —un célebre funcionario público del área metropolitana de Nueva York— hizo construir una serie de autopistas que conectaban la ciudad con las playas de Long Island: infraestructuras que, en teoría, tenían que beneficiar a toda la población. Sin embargo, en las autopistas solo podían circular coches, y no autobuses públicos, debido a la presencia de puentes sobreelevados que el mismo Moses había ordenado construir a una determinada altura encima de ellas. De este modo —evidenció Winner—, Moses consiguió «gentrificar» la playa de Long Island al convertirla en un recurso solo para las «élites» urbanas, que disponían de coches privados, para lo cual no necesitó ninguna ley, ningún reglamento o mecanismo legislativo, ya que eran los propios puentes —infraestructuras materiales de hierro y hormigón— los

que se encargaban de permitir el acceso a unas personas de cierta clase social y de impedirsele a otras. Los puentes, en este sentido, actuaban como dispositivos políticos —o subpolíticos (Domínguez Rubio y Fogué, 2017)— en toda regla.

Si esto es cierto, entonces el propio *diseño* de estos puentes —o el de cualquier tecnología— no puede, evidentemente, ser considerado una práctica exenta de implicaciones políticas. Durante el proceso de diseño se inscriben en los artefactos valores, normas, representaciones y expectativas acerca de quiénes serán sus usuarios, acerca de sus identidades y habilidades, y también cuáles serán los modos de uso específicos que se les permitirán. Se trate o no de algo intencional o explícito, lo esencial es que estas «pre-inscripciones» tienen efectos concretos, y es preciso analizarlos a través del prisma de la política.

Una mirada política a las tecnologías y los artefactos evidencia, además, los límites intrínsecos de cualquier acercamiento solucionista y tecnicista a la práctica del diseño: a veces, una solución solo es tal para algunos, mientras que para otros crea un problema aún mayor, como en el caso de los puentes de Moisés; otras veces, una solución diseñada para resolver un problema concreto puede generar otros problemas imprevistos (piénsese en las cuestiones relacionadas con la hipervigilancia y con el acoso virtual, que están emergiendo en paralelo al desarrollo de las redes sociales). Los problemas no son nunca neutrales y, por lo tanto, no pueden ni deben ser abordados a través de la mera expertise técnica (Hankey y Tuszynski, 2017): cualquier solución implica siempre una serie de elecciones cuyo carácter no es simplemente técnico, sino también político.

En varios ámbitos críticos de la teoría y de la práctica del diseño se reconoce la relevancia crucial de estas cuestiones, y hoy en día son varios los autores que proponen pensar el diseño, en lugar de como práctica prescriptiva de *problem-solving*, como práctica performativa de «problematización» o *problem-making* (DiSalvo, 2012, 2014; Tironi, 2016; Domínguez Rubio y Fogué, 2017), es decir, como la acción de desplegar un problema, visibilizarlo en todas sus escalas e implicaciones, evidenciar quiénes están realmente afectados y cómo lo están, y, finalmente, medir las consecuencias materiales, políticas, ambientales de cualquier

acción que trate de solucionarlo. En la mayoría de los casos, esta acción de «despliegue» actúa performativamente sobre el propio problema *redibujándolo*, redefiniendo sus parámetros de forma a menudo radical.

Y hay más. Normalmente, el término «política» hace referencia de un modo exclusivo a los seres humanos y a su coexistencia como seres sociales; sin embargo, el cambio climático y la amenaza de la catástrofe medioambiental nos demuestran que la coexistencia no es un asunto solo de los humanos, sino de todas las entidades (animadas o inanimadas, materiales o inmateriales) que componen el mundo. En este sentido, filósofos como Isabelle Stengers y Bruno Latour defienden que hoy, más que de política, es preciso hablar de «cosmopolítica»: una negociación continua e irreductiblemente agonística en la que participan no solo los humanos, sino también los otros seres vivos y todas las otras entidades a las que solemos llamar de manera reduccionista «recursos». ¿Cuál es la agencia de todo lo que no es humano en el mundo? ¿De qué modo la actividad humana influye sobre otras especies no humanas o sobre entidades no vivas, y cómo, a la vez, estas otras especies o entidades tienen «política» en la medida en que son capaces de permitir, impedir u orientar en cierta forma las acciones humanas (incluyendo, evidentemente, las acciones del diseño)?

Las presentes actas reúnen las contribuciones de las/os ponentes de BAU Design Forum 2018; una ocasión en la que, desde el principio, nos propusimos reflexionar colectivamente en torno a modos, retos y oportunidades de un diseño entendido no como práctica solucionista y confinada en el dominio técnico de los «expertos», sino más bien como espacio abierto de problematización (cosmo)política.

El primer texto —precedido por un breve prefacio firmado por Pierino dal Pozzo, coordinador del itinerario en Diseño de Interiores de BAU— es de Blanca Pujals, arquitecta e investigadora, y actualmente doctoranda en Arte y Ciencias en el Centro de Arte Contemporáneo Baltic y la Universidad de Northumbria (Reino Unido). En su investigación «Bodily Cartographies. Pathologizing the Body and the City», Pujals explora críticamente los arquetipos antropométricos integrados en el proceso del diseño arquitectónico en su calidad de dispositivos biopolíticos que estandarizan,

normalizan y segregan cuerpos y comportamientos en el espacio. La autora relaciona la génesis de estos arquetipos con las primeras formas de criminología del siglo XVIII y, en particular, con los métodos de la fisiognomía, que trataba de individuar potenciales criminales a partir del análisis comparativo de sus características físicas y su «desviación» respecto al individuo considerado «normal». Además —evidencia la autora—, en las narrativas hegemónicas de la modernidad, la misma sistematización y clasificación se ha extrapolado tanto a los cuerpos como a las ciudades, vistas como «organismos» complejos y más o menos «patológicos» a los que aplicar determinadas «curas» y a los que dotar de fronteras visibles e invisibles.

La siguiente contribución es «Design in the Present Tense», de Donato Ricci, diseñador e investigador del laboratorio Médialab, en Sciences Po (París). Cuestionando la aparentemente inevitable dimensión «proyectiva» del diseño, su empeño preponderante en la generación de «futuros posibles» —algo en el que incluso el *speculative design* contemporáneo revela su paradójica deuda con la tradición solucionista del diseño moderno—, Ricci individúa un nuevo campo potencial de acción política justamente en la capacidad de la diseñadora de centrarse en el *presente*, de ahondar en su materialidad y activarlo políticamente. Desde esta perspectiva, el diseño es casi una práctica de extrañamiento, capaz de poner en el foco de atención asuntos ya actuales cuestionando la manera en la que estos son naturalmente percibidos —piénsese, por ejemplo, en el aura positivista y tecnófila que rodea las tecnologías digitales y sus supuestas potencialidades para el individuo y para la sociedad— y convirtiéndolos de nuevo en asuntos de interés y en debate colectivo, es decir, en lo que nunca han dejado de ser: problemas intrínsecamente políticos.

En cuestiones análogas se centra también «We are Still Dancing to Techno», de Marek Tuszynski, cofundador y director creativo de Tactical Technology Collective, una organización sin ánimo de lucro con sede en Berlín que investiga la intersección entre tecnología, derechos humanos y libertades civiles, ahondando en cuestiones cruciales hoy en día, como la privacidad en la red, la seguridad digital y, más en general, la «política de los datos». A partir del ejemplo concreto de una tecnología SMART para el cuidado remoto de las personas mayores en el espacio doméstico,

Tuszynski pone en evidencia algunos entresijos de las tecnologías basadas en datos y, sobre todo, su fundamental ambigüedad: aunque ofrecen soluciones eficientes para determinados problemas cotidianos, también generan nuevos riesgos —a menudo, invisibles e imprevisibles— para quien las usa, relativos a la potencial explotación —y no solo comercial— de sus datos personales. Además, la acumulación masiva de datos va de la mano, hoy más que nunca, de la fe en su capacidad de «decir la verdad»; una verdad objetiva e incuestionable, que, por lo tanto, se acompaña inevitablemente —como bien entendió Foucault— de determinados efectos de poder. Precisamente por esta razón, también Tuszynski hace hincapié en la necesidad de profundizar en la dimensión política de estas tecnologías y de interrogarse sobre sus efectos colaterales, a menudo descuidados por el halo de eficiencia y efectividad que las rodea: una tarea extremadamente compleja que no puede remitir simplemente a la «responsabilidad» de los diseñadores, y que ha de ser llevada a cabo colectivamente y a partir de una pluralidad de saberes y perspectivas.

La «datificación» contemporánea y sus consecuencias constituyen el asunto crucial de reflexión también en el texto siguiente, «Un mundo administrado por algoritmos», firmado por Félix Pérez-Hita, realizador, guionista, editor y miembro del equipo de *Soy Cámara*, el programa del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Pérez-Hita centra su interés en el modo en el que los algoritmos están actuando en el seno de lo que Adorno y Horkheimer llamaron «industria cultural», el cual está generando nuevas formas de inducción al consumo capaces de leer en la esfera de nuestra privacidad, cada vez menos privada y más accesible a causa de nuestros hábitos cotidianos en la red. Asimismo, Pérez-Hita reflexiona sobre cómo esta nueva «masificación digital» está haciendo estragos en nuestro sentido de responsabilidad individual.

Una mirada más propiamente «cosmopolítica» es la que emerge del último texto, «Bio(info)tecnologías: afectos, anomalías y afirmación», de Laura Benítez, investigadora independiente y doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Barcelona. En sus investigaciones actuales, la autora se centra principalmente en procesos de biorresistencia y de biodesobediencia civil y en los agentes no humanos. En su texto —en el marco de una visión

«afirmativa» de lo político, heredada de la filosofía de Spinoza y Deleuze por pensadoras poshumanistas contemporáneas como Braidotti—, Benítez propone una reflexión sobre algunas prácticas de diseño «de resistencia» que, de formas diferentes, intentan abrir grietas en el paradigma antropocéntrico dominante aún hoy en día. Se trata de prácticas que hacen de la *articulación* y de la *interdependencia* entre entidades y agencias humanas y no humanas su elemento de mayor fuerza y que, por lo tanto, ilustran de forma ejemplar las potencialidades de una política *ecológica* —es decir, más que humana— de la coexistencia, de la negociación y de la cooperación.

Finalmente, el último apartado de estas actas consiste en una breve exposición de los interesantes trabajos finales de grado de cinco estudiantes de los varios itinerarios del grado en Diseño de BAU, presentados en el curso del Forum por su cercanía con los temas y problemáticas centrales del evento. Se trata, en concreto, de *Pieles de Hierro*, de Alba Ibarz, una propuesta de diseño crítico que consigue echar luz sobre algo normalmente invisible como es la actividad cotidiana de los recogedores de chatarra que cruzan las calles del barrio de Poblenou, economías y vidas al margen de la legalidad que tienden a pasar desapercibidas; *Bacanal*, de Paula Barrios, que ahonda en el problema de la hiperproducción y de la normalización de la violencia por parte de los medios de difusión y de la industria cinematográfica contemporánea; *Bloc a bloc*, de Paula Guallar, que investiga nuevas formas de comunicación y de interrelación en la ciudad usando los balcones en su calidad de espacio de mediación entre lo público y lo privado; *Allà baix*, de Marta Olivares, una pieza audiovisual e interactiva que busca nuevos modos de narrar los delicados equilibrios de los ecosistemas del Delta del Ebro y los esfuerzos necesarios para preservarlo; *Leviathan / Future Politics*, de Georgina Madi, un trabajo especulativo que imagina la indumentaria para una campaña política en un inquietante futuro próximo en el que la posverdad y el populismo han reducido definitivamente el consenso a una cuestión de «diseño de emociones».

Estos trabajos evidencian, entre las nuevas generaciones de diseñadoras, una sensibilidad creciente hacia un diseño entendido como producción de espacios de disenso, capaz de visibilizar y «hacer sensibles» los asuntos de mayor preocupación relaciona-

dos con nuestra coexistencia en el mundo: una coexistencia cuyas condiciones están —y tienen que estar— siempre e inevitablemente sujetas a la renegociación (cosmo)política.

Bibliografía

- DiSalvo, C., 2012. *Adversarial Design*. Cambridge (Massachusetts)/Londres: MIT Press.
- DiSalvo, C., 2014. Critical Making as Materializing the Politics of Design. *The Information Society*, 30, pp. 96-105.
- Domínguez Rubio, F. y Fogué, U., 2017. Desplegando las capacidades políticas del diseño. *Diseña*, 11, pp. 96-109.
- Hankey, S. y Tuszynski, M., 2017. *Efficiency and Madness: Using Data and Technology to Solve Social, Environmental and Political Problems*.
Disponible en: <<https://tacticaltech.org/projects/efficiency-and-madness/>>.
- Tironi, M., 2017. Repensando la política desde el diseño (y el diseño desde la política). *Diseña*, 11, pp. 36-45.
- Winner, L., 1980. Do Artifacts Have Politics? *Daedalus*, 109(1), pp. 121-136.

Text originally commissioned and published by
The Funambulist in its 7th issue (September–October 2016)
“Health Struggles”

Bodily cartographies, pathologizing the body and the city **Blanca Pujals**

Prefacio **Pierino dal Pozzo M**

En *Cartografías corporales. Patologizar el cuerpo y la ciudad*, Blanca Pujals traza una red de relaciones entre sujeto, arquitectura y ciudad desde la trama de las fuerzas coercitivas que, a partir del siglo XVIII, las instituciones modernas inscribieron en los individuos (cuerpos) y sus entornos construidos mediante tecnologías disciplinarias. Lo hace a través de una narrativa que no se estructura en una columna vertebral categórica. Sus reflexiones, al igual que los cuerpos que retrata, son fragmentadas. Compendia ideas, razonamientos y datos en forma de tanteo fractal, en un zigzagueo intelectual que le permite agudizar miradas y ser incisiva en las cuestiones que aborda.

Una de esas cuestiones descansa en el reconocimiento de la noción de “cuerpo”, que Pujals modela y adecua a los distintos contextos de reflexión en el desarrollo de su tesis. Así, en su propuesta subraya el concepto de “cuerpo objetivable”; un cuerpo que da cuenta del potencial de lo corpóreo para inscribir y replicar las operaciones de dominio y el entramado de observaciones que se ejercen sobre él. Se trata del cuerpo instrumentalizado de la visión anatómica: un conjunto estructurado de huesos, músculos y vísceras. Un cuerpo frágil, en el que la membrana de la piel restituye con preponderancia su unidad formal.

Es interesante seguir la pista de esta idea, que aparece atravesada por diversas interpretaciones —aporías del cuerpo sin sujeto, individuos “somáticos”, el “cuerpo sin órganos”

de Artaud— y que no está exenta de polémica en la historia reciente del pensamiento, desde los fenomenólogos y los existencialistas hasta los pos y transhumanistas¹.

