

La materia contraataca: una tentativa objetológica

Matter Strikes Back: an objectological attempt



Jaron Rowan

Coordinador del Área de Arte, coordinador de la línea de investigación Objetologías (GREDITS). BAU, Centro Universitario de Diseño.

sirjaron@gmail.com

Carla Boserman Romero

Profesora, Área de Arte. BAU, Centro Universitario de Diseño.
carlaboserman@gmail.com

Jara Rocha Zaragoza

Profesora, Área de Proyectos. BAU, Centro Universitario de Diseño.
jararocha@gmail.com

RECIBIDO: 30 de Mayo 2015

ACEPTADO: 15 de Julio 2015

Resumen

Es necesario pensar el diseño desde una perspectiva posthumanista y materialista. Para ello se introduce una indagación en torno a las condiciones estéticas, éticas y políticas de los objetos y las tecnologías a partir de sus distintas materialidades. Reflexionar en torno a las condiciones materiales de los objetos (y por consecuencia la práctica y el pensamiento del diseño) implica pensar sobre escalas, durabilidades, pesos, volúmenes, atracciones, dispersiones, etc. Escapando del estudio plano de los usos sociales de objetos y tecnologías, pretendemos relacionarnos con sus ontologías complejas y mutantes, estableciendo metodologías de investigación que parten de los propios objetos, para así plantear una mirada objetual del diseño.

Palabras clave

Nuevos materialismos, posthumanismo, objetos, diseño, métodos de investigación.

Abstract

We need to consider design from a posthumanist and materialist perspective. To achieve this, we reflect on the ethical, aesthetic, erotic and political conditions of objects and technologies, on the basis of their material conditions. To think about the materiality of objects (which implies thinking about design), we must take into account scales, durations, weights, volumes and attractions, among other factors. Instead of studying the social use of objects and technologies, we attempt to consider their mutant and complex ontologies, providing research methodologies drawn from the objects themselves. This can help us to approach design from a whole new perspective.

Key words

New materialisms, posthumanities, objects, design, research methods.

1. INTRODUCCIÓN: LA CENTRALIDAD DE LA MATERIA

La película *Fritzcarraldo* que dirigió el director alemán Werner Herzog en 1982, presenta la historia de un empresario del caucho, Brian Sweeney Fitzgerald "Fritzcarraldo", que tiene un sueño, llevar la ópera a la pequeña ciudad de Iquitos en plena selva amazónica peruana. Para ello, antes debe amasar una pequeña fortuna que espera conseguir explotando una zona de la selva a la que aún no ha accedido colono alguno. Una de las imágenes más reconocibles de esta película presenta un barco subiendo una montaña arrastrado por un grupo cada vez más mermado de indígenas que recelan de las intenciones y voluntad del irlandés que vestido de blanco, les da órdenes. Fritzcarraldo quiere someter la materia a sus deseos. Quiere poner la selva amazónica al servicio de su fantasía. Está dispuesto a sacrificar la vida de indígenas en pos de un plan mayor: civilizarlos a través de la ópera. En definitiva, vemos en esta película como el delirio humanista ilustrado se topa con las resistencias de la materia, tanto en forma de selva como de los cuerpos de sus habitantes, que no se doblegan ni se amoldan a los planes del europeo. Esta película nos habla de los ideales del humanismo, de su ambivalencia y de sus contradicciones. Nos habla, de forma notable, de cómo la idea del hombre cual demiurgo de la realidad es un sinsentido. Nos habla de la grandilocuencia del hombre y de cómo piensa que puede diseñar la realidad forzando los límites de la materia.

A lo largo del siguiente artículo queremos poner en crisis esta noción de diseño. Queremos cuestionar el diseño entendido como una forma de dominación de los objetos. Para ello presentaremos lo que denominamos las

objetologías, es decir una aproximación al diseño cuya metodología radica en analizar y reflexionar en torno a las condiciones éticas, eróticas, estéticas y políticas de los objetos y las tecnologías en sus distintas materialidades. Proponemos una mirada materialista y posthumanista del diseño en el que el sujeto queda descentrado para de esta manera poner de manifiesto relaciones más complejas entre sujetos y objetos. Entre materialidades y deseos. Entre tendencias, propensidades, viscosidades y porosidades. En definitiva, un marco de análisis en el que el sujeto no tiene un lugar central y en el que objetos, de todo tipo, organizan tramas densas de relaciones en las que acontece el diseño.