La consideración del cuerpo (humano) en el escenario de la reflexión contemporánea se enfrenta, al menos, a una doble afirmación: por un lado, que el hombre —en el sentido que engloba lo masculino y lo femenino— es un ser corpóreo (siguiendo la tradición de la *hylé* y el *soma* griegos), es decir, un cuerpo orgánico; por el otro, que también es un ser humano (siguiendo la tradición de la igualmente griega *neuma*), esto es, un ser espiritual, con alma, conciencia y otros excedentes simbólicos.

Aunque pivota en un mismo eje de comprensión, este as y envés exalta una ruptura básica, la cual ha sido permeada por distintas ópticas e intereses a lo largo de la historia. A partir del surgimiento del positivismo, tanto en el ámbito de la medicina como en el de la biología o la biomecánica, por ejemplo, se ha sustentado una comprensión del cuerpo fundamentada especialmente en la primera de estas afirmaciones. Por el contrario, desde los discursos propios de la religión y de algunas corrientes filosóficas, se ha privilegiado una conceptualización del cuerpo basada en la segunda de ellas².

Hubo un tiempo en el que el cuerpo y la arquitectura estuvieron enlazados por una secreta sinfonía de números y proporciones. Descrito por Vitruvio y representado en bellas imágenes por Miguel Ángel, Durero,

Pacioli y otros eruditos renacentistas, este cuerpo exaltado en la simetría y pletórico de virtuosos atributos, análogos a los elementos de la arquitectura —como los pórticos o los órdenes y columnas con los que se erigían los templos y se daba forma a la ciudad—, acabaría deviniendo canon estético. Tales representaciones parecían revelar una profunda verdad: la unidad del hombre y el mundo, la armonía entre el microcosmos y el macrocosmos.

Sin embargo, esos lazos integradores basados en la proporción anatómica de los cuerpos, las matemáticas, la arquitectura y la ciudad pronto se ven trocados por el nacimiento de las instituciones modernas, que introducen un cambio fundamental con respecto a la antigua concepción unitaria del cuerpo, su despliegue social y su implantación espacial. Así, el cuerpo se continuará midiendo, pero el interés por los números obtenidos pasará a obedecer a un mero conocimiento estadístico. Para el positivismo, las abstracciones invisibles e inmateriales no tendrán cabida, de modo que las medidas convertirán los cuerpos en datos, clasificables y manipulables; permitirán cuantificar las poblaciones, “normalizarlas” y domesticarlas en función de ratios de exclusión, de producción o de higiene. Encontramos ejemplos fascinantes en las mediciones corporales propuestas por Alphonse Bertillon en su sistema de identificación de delinquentes, el primer método científico y probabilístico aplicado a la criminología.

Otra de las cuestiones primordiales en el argumentario de *Cartografías corporales* tiene su origen en el inte-

¹ Como es sabido, la comprensión del cuerpo de Antonin Artaud (1976) revolucionó el paradigma de la representación teatral.

² Hay que señalar, sin embargo, que hoy en día las corrientes predominantes de pensamiento se esfuerzan por considerar el cuerpo, además de una entidad física y biológica, una compleja unidad de relaciones y sentido. Así, el cuerpo se piensa como la expresión encarnada de una dimensión trascendente. En esta línea se encuentran, entre otros, los acercamientos que se realizan desde los campos de la cibernética y la biotecnología.

rés por el pensamiento de la salud y la enfermedad desde el discurso médico como discurso de poder, objeto de debate consagrado por los estudios sobre la clínica de Foucault (2007).

Siguiendo la lógica de la noción de “cuerpo objetivable”, la cual permite a Pujals desarrollar el modelo del sujeto normalizable, se despliega la idea de la enfermedad como un trastorno también objetivo, observable y medible: el concepto de “cuerpo medicalizado”. Se trata de un cuerpo denigrado por la enfermedad; un cuerpo que pierde sus funciones “normales” debido a la presencia de “causas” específicas, igualmente identificables de un modo objetivo.

Este argumento se hace metáfora ilustrativa del funcionamiento de la ciudad, de modo que las calles, las plazas, la organización social y las infraestructuras (físicas y de poder) devienen un reflejo del cuerpo, susceptibles de “enfermar” y, por ello, también de activar políticas de “curación”. En el modelo positivista, estas políticas de sanación se visibilizan a través de los instrumentos de planificación de la arquitectura, que, con sus políticas de higiene de los entornos construidos, consiguen regular los procesos de desinfección social. Pujals menciona algunos ejemplos de ello a partir de imágenes metafóricas del sangrado (en referencia al alcantarillado de las ciudades), la cirugía (en alusión al

Plan Haussmann de París y al Plan Cerdà de Barcelona) o el histerismo (en paralelo con los manicomios y hospitales), entre otras.

La imposición de un orden social mediante el discurso médico, como señala Foucault (2007), favorece no solo la aparición de auténticos sistemas de vigilancia de los comportamientos y los cuerpos de los seres humanos, sino también la cruel consumación del control a través de la intrincada red de espacios de orden topológico. Con este planteamiento de la ciudad enferma se intenta dar cuenta de las complejas redes epistémicas que acentúan la fragmentación del Estado en la administración y el tratamiento del entorno físico.

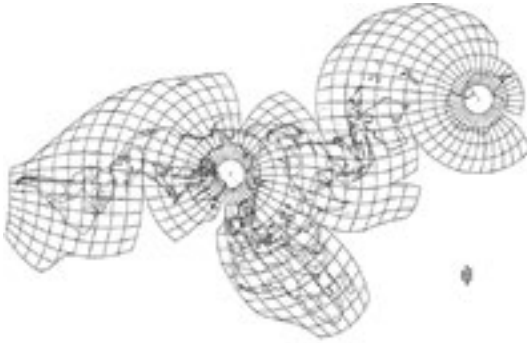
Para finalizar, destacamos dos afirmaciones formuladas en la charla que apuntan interesantes desafíos de futuro: “El espacio no es inocuo, sino politizado en todas las direcciones, y la arquitectura es una pieza fundamental en la composición de narrativas históricas [...]. Las cartografías corporales son tanto evidencias como participantes activas de la construcción de una condición ontológica. Van ligadas [...] a la producción de un nuevo sujeto y una nueva política”. Esta última nos permite pensar un cuerpo redimido de su pura carnalidad y preparado para liberar subjetividades emergentes en el nada halagador escenario de la normalización digital.

Bibliografía

- Artaud, A., 1976. *Mensajes revolucionarios*. Madrid: Fundamentos.
- Foucault, M., 2007. *El nacimiento de la clínica: una arqueología de la mirada médica*. Madrid: Siglo XXI.

Bodily cartographies, pathologizing the body and the city

The new science of social statistics and the regulation of social deviancy created during the European Enlightenment, intertwine with architectural discourse within the medicalization of architecture and the construction of urban fabric, through structures and systems of risk management. From bio-anthropometrics to ergonomics and from diagrams to borders, bodies and modern city arise systematized to be optimal for the reproduction of hegemonic narratives.

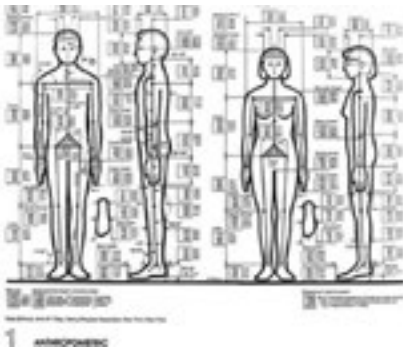


Globe Map

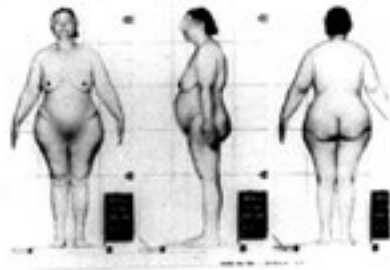


Fingerprints taken by William James Herschel. 1859-1860

These constructions remain inscribed in our bodies and the contemporary city, and they are continuously rewritten. They establish an artificial threshold defining a new frame of exclusion. Therefore they produce new subjectivities as well as new processes of body territorialization.



Architectural Graphic Standards. Charles George Ramsey. 1932.

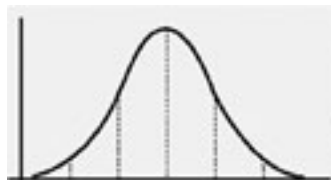


Somatotype. John Lister. 1951.

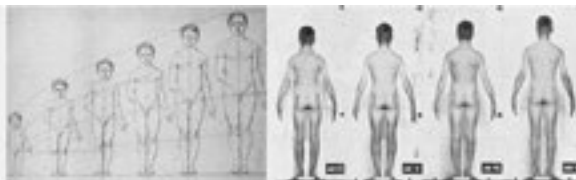
The notion of human-centered sovereignty that began to develop in the 18th century, has established a clear differentiation on what is made to live and what is let to die, thus delineating the exclusion of what is categorized as abject. Before this period, the sovereign political project was based on making die or letting alive. All these different temporalities and historical projects merged into the political project of the contemporaneity.

The project of modernization is obsessed with ordering meaning: remaking orders systematically. In each new order, several elements are made redundant and obsolete. Consequently, some bodies are simply out of place. With the modern humanist project, bodies, organisms and environment become taxonomized and dispersed into numbers and categories, functionalities and pathologies.

It was in that context that Adolphe Quetelet, a Belgium statistician, astronomer, mathematician and sociologist, created the new science of social statistics and anthropometrics, based on constant observation and analysis through a massive data generation. Quetelet was inspired on the symmetric Gaussian bell curve (or the normal distribution curve) used in probability theory to frame his “Homme Moyen” (the average man), the normalized body and behavior archetype. Science often prefers the most beautiful answers, which corresponds to the simplest, symmetrical and static solutions



Gauss Bell Curve 1794.



Quetelet home moyenne.1832. Harpenden Growth Study.1949.

For those who do not fit, the order of social statistics designates them as abject.

In *History of Shit* (1978), Dominique Laporte explains how, in the 16th century, politics of managing waste segregated spaces to isolate the abject and the non-productive matter by locating them in the domestic space. Thus institutional strategies of waste management aim to hide everything that is not archetypal from the public representational space.

The waste treatment in cities from hygienic measures has resulted as a cesspool giving appearance to places of confinement, placing the *waste* in disciplinary and domestic isolation architectures.

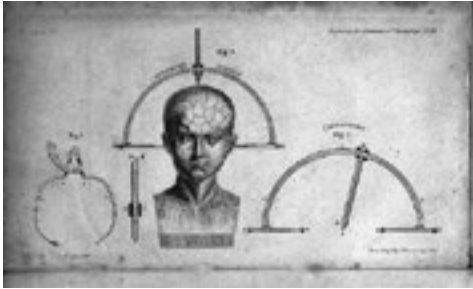
Moreover, with the Enlightenment period in Europe, the word *city* has been inscribed with the description of the appropriate body to inhabit the modern city: the behavior of this body must be hygienic, respectful and standardized. The city became a sick body that needed to be healed with processes of bleeding (sewers) or surgery (such as Haussmann plan in Paris, or Pla Cerdà in Barcelona). At the same time, the body was regarded as a corrupt body and needed to be moralized, segregated and corrected.

In this process, the Republican French city of the 18th Century is looking to the Vespasian Rome and its hygienic measures to develop the project of the modern city. Furthermore, the Republican project defines the body measures following the Vitruvian proportions of the Ancient Rome, where man begins to take consciousness of man's body as a measure of the world and the city as a sick body. In pre-Christian societies, the gods were hybrids and monsters but with Christianity the god-man begins to snatch the body shape where power moves.

Nietzsche, Foucault or Sade had highlighted the arbitrariness of the rules and concepts inscribed in our bodies. Universal concepts appear more as a universal consensus developed from needs of production, reproduction and consumption.

During the European Enlightenment and the industrial revolution, the theory of degeneration emerged in the 19th century in relation to the rise of population in urban life and overcrowded cities. In this period of social reconstruction, coinciding with processes of colonization and vast imperialisms, it was necessary to establish new categories of the difference and a frame for the new possibilities of body and territory exploitation. It is not innocent that, it is also in this period that the science of criminology arises as discretionary theory of *social degeneration*. Criminologists such as Alphonse Bertillon (1853-1914), Cesare Lombroso (1835–1909) or Sir Francis Galton (1822-1911) followed Quetelet's ideas of statistical study of bodies and behaviors describing the abhuman and the inhuman in relation to the *normal*. These positivist statisti-

cal fictions span previous pseudo scientific approaches as phrenology and physiognomy. Moreover, Francis Galton developed the modern Eugenics as an application of his anthropometric analysis.



George Combe, Elements of phrenology. 1835.

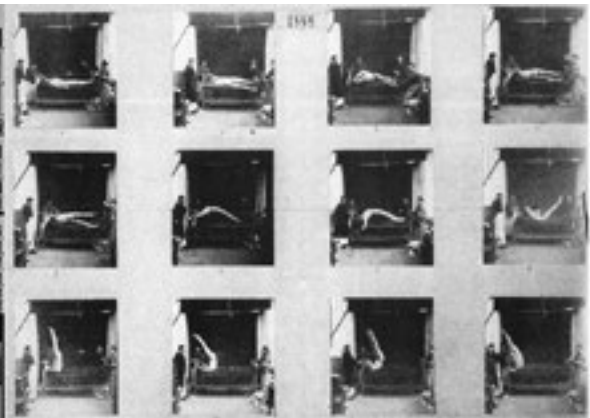


Anthropometric. Head-Measurer.Tremearne. 1913.

The statistical techniques of averages and correlation also introduced in their analysis new photographic techniques developed in the 19th century to define physiognomic characteristics of disease and criminality. The aim of this practice was to catalogue organs in static and isolated units to find the average. The pictures were organized and categorized by similar units in comparative tables. As Foucault (1970) said about animals and plants, by Natural Sciences “bodies were not study in their organic unity but by the visible patterning of their organs”.



Alphonse Bertillon, “Summary Chart of Physical Traits for the Study or the ‘Portrait Parlé.’ 1909.



Albert Londe. Hysterie, La Salpêtrière, 1885.

These procedures were also used to analyze new pathologies as hysteria, a specific women pathology motivated by a uterus disorder. Its diagnostic was associated to a female sexual dysfunction due to the stress produced by the modern society. In that period, women were confined into domestic and religious spaces, as well as many hysterical patients were enclosed in insane asylums. Due to the enormous variety of symptoms included in the same diagnosis, its study needed an exhaustive analysis of the data. In that case, the collections of pictures were edited to select the most representative stills of movements accordingly to the pathology. Although nowadays hysteria is considered a fictional misogynistic illness, during the 19th century it was documented and catalogued using criminological technics

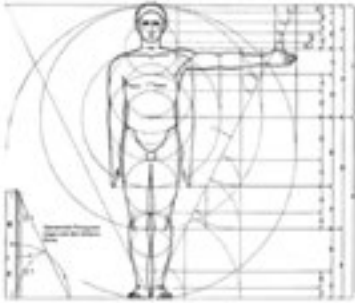
Henceforth, innovative series of medical, juridical, economical and architectural practices and discourses that understood the city as ill, dangerous and dreadful, appeared. It should thus be healed, disciplined and aestheticized. These discourses inaugurated a radical historical transformation in the urban fabric. Once defined, normalization consequently appears as a necessity to educate and isolate bodies and behaviors.

With the hygienization project from the new nation states, the healthy and safe body needed to be protected and defined against the other, to distinguish the right to be involved into the nation state. The body data collection segregated the otherness through defining and fixing the normality. Moreover, these artificial drawn lines confine the body in a state of bureaucratic management. The space becomes over-managed by a technocracy with a homogenizing will. The visual, moral and representational spaces are continuously redrawn.

Anthropometrics and social statistic science have born of a drive to pattern and detect the criminal, racial and pathological body, and architecture is working as well with archetypes when designing the city and the environment. The city is planned as a human-normalized-body extension. Our environment is designed in a perfect ergonomic relationship with our archetype.

The anthropo-bio-metric approaches and devices become tools used to measure and regulate the human body and the environ-

ment within the architectural process. Treatises as Ernst Neufert's *Architect's Data* or Charles George Ramsey's *Architectural Graphic Standards* use the anthropometric methods to standardize the process of architectural design. The design of the statistical body merges with urban planning.

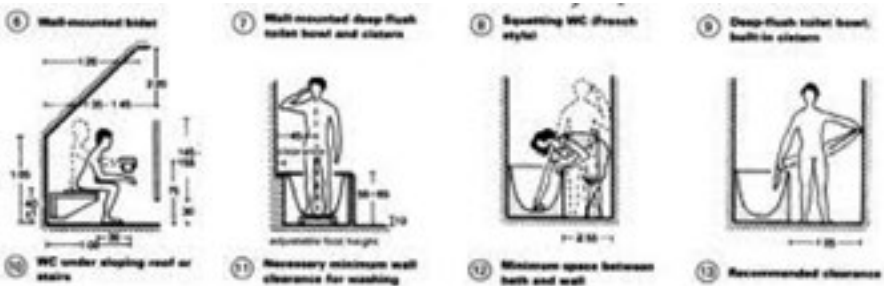


Architects' data handbook.
Ernst Neufert.1936.



Judicial Photography Photo.
Alphonse Bertillon.1890.

In some of these measurement bodily treaties, there are also outlined the characteristics of use of space.



Architects' data handbook. Ernst Neufert. 1936.

Consequently, the body inscriptions are speculative cartographies transcribed into the territory and the environment through architecture and metric exclusion. The body measurement tools describe the subject as an object of the process of construction. An object filled of physical and moral connotations and inscribed with the patterns to inhabitation and cohabitation. The abject body and behavior are progressively erased of the space of representation.

Rob Nixon describes in his book *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor* (2011), processes of slow violence characte-

rized by a violence that takes place gradually and often invisibly. As such, we can say that the formulation of social statistics science is a process of slow violence that brings these issues into the present through its uninterrupted implementation.

These representations of the *normal* human body conceive minorities within the city and construct identity and memory through contemporary urban space. They unveil the relationships between cultural history of urban politics, postindustrial immigration, postcolonial cities and the contemporary city as a category of political and cultural experience. The process of abstraction is not only a technique but also an epistemological framework in which the act of seeing the world reinvents itself on a scientific basis. Through the scientific revolution, the way to understand the world was transformed and began a massive taxonomization and abstraction of the environment. A paradox, which aims for a veridical representation of space and bodies as a construction whose principle is to exclude accidents with the certainty of a repeatable and quantifiable formula.

The normalized body becomes an architecture constructed by immutable or unaltered transcendent structures. However, the normalization of the average body implementing social statistics and mathematics does not constitute the design of the normal but, rather, of the abject body.

The abnormal exception reinforces the power of the norm. We use abstractions to operate in the world and the modern project consists in dividing and cataloguing organs. In the process of *humanizing* the human, the normalized body, behaviors and environment became taxonomized and dispersed into numbers and categories, functionalities and pathologies.

Maybe, these bodily cartographies are evidence and actors of the construction of an ontological condition. They are related to new forms of colonization and reformulations of order meaning as well as they are connected to the production of a new subject and new politics.



Still of the videoinstallation “Specular technologies: the construction of fear and desire”.
Blanca Pujals, 2015.

The social sciences based on statistics are still operative in our contemporary society. They permeated into the form of the cities, the big data market, speculated futures, and also into our social relationships. In this process of splitting up behaviors and bodies into data, they are incorporated as nodes in the circuit of production and consumption. Moreover, these forms of abstraction have generated a speculative knowledge of the future where the old fatalism of pre-modern societies, that subjugates actions to destiny, is supplanted by modern cause-effect determinism. This allows implanting future fictions in the present, supported by statistical confirmation.

In our everyday life, we could interchangeably mix vocabularies concerning medical, military and systemic defense, for their direct association with categories already constructed on fear. Then, words such as epidemic, contagion, virus, defenses, toxic, prevention, eradication, protection, propagation, intrusive body, crisis, immunity, etc... would cause similar reactions on us, with the ultimate consequence of producing an effect despite the lack of a cause.

These procedures become tools for the construction of future fictions of fear and desire through abstractions acting as a form of demand for privatization, protection and segregation. Through prophylaxis, borderlines are drawn around the body and the city to prevent human disease and contamination. The contact limits are defined to inhibit the spread of contagion. These barriers stigmatize a territory that becomes an untouchable area, mutilating exchanges.

Moreover, the role of statistics is highly relevant for the construction of fictions in neuroeconomics, as an empirical approach to explain human decision-making. Against a series of probabilities,

forms of anticipation through speculation are operating to remove this undesirable image of the future designing the right urbanism offering anticipatory measures and prevention campaigns: prophylaxis, active immunity, medicalization, preventive medicine, preventive war, preventive urban planning, risk groups, surveillance cameras, anti-theft precautions, bruise-proofing, devices targeting homeless persons.

Despite this, the attempt to colonize the future from the present leads to architectures of abstraction, spectral fears or virtual images. And the paradox of fear production is brought on by its very prevention; in the same way as the production of desire is made through designed stereotypes

Architecture becomes then a speculative technology for desirable futures construction and ergonomic urban models for the typological archetype. Furthermore, it produces and reproduces invisible and visible borders on bodies, cities and territories.

Space is not harmless, it is instead politicized in all directions and architecture is a fundamental part in the composition of historical narratives. As Donna Haraway (2015) writes, “it matters which stories tell stories, which concepts think concepts. Mathematically, visually, and narratively, it matters which figures figure figures, which systems systematize systems”.

Bibliography

- Foucault, M. 1970. *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*. New York: Pantheon Books.
- Haraway, D.J., 2015. Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin. *Environmental Humanities*, 6, pp. 159-165.
- Laporte, D., 1978. *History of Shit*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Nixon, R., 2011. *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*. Cambridge, Mass./London: Harvard University Press.

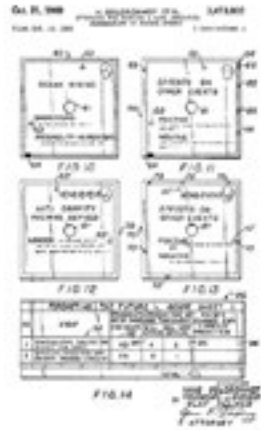
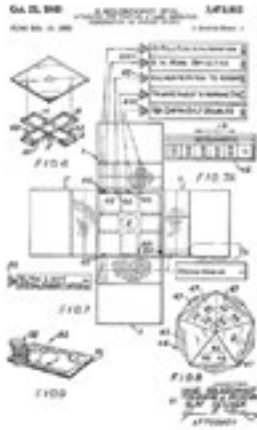
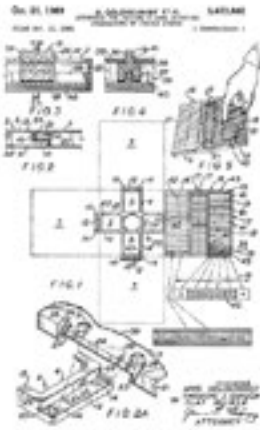


Fig. 1

Design at the Present Tense Donato Ricci

We designers, through our activities and our practices, have tirelessly produced the future. We have seen, foreseen and made others see the future by realising it, by making it real. Other disciplines and practices have imagined or planned the future, but they have still relied on design to produce its iterations at a human, vivid and tangible scale. We have been called to materially weave together the horizon of the “vision” and the plane of “action” by using “projects” as vectors.

All modern reflections on design and its methods have mobilised this ability as their very disciplinary justification¹. They have articulated an idea—or an ideal—of design as a problem-solving activity (Dorst, 2006). A transformative process obtained by jumping into the future and then returning to fix a specific reality. This idea—rooted in the second half of the 20th century, nourished by the development of systems theories and firmly attached to the “wicked problem” discourse (Rittel & Webber, 1973)—has enrolled the discipline in that global enterprise which Jenny Anderson (2018) called the “future factory”²:

“the inroads of futurism into market-based and business-oriented activities of consultancy, paid advice, and a kind of ‘think outside of the box’ in which the radical notions of human imagination of the 1960s somehow merged with an emerging management speak.”

The field of Design has unbound its scope ever since, to the point that, as Colomina and Wigley (2016) noted “[t]here is no longer an outside to the world of design. Design has become the world.” This completely designed world, the one that has been brought back from the future, is today showing its fragilities, its precarity. As Tony Fry (1999) showed, design—the global, modern and solutionist enterprise—triggered some significant “defuturing effects”. It contributed to hindering the world itself from having a future. The contemporary reality, along with its political, social, technological and ecological issues (Latour, 2018), transformed the future—once thought of as an infinitely expandable horizon, spatially and temporally—into an incoming pressure acting on the present (Latour, 2010). Faced with a contraction of possibilities in terms of the availability of time and space, we should question the way in which we are allowing our present reality to be investigated, represented, designed and, ultimately, endowed with a future.

¹ In this respect, it is worth quoting Herbert Simon (1969): “From a pragmatic standpoint we are concerned with the future because securing a satisfactory future may require actions in the present. Any interest in the future that goes beyond this call for present action has to be charged to pure curiosity. It belongs to our recreational rather than our working day”. Similarly, John Chris Jones (1992) wrote: “Designers (...) are forever bound to treat as real that which exists only in an imagined future and have to specify ways in which the foreseen thing can be made to exist”.

² An evidence of the commodification of the future – some sort of side effect of the global “future factory” - is represented by a gadget produced for the Kayser-Aluminium employees by RAND corporation, in 1964. The box game, called *Future: a game of strategy, influence and stance* was the simplification of a simulation game (see the patent in fig. 1) that paved the way for the first computer-based approach for the DELPHI method. Literally, in this case the future was simplified, gamified to be ready to hand: a speculative leisure for the humans.

³ In his exploration of the etymology of the word “design”, Vilém Flusser (1995) showed how the idea of “solutions by design” is mainly a way of concealing the “traps” and “trickeries” that every object contains.

Competition in a saturated space

Expected to escape the modern logic of solutionism³, the requests of the markets, and to gain political relevance, critical design and design fiction—practices meant to “act as a catalyst for collectively redefining [the] relationship to reality” (Dunne & Raby, 2013)—heavily relied on the constructions of alternative futures, projections that were often shocking and provocative, to show the consequences of present issues (DiSalvo, 2009). This was alluded to in an interview by Rick Poyner (2016), when Anthony Dunne stated:

“As designers we can explore different manifestations of a technology before it is fixed. There is very little we can do once it enters into everyday life and new behaviours and conventions begin to emerge and solidify.”

Judging by this sentence, a dislocative project seems to be a necessary pre-requisite for producing alternatives to how things are. It seems that the present, in order to be changed, must be deferred, abstracted and transplanted elsewhere. However, the already shrunken space of the future—a space we have continuously used as a fertile and evocative sandbox in which we have mixed, both aesthetically and technically, fears and hopes by assembling virtual, material, and symbolic elements—is now, more than ever, a saturated space. Space over which fictional, critical and solutionist approaches fiercely compete⁴. From this space, design projects are continuously bringing images, pictures and presences back to the present that, while opposed in terms of their scope, appear to be composed of the same matter. Their end results and imaginaries are blurring together. As an example, take the issue of redefining our relationships with other biological entities, used both to express the critical stance for a more-than-anthropocentric understanding of our realm, and, at the same time, injected into bio-technological enhanced human life. Or take the issue of the role of algorithms in our societies. Both the designers endorsing and those criticising the calculated future reality are exploiting the same technological determinism. They both leverage, either to praise or to denounce, a future where algorithmic and artificial agents have completely fulfilled their promise of effectiveness.

⁴ It should also be noted that the methods and techniques of design fiction have already been absorbed - and normalized - within the practices of companies and corporations (Salmon, 2018).

How much agency do we still have over these fictions, visions and critiques? How can we explore whether these futures are relevant

to us? Are they opening or closing the possibility of acting upon our present condition? Are they not engaging in the risky endeavour of competing in the production of future imaginaries that will be increasingly sublime, spectacular, insistent, purified, sharp and incisive in order to continue to work? Some bases for answers may be produced, somewhat counterintuitively, by acknowledging alongside Bruce Sterling (2016) that “most design fiction will of course be pretty bad.” As for any speculative or critical reification—textual, visual or material—we could hope for a progressive improvement of *quality*, rather than exuberance. We might rely on improving our capability for discerning between the bad and the good, training ourselves to dive into the procedures that fabricate specific futures: their simplifications, their assumptions, the conditions of their validity. We should equip ourselves by addressing the intentions of whoever produced these futures and, at the same time, what these futures want us to do.

Resisting in the present

Nevertheless, we should not give up exploring how differently our practices relate to what contemporary issues are prospecting us with. We must invent forms able to go beyond the obsession with the future and its exoticism. Forms that resist in the present. We could try to design through and with the *thingness* and the *thickness* of the world. They demand *new techniques*⁵ of attention and sensitivity, which should be design techniques that are eminently political. They will concern the way in which *we*—the public⁶, those concerned—might choose, collectively, to *reset* (Ricci, 2016) our present world so it can be equipped to focus on what comes next.

The design techniques I’m advocating should be able to project and compose a rooted understand-

⁵ The notion of “technique” diverts from the “magical properties” (Gad & Jensen, 2014) of reproducibility and self-explanation that the notion of “method” risks to carry. Take as example the ever growing amount of boiled-down, *easyfied* instructional material meant to diffuse and reproduce design methods. The notion of “technique” also relates to the process of *making*, as described by Tim Ingold (2013).

⁶ The notion of “public” here refers to the one formulated in the famous Lippmann-Dewey debate. In the resulting pragmatist definition, the public is not an *a priori* constituted set of people, but a local and specific arrangement of individuals. They are tied by their commitment in addressing a situation and by their concerns for its future consequences. The public is dependent on the context that calls it into being: the *issue* (Marres, 2005). But issues are not able to assemble the public on their own. Herein lies the problem: before acting the public must be first assembled, “constructed” in order to achieve a desired result (Dewey, 1927).

ding of what is behind, beneath and underneath a specific issue, before moving quickly to its critique or solution. They should slow down the present, making it tense and dense, allowing us to realise the objects that populate a specific present reality. These *tensing techniques* are meant to make perceptible the way in which we inhabit an issue and by which links and dependencies we are sustained (Ricci, 2019). Design techniques have the scope to question these links, letting some of them be composed or decomposed, weighted and ordered, supplemented or deformed. Tensing techniques should strive to rearticulate the politics of an already designed world. They should try to understand and destabilise any passivity we may have towards issues that are political—specific and local—but have been taken for granted or abstracted. They should be techniques that are able to, let’s repurpose John Law’s (2004) programmatic sentence, “make some realities realer”, by developing new representations of the present and new imaginations⁷.

⁷ Chiara Bottici (2014) defines *imagination* as the capacity to envisage things differently and to construct alternative political projects, and *imaginary* as the social context that shapes our perception of the world. In this way, she puts an individual capability in tension with a socially constructed one.

There are examples of such an approach. The “Smog Tasting” project by The Center For Genomic Gastronomy—which deals with issues of pollution and air quality—creates culinary recipes “that make the invisible ingredient of smog visible and tasteable” (Denfeld, 2015). Articulating the mundane already-at-hand objects that comprise the issue does not dislocate or postpone the problem, but designs a way of posing new questions and articulates collective answers. The “Friction Atlas” project by La Jetée—concerned with the normative effects of laws in urban public spaces—performs “the omnipresent scripts [...] regulat[ing] public assembly and behaviours” (Patelli & Vendrame, 2018). Through simple graphical materialisation on physical surfaces, it makes realer the rules under which it is normalised. The “Italian Limes” (2016) projects by Studio Folder may well represent another example where climatic change and anthropogenic impact become tangible, not by using an abstracted future setting, but by existing at the same time as they are happening.

Projects like these do not aim to provoke solutions, to critique or to speculate on abstractions and generalisations. By producing a situation, they resist the specificities and the situatedness of the issue they tackle. They operate at the same time and in the same space as their issue. They resist, as much as possible, to arrogate to

themselves the right to disqualify—by reductions, simplifications, categorisations—any object, entity, being or actor when representing an issue. They try to produce constraints for a grounded collective answer to the question “what *world*⁸ do we want to realise together?” Although any answer to the question is located absolutely—embedded in the situation from which it emerges and which gives it meaning—it opens up the possibility of experimenting with new realities without dislocations.

Glitching for representing

When attempting to further unfold the specificities of the tensing techniques, it might be useful to refer in more detail to a particular application conducted at the médialab in Sciences Po: the Algo-Glitch project. Dealing with the issue of the role of algorithms and digital platforms in our society, it addresses the question: “how do we want to be calculated?”

⁸ The term *world* here designates a local configuration of an issue, obtained by the cautious negotiation of our links, attachments, and dependencies with the elements it contains.



Fig. 2

The project started by collecting experiential fragments of uncomfortable and misaligned encounters between “*we* the calculated” and “*them* the calculating”, i.e. the *glitches*. While in the most common understanding, glitches are considered technological

weaknesses to be overcome, if not evidence of the limits of humans when designing technological systems; in the project, they have been treated as partial stories accounting for a vast and dispersed computational network.

The glitches have been welcomed as one of the few possibilities for recomposing an assumed division between algorithms and society. They offer a way to collect the elements comprising their relationships. Relationships that are meant to be transparent, seamless and intuitive by design. If, on the one hand, through the glitches it is possible to render more clearly the expectation of smoothness we assume from socio-technological environments; on the other, it is possible to make these environments accessible by becoming aware of them (Boyle, 2015). Glitches are situations in which a change of *intensity*⁹ has been produced between the elements, the beings, the objects and the actors comprising a calculated environment. Thanks to this change in intensity, it is possible to direct our attention towards how they redefine, or could possibly redefine, each other. In this way, the issue could be thought of as just one of the many possible configurations of these elements and their correlations. A temporary arrangement of an ongoing relational process.

Take, for example, the account of the glitch in *fig. 2*. Once we disregard the residual sadness it produces, if we pay attention and read it closely, despite its extreme briefness, we discover an extremely rich world. It is composed of all sorts of entities, objects and actors (“Santa Claus”, “Google Mini”); manifest and latent relationships and delegations (“education”); and social configurations (“the family”). The glitch provides an opportunity to imagine a stable pre-glitch configuration, one that has been altered by the “4YO daughter” to produce a new configuration

⁹ The word “glitch” was first used by astronauts in 1962, specifically by John Glenn, to describe a sudden change or spike in voltage (Zimmer, 2013). It seems that the notion of *intensity* is already embedded in the concept. Various definitions have been proposed after its emergence in the field of the digital arts. Jon Satrom (2013) defines it as “a moment in time that breaks one from a predetermined flow”, highlighting the dimension of “slowing down” they ask for. Hugh S. Manon and Daniel Temkin (2011) conceive it as a representation depending “upon the inability of software to treat a wrong bit of data in anything other than the right way”: a definition useful to cast light upon the delicate correlations of socio-technical systems. Rosa Menkman (2010) expresses the uncertain outcome of a situation when a glitch is produced: “What actually happens when a glitch occurs is unknown, I stare at the glitch as a void of knowledge; a strange dimension where the laws of technology are suddenly very different from what I expected and know. Here is the purgatory; an intermediate state between the death of the old technology and a judgement for a possible continuation into a new form, a new understanding”.

upon which we are called to act while respecting the agency of the other objects and actors involved. The glitch signals a change of intensity that needs to be listened to and asks for a reaction: preserve Santa's existence or reinforce the intelligence of an algorithmic object? Welcome an algorithmic corporate agent into our children's education or become extreme and refuse any technology that impacts the way we would like to raise them?

The corpus of collected glitches has been open to a collective curatorial process (fig.3). This exercise has invited the public to express their relationships and commitments towards the elements contained in the proposed algorithmic manifestations. The exercise asked for a progressive *denaturalisation* of one's own understanding of the issue, to discuss what should be added, what should be excluded, which correlations should be changed in intensity to be *otherwise* calculated.



Fig. 3

Central to these exercises is a specific tradition of pragmatism (Debaise, 2017) that can be repurposed into design activities concerned with something that does not, but could, exist. Not new solutions, but new potential configurations that are not manifested into a future but tensed in the present. Instead of producing new futures through critical, fictional or solutionist images, the scope is to produce new representational settings. This is realised through trial, testing, and encounters. In these settings, the public can answer difficult questions like: "What is going on behind this issue?", "What about this issue affects me?", "What touches me?", and "What matters to me?"

¹⁰ The project is part of a collaboration of the Médialab with various international design collectives, such as Òbelo (obelo.it) and Calibro (calib.ro). More information available at: <https://cozyfl.at>

¹¹ *Databending* is the process of manipulating a media file of a certain format, using software designed to edit files in a different format.

The personal answers to these questions, once collated, could be collectively negotiated in an effort to gain political momentum and relevance. This has been the case of the *Cozy/Flat*¹⁰ project, which is investigating the effects of digital platforms like Airbnb on the urban space. By repurposing the *databending* glitch technique¹¹, the platform's digital content has been transposed into a physical manifestation. To compose the corpus of the issue, the platform has been scraped to retrieve all the information related to listings available in the city of Milan, and the pictures of the listings have been processed to identify the objects contained within them. The corpus has been published in two different formats. In the first, the listings have been printed on slotted cards similar to Enzo Mari's *Fable Game* and Eames' *House of Cards*. In the second, the corpus has been bent to fit the *Hausmannian Catalogues d'Ornements* format (fig.4).

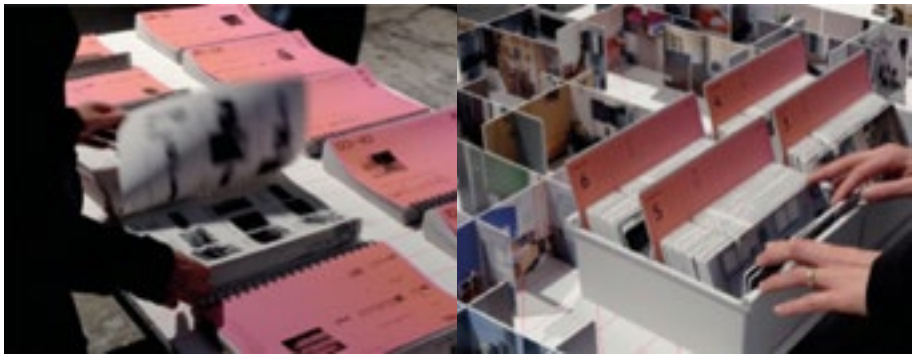


Fig. 4

In an indexical sedimentation manner, the participants constructed themselves as a public collective by constantly doing and redoing, acting upon and reflecting on somebody else's configuration of the Airbnb city. By checking whether their own apartment was present in the corpus; by flicking through the catalogues to check if their furniture was similar to what was presented at the event; by identifying and thus discussing the seemingly emerging homogeneity of our private environments, a collective coordination was put in motion. The exercise produced a process of material inscription constructed by the encounter with the similar, but also, with the different and the anomalous (fig.5).

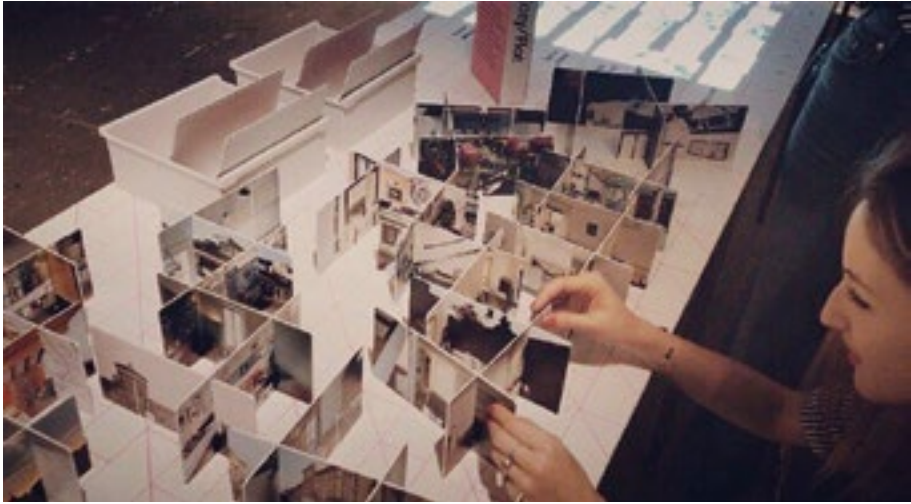


Fig. 5

The designed materiality of these representations is particularly relevant here. The representations can be located in space and time, as well as pinpointed to explore how they have been made. They can be used as a starting point or a quasi-firm ground on which to iterate the processes of becoming a collective and public body: articulating the passage from an I to a we, to grant a position to the concerns of the individual within a larger political *ensemble*. These experiences show a design meant to sustain a political process of representation. In this way, discussions and negotiations find a presence in a new materiality that is able to endure over time and remain open for possible future evolutions.

Settings

A design less obsessed with the future would no longer be attached to a solutionist commitment, isomorphically shaped on the same rationale as the present, reinforcing an inevitable technocentric idea of innovation. It would no longer be engaged in materialising unresponsive critiques or fictions, postponing elsewhere or to other times issues that are already latent in the present. On the contrary, it would inventively produce spaces for open-ended enquiries into present conditions, states and realities. By grounding a collective and public understanding of how an issue is composed, it would eventually engage in a transformational commitment to finding a way into new realities and imaginations: “to look where [we] are going, not to fix an end point” (Ingold, 2013).

Concerned with the active and laborious process of descriptive adjustments—performed through the identification, grouping and reconnection of heterogeneous objects and entities—a design dedicated to producing tensions in the present, is a design participating in the constitution of the issues. It acknowledges that issues are *just* consolidations of correlations, interdependency and attachment: relational consistencies. They can still be acted on and modified if we ask ourselves how, from a multiplicity of possible correlations, they emerged and consolidated themselves. If we do not separate the issue from its historical trajectory and its *milieu*. If we design a situation where relational intensities are materialised, where the public is gathered around and pulled closer to the issue. If we use design to empirically represent political questions and experiences, setting up a space and a time for a tensed present.

Bibliography

- Andersson, J., 2018. *The future of the world: futurology, futurists, and the struggle for the Post-Cold War imagination*. Oxford: Oxford University Press.
- Bottici, C., 2014. *Imaginal politics: images beyond imagination and the imaginary*. New York: Columbia University Press.
- Boyle, C., 2015. The rhetorical question concerning glitch. *Computers and Composition*, 35, pp. 12–29.
- Colomina, B. and Wigley, M., 2016. *Are We Human?* Zurich: Lars Müller. Available online at: <https://www.lars-mueller-publishers.com/are-we-human>
- Debaise, D., 2017. The lure of the possible. On the function of speculative propositions. In: A. Wilkie, M. Savransky, and M. Rosengarten, eds. *Speculative research: the lure of possible futures*. Oxon: Routledge.
- Denfeld, Z., 2015. Other Tastes of Modernism. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, 2(1). Available online at: <https://doi.org/10.5250/resilience.2.1.008>
- Dewey, J., 1927. *The Public and Its Problems*. Athens, OH: Swallow Press Books, Henry Holt & Company.
- DiSalvo, C., 2009. Design and the Construction of Publics. *Design Issues*, 25(1), pp. 48–63. Available online at: <https://doi.org/10.1162/desi.2009.25.1.48>
- Dorst, K., 2006. Design Problems and Design Paradoxes. *Design Issues*, 22(3), pp. 4–17. Available online at: <https://doi.org/10.1162/desi.2006.22.3.4>
- Dunne, A. and Raby, F., 2013. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Flusser, V., 1995. On the Word Design: An Etymological Essay. *Design Issues*, 11(3), 50–53. Available online at: <https://doi.org/10.2307/1511771>
- Fry, T., 1999. *A New Design Philosophy: An Introduction to Defuturing*. Adelaide: UNSW Press.

- Gad, C. and Jensen, C.B., 2014. The Promises of Practice. *The Sociological Review*, 62(4), pp. 698–718. Available online at: <https://doi.org/10.1111/1467-954X.12200>
- Gfader, V. and Sterling, B., 2016. Most Design Fiction Will Of Course Be Pretty Bad. In: A. Coles, ed. *Design Fiction*, EP Vol. 2. Berlin: Sternberg Press.
- Ingold, T., 2013. *Making. Anthropology, Archaeology, art and architecture*. Oxon: Routledge.
- Italian limes: A cartographic and political enquiry on borders and climate change, 2016. *Kerb: Journal of Landscape Architecture*, 24, p. 60.
- Jones, J.C., 1992. *Design Methods. Seeds of Human Futures*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Latour, B., 2010. An Attempt at a “Compositionist Manifesto”. *New Literary History*, 41(3), pp. 471–490.
- Latour, B., 2018. *Down to Earth: politics in the new climatic regime*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Law, J., 2004. *After Method: Mess in Social Science Research*. Oxon: Routledge.
- Manon, H.S. and Temkin, D., 2011. Notes on Glitch. *World Picture*, 6. Available online at: http://worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html
- Marres, N., 2005. Issues spark a public into being: A key but often forgotten point of the Lippmann-Dewey debate. In: B. Latour & P. Weibel, eds. *Making things public: Atmospheres of democracy*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Menkman, R., 2010. *The Glitch Studies Manifesto*. Available online at: https://beyondresolution.nyc3.digitaloceanspaces.com/_Rosa%20Menkman%20-%20Glitch%20Studies%20Manifesto.pdf
- Patelli, P. and Vendrame, G., 2018. Friction Atlas: Making Authority Visually and Physically Discernible in Public Space. *Design Issues*, 34(4), pp. 21–24. Available online at: https://doi.org/10.1162/desi_a_00508
- Poynor, R., Dunne, A. and Raby, F., 2016. Critical world building. In: A. Coles, ed. *Design Fiction*, EP Vol. 2. Berlin: Sternberg Press.
- Ricci, D., 2016. Don’t Push That Button! In: B. Latour, ed. *Reset Modernity!* Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Ricci, D., 2019. Tensing the Present. An Annotated Anthology of Design Techniques to Inquire into Public Issues. *Diseña*, 14, pp. 68-99.
- Rittel, H.W.J. and Webber, M.M., 1973. Dilemmas in a general theory of planning. *Policy Sciences*, 4(2), pp. 155–169. Available online at: <https://doi.org/10.1007/BF01405730>
- Salmon, F., 2018. *The Creepy Rise of Real Companies Spawning Fictional Design*. Available online at: <https://www.wired.com/story/the-creepy-rise-of-real-companies-spawning-fictional-design/>
- Satrom, J., 2013. *Creative Problem Creating*. Chicago. Available online at: <https://www.youtube.com/watch?v=OFwNtXpuMq4>
- Simon, H.A., 1969. *The sciences of the artificial*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Zimmer, B., 2013. The Hidden History of “Glitch”. Available online at: <https://www.visualthesaurus.com/cm/wordroutes/the-hidden-history-of-glitch/>

We Are Still Dancing to Techno

On designing and promoting trust in personal data

Marek Tuszynski (*Tactical Technology Collective*)

There is a problem for every solution

Let's start by taking a closer look at a specific, slick object, something between a Russian doll and an oversized earplug with two LED eyes that give it the appearance of an otherworldly apparition. That's what you see when you unpack the box (of course, not everything we get comes in a box, but often this is how it begins). Starting with an object gives us a foundation, and can be justified by the popularity of all the unboxing videos that can be found on the internet. The specific object we are investigating is a base station of a home monitoring system. The base connects with a set of much smaller colour-coded mini-capsules (called 'motion cookies'): four sensors that look so useless they seem almost friendly. Their design is smooth and minimalistic; there are no buttons to press, screens to look at or hard edges where dust can collect. This is a very specific set of Internet-of-Things things,

with a very specific purpose: it is meant to be placed in the home of an elderly person (here “elderly” means a person who is slowly losing their basic abilities, like memory, taking care of themselves, taking their prescribed medication, getting in and out of bed, etc.). The set requires only one thing – that the base and its sensors are placed in the space inhabited by the person in question. Its white plastic pieces easily blend in with their surroundings, almost disappearing, but never fully. It is important that it sits there in a banal fashion, somewhere on a shelf. Since it is not hidden, it must appear benign, as much as a shiny mobile phone does.

The design of the object tells a story. All we need to do is connect it to the internet and the other stories begin. The set itself, which used to sell for 299 US dollars, is called “Sense Mother” (it is also known as Silver Mother, and sometimes, more officially, as Sense Mother). Regardless of its actual name, it is framed around the simple “problem” that even the loveliest mothers grow old at some point, old enough to start losing control of their fundamental senses. Imagine a world where you could “upgrade” your mother at this late stage of her life and improve the way she is connected to you, the people who care, so that you can respond quickly to her from the comfort of wherever you may be.

At least theoretically, we live in a world where every atom can be addressed and put on the internet. Although this is not yet possible in a practical sense, it is only a matter of time. But getting people on the grid is not a problem, it is already a part of our everyday experience and not abstract speculation.

Let’s return to the tangible problem of taking care of elderly people who are far away. The suggestion is that we have a problem: we want to treat our mothers or elderly relatives well, but distance makes it so difficult. In a world of friendly suggestions, it is up to us to decide which problems we want to tackle first. The choices seem unlimited. Let’s shorten the distance. Let’s make it more intimate. And intimacy is best when it is shared.

There is always more than one user

If we adopt the perspective of a person responsible for providing care, we might look at the Sense Mother differently. For the carer (who is, in fact, the actual consumer), the most important aspect of the product is the dashboard, which can be accessed on any device – a desktop, a laptop or a mobile phone, anything with a screen. The dashboard view gives us access to real-time data about the person being cared for – provided by the aforementioned set of sensors – as well as the analytics of this data. It is not hard to imagine what we might be able to see. The sensors can be attached to anything: a toothbrush, a keychain or a door. Another could be placed under a bed sheet, or on a bottle of pills, wherever one desires. You can expand the initial set of sensors up to 24. They sense motion and temperature, and can work outside of the range of the base while storing data for 10 days, until they have to be moved closer to the base again to upload said data. We, the consumers, are given a new power, an almost godlike power because we can see everything from afar. The dashboard is a powerful tool as we love to be in the middle of a neatly designed control centre. Some dashboards enable us to see how good we are at brushing our teeth, exercising, entertaining, spending money or learning, and some even monitor our babies' sleep. The design of the dashboard is very important – we want to be able to learn from what we see instantly.

Is it not true that if we can do something for ourselves it makes us more likely to do the same thing, or something similar, for others? We, of course, have nothing to hide so why should other people? Or maybe the truth is the other way around: we want things to be done to others but not to ourselves. This seems to be the case when we observe how the people behind developing and financing these quantified technologies tend to keep their children away from screens, while using their own inventions with caution – if at all. Or perhaps all of this is bullshit, stories we tell, stories we hear.

A dashboard that provides access to a live data feed and accumulated analytics is based on the same principle as, and effectively is, a surveillance system, regardless of the initial intentions or the stories told. The principle of knowledge is always derived from the accumulation of data. In other words, the almost mind-blowing

idea that data can, if not predict the future, then at least be in the position of knowing it all before the subject of observation does. Some might call it a “God’s eye view” or “Heaven”, others may give it labels such as “Total Information System”, “Predictive Policing”, “Smart Cities” and so on. The belief is strong.

When one has a dashboard of one’s own data, it is highly probable that multiple other actors may have an even bigger dashboard which includes all or some of these individual dashboards. In fact, this is the core of the data-driven technology business model: more accumulation and more data sources matter.

Within this currently dominant business model of empowering individuals through collecting and analysing their personal data or the personal data of others, the currency is, in fact, the data itself and not the solutions that technologies promise to provide, even if they do sometimes help to solve problems. The business of collateral data is the business of accumulating, repurposing, analysing, providing access to, and sometimes reselling personal data. The clientele varies and is made up of the usual suspects: insurance companies, the advertising industry, political influencers and many others.

The interplay of accuracy and precision

Let’s catapult ourselves 2,000 years into the future, or, while waiting for one of the Silicon Valley wizards to invent a hyperloop time-travel catapult, let’s instead look back at an object from 2,000 years in the past. We are already in the future, so we are destined to look at things from the perspective of the future. This object was retrieved from the depths of the Mediterranean Sea in 1901, and its origins have been dated to somewhere around 100 BC. In its prime, it was made from high-quality wood that surrounded a set of precisely interconnected gears capable of performing mechanical computations. Imagine a large wooden toaster with metal clockwork mechanisms on the inside and dials framed by drawings (the dashboard) on the outside. Not many – if any – mechanical objects of such precision were known to have existed 2,000 years ago. The craft of manufacturing such high-end technology would reappear in the Middle Ages, but bringing that up here is not the point (neither is the fact that, at some point, Jacques Cousteau contributed to the recovery of some of the missing pieces).

Here we have an instrument crafted with unprecedented precision. After some speculation and study, it is now known that this instrument, called the Antikythera mechanism, was capable of predicting solar eclipses, mapping various calendar cycles, tracking the positions of all five of the then-known planets of the solar system, and perhaps even some other celestial phenomena. The purpose of mentioning this example is the combination of its precision in terms of modelling and construction, as well as its craftsmanship. Its accuracy is a different story altogether: it is not very accurate, or rather, it is only as accurate as the theories on which its construction was based. And I am using it as the key metaphor to illustrate the fact that even when we have access to something that is extremely precise – let's call it a computer – it does not necessarily guarantee the accuracy of its output.

This statement might sound risky, perhaps even stupid. But it may be worth defending if we expand the context of such a metaphor, based on the cybernetic idea that even super-complex systems can be reduced to some very basic, elemental operations and hence computed (take the universe or a human body as examples of such systems, in fact, even chaos seems computable in that regard). Besides, it is possible to produce a reliable machine or system out of unreliable parts (we currently call it a computer), and when we bring these together the result of computing any system makes it possible to model it, and what is ultimately modelled can then be predicted. Prediction has somehow come to be understood as the culmination of knowledge. When we examine these systems from the inside, they also promise and deliver surprising accuracy, as any self-fulfilling prophecy does. However, the ability to see outside of that box of the computable world has become more difficult than ever. And as a result, it is often either badly romanticised or viewed as being in direct opposition to computation – while, in fact, computation can be great at computing what is computable.

In the seductive environment in which everything is reduced to binary functions and total addressability, it is not very popular to try to imagine what 'non-computable' even means, because perhaps we would have to start thinking and talking about value systems that are not driven by control. Perhaps we would have to start thinking about different ideological systems which do not

promote the accumulation of knowledge that directly translates to the accumulation of wealth, thereby opening up unprecedented opportunities for political influence. The question remains, what is accurate or appropriate if we resign ourselves to the idea of a computable world that privileges those who are capable of accumulating and processing data at scales often inaccessible to states? Does design have a role at all here? Perhaps it never did – maybe design has always taken a back seat to the direction being driven or the driver’s attitude to the very rules of driving.

Designing remote control

The remoteness of control may be a good way to define the power status of an individual or society. Power is understood here in two ways – as the autonomy of an individual, or in terms of political, social, or cultural power and the relationship between the individual and the state in terms of the role the state plays in containing the autonomy of the individual. Remoteness of control has a very long history which began long before computers arrived, even if it was just a single rope that triggered a servant to tell a slave to open a door, or a more modern red button enabling the operation of complex machinery with certain preconfigured functions. But there can be no Internet of Things without remote control. Designing the Internet of Things on any level – be it the object design encasing the connected sensors, the software design capturing what they sense, or the user interface design with all its options and default settings – is all about facilitating remote control. In fact, the primary function of the internet as we know it is to foster a durable and robust environment for exercising remote control.

Once again, this may require a bit of unpacking as it is not just about the functional remote control, as in the case of a door-opener. The moment we enrich such a robust environment with a deluge of personal data, we have to start talking about other forms of control and the multiplicity of actors who can tap into it. We are no longer contemplating a real-time input/output system (although it is that too), but also a system of delayed consequences that operates on unlimited ways of modelling all the captured data into the desired frameworks of control. That sort of control does not come from the initial design, but is rather built upon a modular architecture of ‘add-ons’. These add-ons create unlimited and interchangeable opportunities for the system’s executors to

share personal data with whoever is willing to pay for access to all the taps through which it flows or explore it in its accumulated form. This easily maintainable modularity allows for the often invisible presence of various trackers and scripts which extract, with surgical precision, any and every bit of data that passes through. Designers of these devices or the aforementioned dashboards have very little say about what add-ons will be used on top of their designs. In a way, one could say that they are involved in designing the ideal carriers for these extractors.

Everything improbable is probable

Regardless of its promises, control rarely leads to a better understanding of the system it aims to control. At best, it allows the controlling actor to intervene within the system. But that is a very narrow way of understanding the individual or society. Additionally, control does not come from a neutral place, it is always based on some initial assumptions, at least in terms of who is on which side of the controlling relationship. But we should not call it a relationship. It is not even about personal data as we understand it (data that comes from a person), but another kind of personal data – that which makes the person. Thus, personal data does not really exist; everything becomes personal data. With our current understanding of the power of that sort of personal data, we are at the same point as when it was assumed that mice were created from wheat and sweat, as was believed until the mid-19th century, except back then it was called spontaneous generation. Now we believe that data produces truth, all you need is a lot of it – maybe it should be called algorithmic generation. When our precise and well-designed instruments are producing our desires, there is very little space left for accuracy. Instead of dreaming, it is worth noticing that in the quantified society all our activities and behaviours are political. In this context, design is not a neutral activity that should only be justified in terms of aesthetics, usability or even ethics. That way of thinking about design does not apply, and it really should not. The politics of the quantified society have their own apparatchiks doing the right thing – the question is whom and what is it right for? Engaging in the design of these systems is a serious business and a serious responsibility, but it would be naive to pick on designers when demanding more responsibility, more seriousness, more whatever. The banality of design is truly banal, at least make it nice and freaking user-friendly! Please.

Un mundo administrado por algoritmos Félix Pérez-Hita

Lo que Adorno y Horkheimer definieron como “industria cultural” —expresión que hoy, para la mayoría, ya no tiene ninguna connotación negativa— se ha adueñado de todo. Adorno previno en los años sesenta la gran importancia que tendría en el futuro la integración del tiempo libre en la esfera productiva. Actualmente, masas ingentes de individuos nos entregamos a la última novedad en videojuegos, series, canciones, películas de Hollywood, espectáculos deportivos, etc. La industria del ocio organizado, buscando maximizar beneficios con la ayuda de las nuevas tecnologías, ha conseguido que inmensos grupos de población hagan un consumo compulsivo de sus productos. Para muchas de las grandes empresas relacionadas directa o indirectamente con internet, el llamado «usuario», a partir del rastro de datos que va dejando en sus navegaciones, encarna a la vez la figura de trabajador y de mercancía.

Nuestra necesidad de comunicarnos ha sido instrumentalizada para controlarnos, predecirnos y convertirnos en una de las principales mercancías disponibles en la red global. Si en el pasado las transacciones comerciales ya no podían hacerse si no era a través de los bancos (aun sabiéndose lo mucho que estos han robado y abusado de su poder), ahora no escapa al control del Estado-capital ningún aspecto de nuestros hábitos, ningún rincón de nuestra intimidad. Y el exhibicionismo general reinante (no en vano se ha acuñado en los últimos tiempos el término *extimidad*) parece confirmar que no nos preocupa demasiado nuestra exposición continua. Creemos guardar los secretos que de verdad nos importan bajo una nueva capa de intimidad, y a las empresas ya les va bien que conservemos esta ilusión. De aquello de “El mundo entero está mirando” (*Medium Cool*, 1969), hemos pasado a una situación en la que cada persona es vigilada,

calculada y vendida. La superioridad de la organización burocrática y administrativa —ya señalada por Max Weber—, así como su tendencia natural a extenderse, ha conducido a la fundición de la burocracia y la vida, y lo ha hecho, sobre todo, valiéndose de internet y las nuevas tecnologías. Sin embargo, a nosotros no nos lo parece, pues los algoritmos realizan de manera mucho más discreta y eficiente gran parte del trabajo del que antes se ocupaban los distintos burócratas y funcionarios.

La industria cultural global necesita productos que puedan venderse en todo el mundo. Así, lo que ya ha tenido éxito en un país se prueba también en otros, pero adaptándolo a las preferencias de los nuevos consumidores. En este mundo globalizado, los publicistas —pedigüños de los ricos— hacen siempre lo que ya está hecho, limitándose a añadir pequeñas variaciones. De este modo, por ejemplo, convertirse hoy en un profesional del cartelismo (los que hacen carteles para películas de Hollywood o, en nuestro equivalente español, para los Almodóvar, Amenábar y Bayona de turno) significa hacer lo que ya está hecho, es decir, lo “siempre-igual”; verse obligado a reproducir lo que está de moda, o lo que el cliente cree que lo está. Quizá no hace falta recordar que cuanto más dinero hay en juego en una producción de ese tipo, más aburrimiento y violencia acostumbra a haber en ella. Y se trata de un aburrimiento mortal. La siguiente comparación de carteles de películas comerciales sirve para ilustrarlo:





Estos carteles estereotípicos, que se ajustan fielmente a un patrón, bien podría estar haciéndolos un robot [1]. Para justificar dichos patrones, se nos dirá que estos reclamos son los que funcionan en el mercado, que a la gente le gusta lo familiar y que las novedades son más difíciles de comprender para el llamado “gran público”, pues el consumidor de estos productos rechaza arrogantemente, acusándola de extravagancia, cualquier creación que no le resulte familiar. Y, evidentemente, el imperio actual de la industria cultural, en manos de grandes tenderos virtuales, se congratula de esa tozuda ignorancia y esa falta de curiosidad propias del consumidor medio.

Paul Valéry (1941) escribía:

“Plagiario es aquel que ha digerido mal la sustancia de otros: devuelve los trozos reconocibles.

La originalidad, asunto de estómago.

No hay escritores originales, porque aquellos que merecerían ese nombre son desconocidos, e incluso incognoscibles.

Pero los hay que tienen pinta de serlo”.

No obstante, Valéry se refería al mundo de la literatura, y aquí nosotros no estábamos hablando de arte, sino de las puras exigencias del mercado y los caprichos de aquellos que mueven algunos de sus hilos. Aparentemente, a esas empresas productoras y anunciantes de lo siempre-igual les va bien el negocio: el público masivo se lo traga una y otra vez, y estamos aún muy lejos de dejar de hacerlo.



El Roto (El País)

Sabemos que la publicidad se dirige a resortes irracionales de la psicología del consumidor, pero lo hace mediante técnicas que no tienen nada de irracionales, sino que están planeadas y su eficacia, comprobada mediante experimentos y estudios de mercado. Conviene intentar saber desde dónde se produce cada uno de esos mensajes y con qué intenciones, aunque ello vaya siendo cada vez más difícil. Cuando escribo esto, Katy Perry es la persona con más seguidores en Twitter del mundo, con cerca de ciento siete millones de ellos. (Me pregunto qué esperarán leer en la cuenta de la cantante). Es poco fiable, además de muy triste, que dependamos de los grandes ídolos actuales (cantantes, actores o meros famosos) para divulgar mensajes y concienciar a las masas de la gravedad de determinados problemas que nos incumben a todos, y no solo a los vivos, sino también a los todavía no nacidos, que pueden estar condenados a vivir en un mundo a duras penas habitable. Por cierto: hace cien años, la persona más famosa del mundo era Charles Chaplin. Dicho esto, no sorprenderá si afirmo que creo que hemos perdido con el cambio... en todos los sentidos.



Masas conectadas

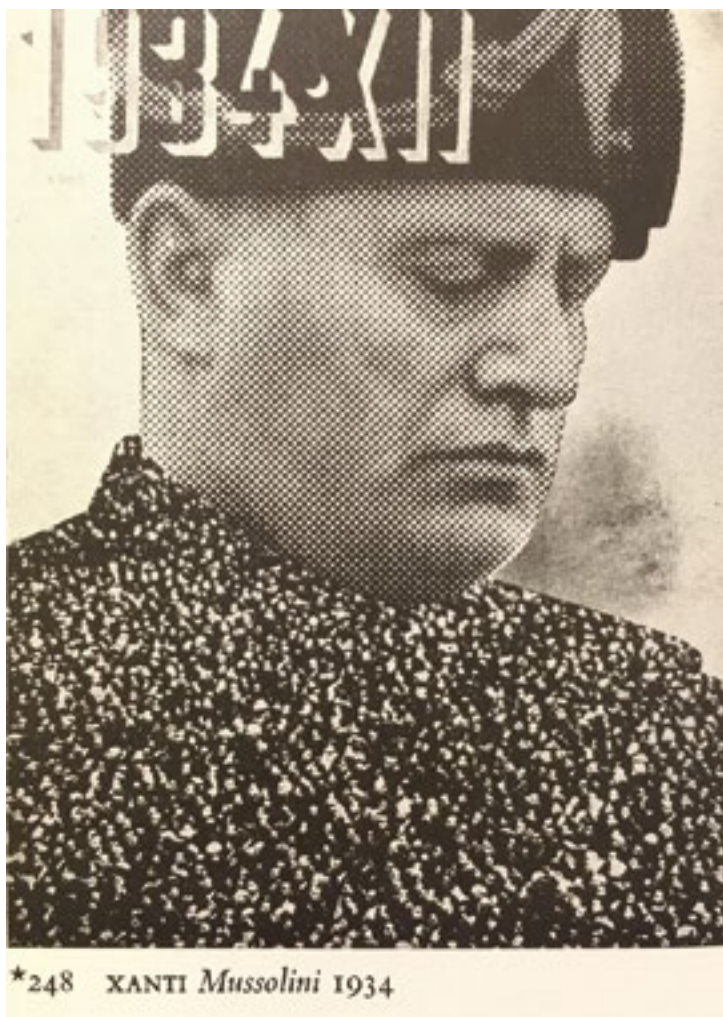
Los placeres de la imaginación son, por decirlo así, solo dibujos y modelos con los que juega la pobre gente que no puede procurarse los otros.

Georg Christoph Lichtenberg

Aunque debemos reconocer una especie de tendencia objetiva hacia lo siempre-igual que en el mundo del cartelismo, como en el de la música para masas, se da más exageradamente que en otros campos, no hay que pensar que los carteles que hemos incluido más arriba han sido todos copiados conscientemente. Por el contrario, en algunos casos puede tratarse de recuerdos inconscientes no solo del autor, sino también del cliente y los demás responsables de una campaña de ese tipo. Hace tiempo dibujé un boceto de un cartel que representaba una escena (no recuerdo de qué libro salió) que me rondaba la cabeza desde mis tiempos de estudiante, una viñeta en la que un orador, ante una masa de individuos, decía gritando:



Al poco tiempo de dibujarlo, hojeando un libro de historia del cartelismo, encontré esta imagen de 1934 realizada por Xanti Schawinsky, diseñador de la Bauhaus, en la que aparece Mussolini y una masa de gente:

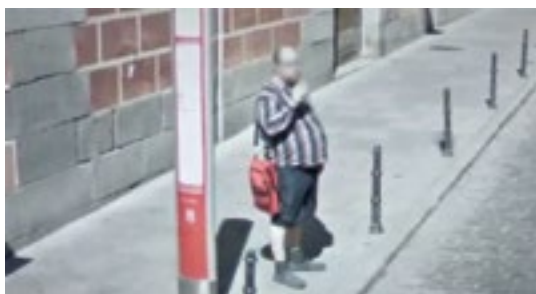


Parece claro que yo ya había visto antes ese cartel y que tenía guardada su imagen en algún lugar de mi memoria, esperando la mejor ocasión para salir.

Todos formamos parte de alguna masa, al menos a ratos, porque no existe tal cosa como una separación entre individuos críticos, autónomos y sensatos y los que podríamos llamar “carne de masa”. Esa es una lucha que se juega dentro de todos y cada uno de nosotros. Así, cuando uno está consumiendo un espectáculo que consumen a su vez millones de personas, está formando parte de esa masa como el que más. En otros momentos, en cambio, cuando uno se deja pensar o siente de verdad lo que hace, estará quizá siendo no-masa, esto es, un cualquiera, un don nadie, justamente lo opuesto a la uniformidad de la masa. El individuo contado y sabido por estadística no se contrapone a la masa, pues la masa está compuesta, precisamente, de individuos sumados, multiplicados, calculados.

El eslogan principal de una gran empresa española fue durante mucho tiempo: «Especialistas en ti». Esta estrategia, utilizada con variaciones por otras agencias publicitarias, me recuerda a aquello que a veces veíamos escrito en la pizarra del colegio de «Tonto el que lo lea», un truco en el que cada uno se siente interpelado personalmente, aunque al mismo tiempo se sepa parte de la masa de lectores (consumidores) de lo mismo. También recuerda a aquel «Tú ya me entiendes» que suena por debajo de todas las vaguedades de las columnas astrológicas. Además, el eslogan «Especialistas en ti» adquiere aún mayor sentido en tiempos de internet, en los que los algoritmos rastrean todos nuestros clics para conocernos mejor... (mejor, incluso, que la abuela a Caperucita). De esta manera, en la publicidad personalizada de las grandes compañías de internet, en vez de lanzarse la red de pesca del «Especialistas en ti» para ver cuántos pardillos de la masa caen y les convence el mensaje, se habla a cada cual según sus intereses personales.

Algunos artistas de hoy le dan la vuelta a esa pretensión de hablarnos (y halagarnos) a cada uno de los individuos de la masa creando productos satíricos delatores de esas estrategias, a veces, con mucha gracia:



No eres nadie, de Querido Antonio
(vídeo promocional del libro *Humor cristiano*)

El individuo inmerso en una masa sufre una regresión psicológica. La relación del consumidor con la estrella de cine o con el producto fetichizado es de un tipo cercano a la del hipnotizado con su hipnotizador. Las masas mundiales de hoy, encerradas en sus habitaciones, pegadas a la pantalla con el ratón en la mano, son en algún sentido más inconscientes y están más hipnotizadas que las masas apretadas en un estadio o en una plaza. De algún modo, es como si en su falsa intimidad hubieran asumido la grata sensación de irresponsabilidad que da el pertenecer a una masa. A pesar de no contar con el potente acompañamiento físico del gentío, se sueltan más en la privacidad de su habitación.

Freud relacionó la formación de masas con el narcisismo y los problemas del ego. El individuo, en la sociedad poscapitalista —un mundo que funciona por encima de su cabeza y al que no le queda más remedio que adaptarse—, sufre una merma de su ego que ha de suplir identificándose con el grupo, con la masa, es decir, con algo grande y poderoso que supla algunas funciones de su propio ego dañado. Según el neurólogo austriaco, “el individuo, en su incorporación forzosa a la civilización, sufre una grave lesión de su narcisismo natural”, en referencia a la imposición de privaciones, a los golpes imprevistos del destino, a la competencia, etc. Así, el sujeto desarrolla un cierto grado de “hostilidad contra la cultura” y se entrega gustoso a expresiones de desenfreno irracional que siente como liberadoras. Esa necesidad de experiencias

liberadoras irracionales colectivas, en masa, tiene un poder que las marcas estatales y comerciales intentan canalizar hacia sus propios intereses.



Experimento de Asch

(vídeo disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=BgRoiTWkBHU>>)

Experimentos como este parecen demostrar que se obtiene un sentimiento de seguridad a costa del sacrificio del pensamiento autónomo y crítico. Y, si esto sucede en grupos tan reducidos, ¿qué podemos esperar entonces del individuo inmerso en grupos mucho más grandes? El individuo se deshace de su responsabilidad diluyéndola en la masa en la que se incluye: al ser culpa de todos juntos, no es culpa de ninguno en particular. Como escribía Georg Simmel:

“No se trata solamente en este caso del aumento de impulsividad y de anulación de los resortes morales, que se producen en el individuo cuando forma parte de una muchedumbre, y que conducen a los delitos de masas, en los que es discutible la responsabilidad jurídica de los copartícipes; se trata de que, a veces, el interés verdadero o supuesto de una comunidad autoriza u obliga al individuo a realizar actos con cuya responsabilidad no querría cargar si obrase particularmente. Las asociaciones económicas tienen exigencias de tan desaforado egoísmo; los colegios oficiales toleran abusos tan irritantes; las corporaciones de orden político o científico ejercen tan indignante tiranía sobre los derechos individuales, que el individuo, si tuviese que responder de estos actos como persona, no los realizaría, o, al menos, no sin rubor. En cambio, como miembro de una corporación realiza

todo esto con perfecta tranquilidad de conciencia; porque entonces es anónimo y se siente cubierto, y aun encubierto, por la colectividad, cuyos intereses cree representar, formalmente al menos” (Simmel, 2018).

Noam Chomsky, en una entrevista de 2015, comentaba la profusión de este fenómeno en las altas esferas de las grandes empresas: “No es que los directivos sean malas personas; se trata de una patología institucional. Si eres el presidente de una multinacional —algo que, por cierto, implica gozar de una inmensa influencia en el sistema político—, simplemente no te importa lo que le suceda al mundo en el futuro, tus propios nietos incluidos. Lo que te importa es el beneficio del mañana inmediato. Es un imperativo institucional”.

Ese abandono al sentimiento de irresponsabilidad que produce la adscripción a una masa, ya sea al grupo anónimo de accionistas [2] o a las masas de entretenidos ante la pantalla, ese abandono estructural, es uno de los factores que seguramente nos irán llevando al desastre último. Lo que hay de masa irracional y manipulable en cada uno de nosotros es lo que habría que combatir (“El enemigo público número uno es uno mismo”), o, al menos, reprimirlo un poco para poder pararse a pensar y a actuar por el bien común, sobre todo ahora que nos encontramos en uno de los momentos más críticos de la historia de la humanidad, en el que nos jugamos su destrucción lenta y dolorosa.

No quiero dejar de formular aquí la pregunta que surgió al final de nuestra charla en BAU, pues creo que expresa uno de los grandes desafíos que deben afrontar los intelectuales y comunicadores de hoy: “¿Cómo transmitir a las masas la sensación de urgencia ante el desastre que se producirá dentro de doscientos años, o sobre algo que sufrirán —según dicen— nuestros bisnietos o tataranietos?”.

No hace falta decir que no tengo ninguna solución que ofrecer a esta pregunta. Insistiré, sin embargo, en que los poderosos no regalan nada, en que en el mejor de los casos se limitan a ceder a las presiones y protestas de la población, de los de abajo, unidos contra los desmanes del poder. Como certeramente explicaba Agustín García Calvo en su excelente librito *Análisis de la Sociedad del Bienestar* (2007): “Si la venganza de los miserables tuviera

que depender de los remordimientos de conciencia, personales o estatales, de los explotadores, que les perturben el sueño y les amarguen el sabor de sus convites, apañados estaban los miserables. ¡Como si no se supiera que el explotador solo lo es porque dispone de una idea que lo justifica y le limpia la conciencia!”

Noam Chomsky, en otra reciente entrevista, afirmaba:

“Nadie desde fuera puede decirnos cómo actuar, pues solo nosotros conocemos las circunstancias en las que vivimos. Sabemos cuáles son las opciones. Sabemos lo que puede hacerse. Sabemos quiénes somos, lo que estamos dispuestos a emprender, cuánto compromiso y esfuerzo estamos dispuestos a dedicar. Nadie puede consagrar el cien por cien de su tiempo al activismo político. Se trata de una decisión personal. No hay ninguna salida al dilema. No podemos esperar que un salvador venga de fuera y nos diga: «Esto es lo que debes hacer». Ha sido así en el pasado y sigue siéndolo ahora” (Chomsky, 2018).

Acabaré recordando una vieja sentencia de la sociología: “No todo es posible en cualquier momento, y lo que es posible no puede hacerlo cualquiera”.



El Roto (El País)

Notas

[1] Hablando sobre la apropiación de imágenes y los derechos de autor, cité en mi charla en BAU un par de respuestas de Rick Prelinger (archivero, escritor y cineasta, creador de los famosos Archivos Prelinger), extraídas de una entrevista realizada en Bilbao por Periferiak07:

Entrevistador: Cuando habla de cómo con la copia el artefacto gana valor, ¿a qué tipo de valor se refiere, al cultural o al económico?

Rick Prelinger: Me refiero a los dos, aunque el económico es más fácil de entender. Cuando trabajaba para HVL, que es propiedad de Timelife, una vez pregunté cuál era la imagen que más dinero les había proporcionado. Me respondieron: «Sin duda, la del público en el cine con las gafas de 3D». Esta famosa imagen ha sido copiada y pirateada y, de hecho, es la portada de *La sociedad del espectáculo*, el libro de Guy Debord. Cuando una imagen o un sonido está en todas partes, aumenta su valor, y, aunque el dinero no cambie de

manos, su valor cultural es de primer orden. El principio de ubicuidad, para mí, es equivalente al de valor.

E: ¿Qué le parecen las licencias Creative Commons (CC)?

R.P: Admiro a Lawrence Lessig, pero a fin de cuentas las CC no dejan de ser un proyecto reformista que sirve para que los derechos de autor funcionen mejor. Debemos situar la cultura más allá de la propiedad intelectual, no enfocarla a la noción de dinero, sino a las de regalo, respeto e intercambio. Pensar en cómo se distribuye la cultura es el primer paso para pensar en cómo se distribuye la propiedad. En este sentido, trabajar en el ámbito de la cultura puede ser subversivo y tener mucho sentido.

Sobre estos asuntos, también recomiendo ver los siguientes vídeos: *A Fair(y) Use Tale* (disponible para descargar en la web Disney Parody explanation of Copyright Law and Fair Use), de Eric Faden, profesor de la Universidad de Bucknell, y los diversos capítulos de *Everything is a Remix* (disponibles en: < <https://www.everythingsaremix.info>>), de Kirby Ferguson.



A Fair(y) Use Tale (disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=BeKFAM892k4>>)

[2] En algunos casos, grandes magnates con mucho poder dentro de una corporación (como es el caso de Amancio Ortega, de Inditex, en la España actual) se pueden permitir donar millones a la caridad o a la investigación médica y que así se hable de ellos en los periódicos. Aquí me importa poco el sentimiento de culpa de los multimillonarios como posible motivación personal para realizar esas donaciones *altruistas*. Ya escribí un artículo en otro lugar sobre estas viejas estrategias de la publicidad: «Lujo y caridad», en *El Estado Mental* (disponible en: <<https://elestadomental.com/diario/lujo-y-caridad>>).

Bibliografía

- Adorno, T.W. y Horkheimer, M., 1988. La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. En: T.W. Adorno y M. Horkheimer, *Dialéctica del Iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Chomsky, N., 2018. *Malestar global: conversaciones con David Barsamian sobre las crecientes amenazas de la democracia*. Madrid: Sexto Piso.
- García Calvo, A., 2007. *Análisis de la Sociedad del Bienestar*. Zamora: Lucina.
- Simmel, G., 2018. *La cantidad en los grupos sociales*. Madrid: Sequitur.
- Valéry, P., 1941. *Tel quel*. París: Gallimard.

El capitalismo contemporáneo tiene una estructura biogenética, por eso invita a invertir en la «Vida» entendida como sistema informacional.

Rosi Braidotti (2018)

En el marco actual de debacle ecológica y la sensación colectiva de no escapatoria, encontramos también focos de resistencia activa. Entre dichos focos convergen una multiplicidad de prácticas que, a través del trabajo con bio(info)tecnologías, articulan una revisión crítica del contexto contemporáneo en términos (cosmo)políticos. Proyectos que, desde una concepción contestataria —no solo de la biología, sino también de la tecnociencia en general—, ponen lo negativo al servicio de los poderes de afirmación, compartiendo unos modos de hacer que se organizan en procesos transversales abiertos al exterior, multipuntuales y cooperativos. Se trata de prácticas que entienden la resistencia como un devenir constituyente y que, como tales, generan lugares de encuentro altamente contaminantes y parentescos que desarticulan el constructo de la excepcionalidad humana, así como estrategias de interrupción y formas de contacto-experiencia que nos interpelan respecto a *cómo habitamos los espacios compartidos* en las potencias que desbordan las grietas. Y, desde el momento en el que hablamos de potencias, tenemos que hacer referencia también a la herencia filosófica del término, acuñado por Spinoza.

Baruch Spinoza (1632-1677) es uno de los filósofos de la época moderna que cuentan con mayor presencia en las propuestas humanísticas y artísticas contemporáneas. Paradójicamente, su planteamiento ético supone una firme oposición a la concepción dualista (mente-cuerpo) que

sustenta la consideración moderna del ser humano. A diferencia del mecanicismo cartesiano, la teoría spinoziana se sustenta sobre una base monista, esto es, la que reza que aquello que llamamos universo está constituido por un solo *arjé* (causa o sustancia primera). Desde esta premisa, el ser humano es considerado, por tanto, como unidad, como una única realidad en la que no existe la separación entre mente y cuerpo y donde el concepto de “conato” juega un papel fundamental. Podríamos decir, muy brevemente y teniendo en cuenta las limitaciones que la extensión de este texto supone, que Spinoza utiliza el término “conato” para describir y remarcar cómo aquello que existe “se esfuerza por perseverar en su ser”. Es decir, Spinoza destaca la *potencia de supervivencia*, ese *querer vivir* que se traduce en fuerza afirmativa.

Es precisamente esta potencia —leída, sobre todo, a través del filtro filosófico de Gilles Deleuze— la que se encuentra más presente en las tesis contemporáneas que reclaman lo afirmativo como fuerza alternativa a la herencia moderna. Pensadoras como Rosi Braidotti retoman la ética de Spinoza (partiendo de la interpretación deleuziana) como referente para la articulación de una mirada poshumanista mediante una configuración afirmativa en términos políticos.

Las llamadas “políticas afirmativas” se presentan en el marco contemporáneo como una alternativa al nihilismo derivado de un contexto de catástrofe ecológica, económica, política y social, como contrapunto al individualismo surgido de la eficiencia del tardocapitalismo y a sus consecuencias. Estas políticas afirmativas brindan una perspectiva vitalista que busca ofrecer una resistencia activa y efectiva desde la necesaria presencia del cuerpo, un cuerpo no solo humano y no solo uno. Esta presencia corporal es concebida, además, como una reacción al paradigma logocéntrico —hegemónico en la historia del pensamiento—, es decir, a lo que comúnmente denominamos “antropocentrismo”: la concepción del ser humano como centro y medida de todas las cosas, como único sujeto moral, por su capacidad de pensamiento y habla.

Ante el panorama desolador en el que nos encontramos a raíz de los usos que hemos realizado de las potencias de las tecnologías, propuestas como las de Rosi Braidotti revisitan la ética de Spinoza para, a partir de sus postulados, establecer también un diálogo con

los ecofeminismos y transfeminismos como base de un modelo político distinto. Así, dichas propuestas apuntan a inspirar paradigmas de subjetividad alternativos al de la subjetividad moderna —construida sobre el aislamiento— que busquen la generación y el cuidado de relaciones constitutivas, empáticas y solidarias, y que estas, a su vez, puedan revertir de algún modo la situación de abuso en la que nos encontramos, no solo hacia minorías de ciertos grupos humanos, sino también con el resto de no humanos junto a quienes vivimos en *Gaia* (la Tierra).

Lynn Margulis (2002) advertía:

“El planeta estaba aquí mucho antes que nosotros y seguirá aquí después de nosotros. Al planeta le va bien. Lo que nos preocupa es salvarnos a nosotros mismos y salvar el estilo de vida de la clase media [...]. La vida en la tierra se parece más a un verbo. Repara, conserva, crea y se sobrepasa a sí misma”.

A lo largo de sus contribuciones en el ámbito de la biología evolutiva, Margulis insistió en que el ser humano es una especie relativamente joven en el planeta Tierra y que, de hecho, es el resultado de múltiples alianzas que han posibilitado su evolución, remarcando así una de las cuestiones fundamentales a la hora de combatir el excepcionalismo humano: la *interdependencia simbiótica*.

Como hemos señalado anteriormente, en la obra filosófica de Spinoza ya encontrábamos una concepción igualitaria de la existencia, ya que, para este pensador, todos los seres son iguales, en el sentido de que, en tanto que existencia, todos valen lo mismo, pues *el ser se dice igualmente de todos los seres*. Un *igualmente* que, en el contexto de este enfoque, se lee como un *estar ya siempre conectadas*, en alusión a una interdependencia que difícilmente puede justificar el excepcionalismo humano y que, de hecho, más bien lo des-articula. Desde esta perspectiva, la ética es tomada como única vía de acceso a la afirmación y a la autodeterminación, y su dimensión performativa, interpretada a través del modo en el que se configuran relaciones y maneras de hacer que son constitutivas, a partir de una(s) epistemología(s) situada(s).

Así, lo que aquí llamamos “políticas afirmativas” refiere a los modos de hacer colectivos; unos modos de hacer que se organizan en procesos transversales abiertos al exterior, revisables, generosos, multipuntuales y cooperativos, y cuyo centro se sitúa en la interrelación, condición de posibilidad de la vida como participación política, como generación de “entes” —los “entre” que, en términos filosóficos, se tejen desde el posestructuralismo y los denominados “feminismos materiales”—. Desde estas prácticas, la resistencia es pensada como un “devenir constituyente que abre nuevos espacios de subjetivación: apunta a la autodeterminación de la subjetividad encarnada, más que a la representación de su totalidad abstracta y universal»” (Braidotti, 2018, p. 31).

Por tanto, se entiende aquí “resistencia” como un devenir constituyente, pues se trata de resistir en la labor ético-política de rearticular narrativas y modos de hacer, de crear lugares de encuentro altamente contaminantes —un lugar común—, estrategias de interrupción y formas de contacto-experiencia mediante una configuración afirmativa y feminista de la tecnociencia y sus posibilidades experimentales, trabajando desde los afectos para cambiar los efectos.

Esta resistencia como potencia de apertura de grietas es fácilmente reconocible en prácticas especulativas, por ejemplo, en proyectos enmarcados dentro del ámbito del diseño especulativo que utilizan el componente ficcional como herramienta crítica, y no solo en la articulación de otros futuros posibles, sino también en la desarticulación de presentes que enmascaran procesos de abuso, explotación y discriminación. Tal y como explica Sara Ahmed en *Vivir una vida feminista*, la tensión reside en el cómo, en las prácticas cotidianas, en la manera en la que nos relacionamos en los espacios compartidos día a día, en el compromiso en torno a los afectos que debemos construir en ese *coestar*. Cabe recordar que Ahmed dimitió de su puesto en Goldsmiths en 2016, tras la inacción de la institución académica ante un caso de acoso sexual. En su blog, *Feministkilljoys*, remarcaba: “Cuando hablo del problema del acoso sexual, no me refiero a un individuo o a dos, ni siquiera a una unidad, ni siquiera a una institución. Estamos hablando de cómo el acoso sexual se normaliza y se generaliza como parte de la cultura académica”. Y es que, precisamente, ante estas prácticas naturalizadas de abuso, Ahmed nos llama a generar

soluciones creativas, sistemas de apoyo que puedan ayudarnos no solo a sobrevivir a las experiencias racistas y sexistas, sino también a abrir una puerta, quizás sin pretenderlo, a nuevas propuestas creativas que combatan el antropocentrismo haciendo visibles sus consecuencias. Es justamente durante este proceso de germinación de propuestas creativas cuando nos encontramos con una serie de proyectos de diseño y prácticas artísticas que, tal y como señala Joanna Zyliniska (CCCB Lab, 2018), además de servirnos para explicar el Antropoceno de otro modo, ponen sobre la mesa alternativas experimentales, creativas y afirmativas.

Una de estas alternativas es *Human Sensor*, de la artista con base en Londres Kasia Molga. En su trabajo, Molga investiga sobre la contaminación, la falta de vegetación y la gestión como factores ambientales clave que repercuten negativamente en la vida cotidiana de los habitantes de las ciudades y en su salud a largo plazo. Un estudio reciente del King's College de Londres reveló que, solo en la capital británica, mueren anualmente cerca de nueve mil quinientas personas a causa de la contaminación del aire, y la Organización Mundial de la Salud estima que la economía del Reino Unido sufrió un coste de cincuenta y cuatro mil millones de libras esterlinas en el último año.

El proyecto artístico *Human Sensor*, expuesto en diferentes *performances*, explora la exposición diaria de los habitantes de Londres a la contaminación del aire mediante artefactos de tecnología ponible (*wearable technology*). Conectados a una serie de sensores que recopilan datos sobre la respiración y la contaminación del aire, los *wearables* o ponibles, portados por *performers*, se iluminan, lo que hace posible una respuesta visual en tiempo real a los niveles de contaminación. Así, a medida que los *performers* se van desplazando por la ciudad, la fluctuación de la contaminación se ve reflejada en los colores y las configuraciones de la luz de los dispositivos. Por tanto, *Human Sensor* funciona como un disparador que nos interpela éticamente y nos ayuda a entender, en términos de Zyliniska, el Antropoceno “como fenómeno y como discurso”, como un problema que se nos plantea a los humanos y al cual debemos dar respuesta en términos de responsabilidad.



Figura 1. *Human Sensor LDN*, de Kasia Molga. Fotografía: Angela Dennis.



Figura 2. *Human Sensor*, de Kasia Molga. Fotografía: Nick Harrison.

Otra alternativa que concibe el diseño como una labor ético-política y, por tanto, afirmativa es *FlexAbility*, un proyecto de Lara Grant, Anna Blumenkranz y Adrian Freed.

FlexAbility es un prototipo de kit modular creado a partir de componentes examinados desde el punto de vista ético y de sostenibilidad que facilitan la creación de prendas de vestir a medida

para personas con diversidad funcional, con especial atención a quienes tienen movilidad reducida. La propuesta, de código abierto, posibilita el acceso personalizado a computadoras y otros dispositivos, además de ofrecer servicios de información y apoyo.

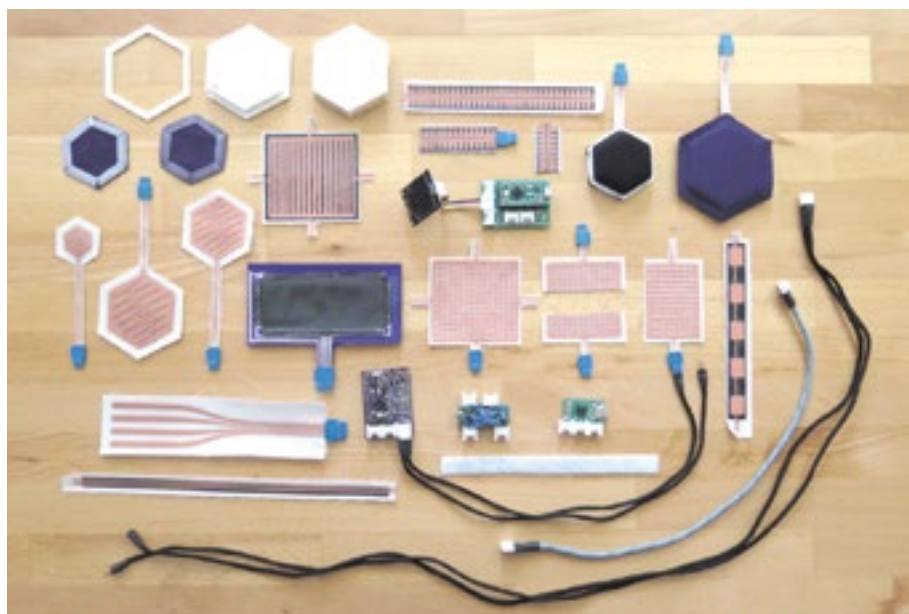


Figura 3. FlexAbility, de Lara Grant, Anna Blumenkranz y Adrian Freed.
Fotografía: Grant, Blumenkranz y Freed.

La atención a la potencia ético-política también está presente en MOGU Leather, un proyecto desarrollado por Maurizio Montalti que consiste en la investigación, el desarrollo y la producción de una gama de materiales y productos compuestos exclusivamente de micelio fúngico como alternativa al cuero animal, y que toma como punto de partida una de las múltiples problemáticas del antropocentrismo: la consideración de que los animales no humanos son una suerte de entes de cuyas vidas podemos disponer libremente para nuestro propio beneficio. Desde un posicionamiento crítico respecto a esta cuestión y en la búsqueda de alternativas, MOGU Leather se proyecta hacia un futuro en el que los animales no sean asesinados para satisfacer los deseos materiales del ser humano.

A diferencia de lo que ocurre con los cueros de los animales tradicionales, el micelio fúngico se puede cultivar en plazos relativamente cortos y con una cantidad limitada de recursos, y su proceso de producción no supone un derroche en cuanto a condiciones materiales e impacto.

MOGU Leather, por tanto, se presenta como alternativa y solución al uso de pieles de animales no humanos, con la esperanza de hacer de la moda una industria ética y políticamente más responsable.



Figura 4. MOGU Leather, de Maurizio Montalti. Fotografía: Tom Mesic.

Con el uso de distintas bio(info)tecnologías y la reapropiación de la tecnociencia, estos proyectos abren espacios donde repensar *cómo tomamos parte* en el mundo, pues, al interpelarnos en términos de acción y responsabilidad y, en consecuencia, ser motor de encuentros anómalos, acaban generando grietas e incitándonos a cuidar los afectos, condición de posibilidad de las prácticas afirmativas.



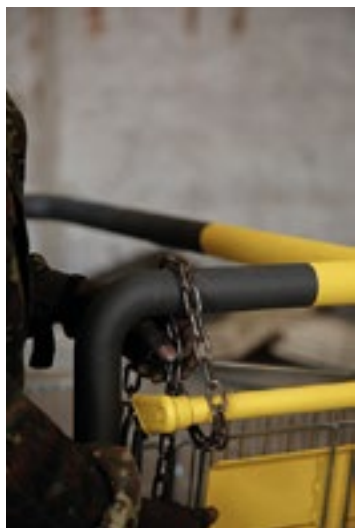
Figura 5. Micelio fúngico. Creative Commons.

Bibliografía

- Ahmed, S., 2018. *Vivir una vida feminista*. Barcelona: Editorial Bellaterra.
- Braidotti, R., 2018. *Por una política afirmativa. Itinerarios éticos*. Barcelona: Gedisa.
- Margulis, L., 2002. *Planeta simbiótico*. Barcelona: Debate.
- Benítez Valero, L., 2018. Joanna Zylińska: «Es preciso explicar el Antropoceno de otro modo», *CCCB Lab*. Disponible en:
<<http://lab.cccb.org/es/joanna-zylińska-es-preciso-explicar-el-antropoceno-de-otro-modo>>.

Páginas web

- <<https://feministkilljoys.com>>
- <<http://www.kasiamolga.net>>
- <<http://flex-ability.org>>
- <<https://www.mogu.bio/project/mogu-leather>>



Pieles de hierro, de Alba Ibarz

**Trabajos finales de Grado
Alba Ibarz, Paula Barrios, Paula Guallar, Marta Olivares,
Georgina Madi**

Pieles de hierro, de Alba Ibarz

Pieles de hierro surge a raíz de la observación de nuestro entorno más cercano. Compartimos el espacio público con infinidad de personas, cruzamos nuestras miradas con gente, pero no conseguimos ver a través de ella. Este proyecto aborda la temática de los chatarreros informales, esta vez mirando realmente y, sobre todo, haciéndolo desde una perspectiva crítica. La propuesta se centra en Barcelona, concretamente en el barrio de Poblenou. En pleno corazón del barrio del diseño y de la innovación, tiene lugar una realidad muy distinta a la que las autoridades locales pretenden mostrar: la realidad oculta de cientos de personas que se dedican a la recolección y al reciclaje de chatarra; actividades al margen de la legalidad relacionadas con la producción masiva de desechos. Dada la importante labor que desempeñan, consideramos necesario reconocer la presencia de estos chatarreros informales, regular su actividad y aceptarlos como trabajadores dentro de nuestra sociedad. El proyecto no busca ninguna solución inmediata; más bien, su objetivo es generar atención y debate a través de una serie de piezas de carácter crítico cuya finalidad es empoderar y visibilizar el trabajo de los recogedores: un trabajo que tiene lugar en el mismo espacio público en el que vivimos diariamente, pero que, a pesar de ello, no somos capaces de ver.

Disponible en: <<https://youtu.be/9aU9N2W16qU>>.



Bacanal, de Paula Barrios

Bacanal es un proyecto que surge de la preocupación por la sobreproducción de imágenes violentas por parte de los medios de difusión, así como por su consecuente normalización. La intención es hacer reflexionar sobre el ejercicio de mirar y sobre cómo esta sobreexposición a imágenes violentas puede causar estragos en nuestra sensibilidad y, especialmente, en nuestros sentimientos del horror y de la empatía. El proyecto se centra en investigar la imagen de la pantalla, que supone la mezcla de contenidos ficticios y reales y una distancia respecto a aquello que vemos. En este contexto, se propone un análisis de películas bélicas basadas en hechos reales, paradigma de la amalgama de realidad y ficción violenta que suele encontrarse en los medios de comunicación. El objetivo primordial del proyecto es permitir la reflexión acerca de un asunto altamente problemático en la contemporaneidad y contribuir a que el espectador adopte un punto de vista crítico.

Disponible en: <<https://vimeo.com/276741412>>.



Bloc a block, de Paula Guallar

***Bloc a block*, de Paula Guallar**

Bloc a block es una propuesta para investigar formas de relación en la ciudad. El espacio urbano no solamente lo definen la arquitectura y el urbanismo: los habitantes tienen un papel clave en su configuración. Esta iniciativa juega con el elemento arquitectónico del balcón en su calidad de espacio articulador entre lo público y lo privado: un espacio con alto potencial comunicativo, capaz de activar conexiones y vínculos entre personas. Se busca construir una comunidad empoderada para definir el espacio que esta habita. Una serie de mensajes recogidos en distintos puntos de la ciudad se materializan en lonas que cuelgan de los balcones: de este modo, se hace visible aquello que se oculta tras la fachada — literal y metafórica a la vez— de la ciudad. El proyecto trabaja la comunicación interciudadana con el fin de construir un espacio urbano con el que dialogar y en el que habitar colectivamente.



Alla baix, de Marta Olivares

En un contexto histórico como el actual —marcado por la globalización, los fenómenos a gran escala que inciden en los escenarios locales y la sobreinformación—, nos encontramos con realidades complejas que descubren nuevas vías de experimentación y comunicación. De este modo, el *webdoc* posibilita trasladar de manera conjunta la visión de autor sobre un tema concreto, la narrativa no lineal y la interacción. Se crea un nuevo paradigma creativo donde la perspectiva holística adquiere gran importancia. Combinando desde el prisma del diseño elementos como la imagen, el sonido o el guion y, además, dotándolo de una plataforma interactiva, proponemos nuevos escenarios de transmisión de información. El *webdoc* y las narrativas transmedia nos proporcionan diferentes maneras de entender lo que ya sabemos, acercarnos a nuevos conocimientos y buscar nuevas perspectivas. El objetivo de este trabajo es poner de manifiesto la actual falta de conciencia en torno a realidades tan complejas y preocupantes como la del cambio climático. En este caso, se muestra el ejemplo del Delta del Ebro como espacio natural dependiente de un preciso equilibrio para su supervivencia. Principalmente, con *Allà baix* —nombre que deriva del término coloquial empleado en las Tierras del Ebro para referirse a la zona del Delta— se pretende aumentar la visibilidad de estos temas construyendo un espacio donde la información y la experiencia interactiva tomen contacto.

Web del proyecto: <allabaix.cat>.

Documental: <<https://youtu.be/fMscZowLicM>>.



Leviathan / Future Politics, de Georgina Madi

Leviathan / Future Politics, de Georgina Madi

Leviathan / Future Politics habla de un futuro en el que la política ha cambiado y se ha convertido en un bien de consumo audiovisual como cualquier otro. Los nuevos candidatos, con una imagen personal perfectamente curada, son un espejo de nuestros propios deseos. Sus campañas apelan directamente a las emociones más profundas de los votantes; sus propuestas son edulcoradas y simplistas y satisfacen con creces las exigencias políticas de los *millennials*.

A primera vista, Vestalia es el partido político perfecto: un grupo de mujeres de distintas edades y niveles de formación cuyo único objetivo es el bienestar de otras mujeres. Al igual que las vestales romanas, toman decisiones de manera consensuada en un ambiente libre de distracciones, rodeadas de una pureza casi absoluta. Su mundo gira en torno al estudio de los más variados campos del saber; sus dotes emocionales e intelectuales se ven potenciadas por los vínculos personales que existen entre ellas.

Además, en un futuro en el que las ideologías tradicionalmente opuestas empiezan a entremezclarse, algunas ramas del ecologismo evolucionan hacia formas de populismo extremistas. Así nace el colectivo Aurora, un grupo de políticos cuyo único objetivo es restaurar la «supremacía del hombre natural». Bajo la supuesta defensa del medioambiente a cualquier coste y la huida hacia el mundo rural, se esconde un grupo cuyas verdaderas intenciones no son ni tan democráticas ni tan benevolentes como podría parecer.

Vídeo del colectivo Vestalia:
<<https://vimeo.com/277363158>>.
Vídeo del colectivo Aurora:
<<https://vimeo.com/277372145>>.

Laura Benítez Valero

Doctora en filosofía por la UAB. Ha sido investigadora invitada en el centro de arte Ars Electronica. Ha participado en ciclos en diferentes instituciones internacionales como lectora, profesora e investigadora invitada. Actualmente colabora en diferentes proyectos de investigación, tanto académicos como autónomos. Su investigación se centra en procesos de bio-resistencia, bio-desobediencia civil y agentes no-humanos.

Marek Tuszynski

Fundador entre otros Tactical Technology Collective una organización con sede en Berlín que trabaja en la intersección entre tecnología, derechos humanos y libertades civiles. Imparte formación, lleva a cabo investigaciones y crea intervenciones culturales que contribuyen al más amplio debate sociopolítico en torno a la seguridad digital, la privacidad y la ética de los datos.

Donato Ricci

Investigador en el laboratorio médialab, en Sciences Po (París). Utiliza métodos de diseño experimental en Ciencias Humanas y Sociales. Siguió los métodos de diseño del proyecto AIME de Bruno Latour. Fue comisario, junto con Latour, de la exposición *Reset Modernity!* en ZKM Karlsruhe y en el Shanghai Himalayas Museum. Es profesor adjunto de Conocimiento y Representación en la Universidade de Aveiro y forma parte del Programa Experimental de Artes Políticas (SPEAP) en Sciences Po.

Blanca Pujals

Arquitecta por la Universitat Politècnica de Catalunya. Master en Teoría Crítica y Estudios Museísticos por el Programa de Estudios Independientes del MACBA, tutorizada por el filósofo Paul B. Preciado. Postgraduada en el Centre for Research Architecture (Visual Cultures Department) de la Goldsmiths University of London, bajo la dirección de Eyal Weizman y Susan Schuppli. Actualmente es doctoranda en el programa de Art&Science del Baltic Center for Contemporary Art and Northumbria University. Su práctica se basa en la investigación espacial y el análisis crítico. Su trabajo incluye arquitectura, cine, proyectos curatoriales, docencia y diferentes formatos de escritura.

Félix Pérez-Hita

Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona. Realizador, guionista y editor. Forma parte del equipo Soy Cámara, el programa del CCCB, desde sus inicios. Ha preparado (con Andrés Hispano, Joana Hurtado, Joan Fontcuberta, etc.) la segunda edición de Festival Panoràmic (Granollers) dedicado al mayo del 68. Ha sido integrante de los proyectos: Boing Boing Buddha (Btv), Gabinet de Crisi (Un programa de tele que no veurà a la tele), Neokinok.tv, Tvlatà (tv experimental y educativa en Salvador de Bahía, Brasil), Horitzó.tv (la Capella, Bcn). Ha dado clases y charlas en diversas universidades catalanas y museos. Ha publicado textos sobre teoría e historia de las imágenes en Archipiélago, Mania (U.B.), Culturas (La Vanguardia), El Estado Mental, entre otras.