2. POSTHUMANISMOS Y OBJETOS

Los problemas inherentes al proyecto humanista se han explorado y puesto en crisis en numerosas ocasiones. El feminismo no ha dudado en criticar la presunta neutralidad del hombre cuya figura ideal vertebró todo el pensamiento humanista. La teoría postcolonial se ha esforzado en focalizar su crítica hacia el proyecto colonial que propició el humanismo, poniendo en crisis al sujeto blanco, occidental que lo promovió. Es precisamente el antropocentrismo del humanismo el que ha permitido y propiciado que el hombre europeo haya considerado que el mundo era su cajón de arena, en el que podía jugar y en el que podía hacer y deshacer a su antojo. Civilizar y amoldar sus deseos. Como indica la filósofa posthumanista Rosi Braidotti, "históricamente el humanismo se ha transformado en un modelo civilizatorio, que ha moldeado cierta idea de Europa coincidiendo con los poderes universalizadores de la razón reflexiva" (Braidotti, 2013:13). Y fue este mismo "ideal civilizatorio humanista el que sirvió de motor de los proyectos imperiales de Alemania, Francia y de forma más notable, Reino Unido, en el siglo XIX" (Braidotti, 2013:15). El mundo se podía diseñar y reconstruir alrededor de la razón occidental y sus ansias de prosperar e ilustrar.

El proyecto humanista también definió un sujeto muy estandarizado y normativo. Era el sujeto blanco, burgués y reflexivo. Sus valores estaban claros. Los de los demás, seguramente no tanto. De nuevo con Braidotti vemos que "el ideal humanista estableció la visión liberal e individualista del sujeto, definido en términos de autonomía y autodeterminación"(Braidotti, 2013:23). De esta manera la figura de humano normaliza ciertas formas de pensar y de pensarse, establece jerarquías entre humanos y no-humanos, discrimina a animales y humanos no blancos en una ontología vertical basada en la exclusión. El humanismo sirve para establecer una ontología que gira alrededor del sujeto, objetos, animales, mujeres, sujetos no-blancos, se ponen al servicio de su proyecto normalizador. Este legado humanista, obviamente ha tenido incidencia en el diseño.

Por esta razón nos interesa interrogarnos en las siguientes páginas por un diseño en el que el sujeto se encuentre descentrado. Un diseño en el que la convivencia entre humanos y no-humanos no esté organizada en base a una

estructura jerárquica sino siguiendo ensamblajes más complejos y ciertamente, no lineales. Con esto no queremos afirmar que el posthumanismo es de forma automática más tolerante, igualitario o elimina todos los problemas expuestos anteriormente. Coincidimos con Braidotti cuando escribe que “el panorama político posthumanista no es necesariamente más igualitario o menos racista y heterosexista” (Braidotti, 2013:97), pero si sirve para poner en crisis la supuesta bondad inherente al hombre que proclamaba el humanismo y que se filtró en las humanidades. No defendemos la desaparición post-estructuralista del sujeto, pero si ponemos en crisis su superioridad moral y ontológica. Ponemos en crisis la ordenación del mundo en torno al sujeto. Ponemos en crisis esta unicidad y normatividad del sujeto.

2.1. OBJETOS Y MATERIALISMOS

El neo-materialismo es una disciplina de pensamiento que ha ido adquiriendo notoriedad en la última década y que nos va a ayudar a pensar el papel de los objetos y sus diferentes agencias. Aceptando las premisas del materialismo histórico, en el mundo se producen desigualdades y formas de discriminación en base al acceso a los materiales básicos que permiten la subsistencia y reproducción de los cuerpos, el neo-materialismo se interroga sobre todos los cuerpos que pueden intervenir en esa ecuación. Otorgando agencia no tan sólo a los sujetos que definen la historia y determinan las condiciones materiales de existencia, el neo-materialismo se ve obligado a asumir que el devenir de los sujetos no viene tan sólo determinado por otros sujetos.

Una de las voces más interesantes en este contexto es el de Jane Bennett que en su libro ‘Vibrant Matter’ nos propone repensar la materia desde una tradición filosófica vitalista. Según ella todos los objetos están investidos de cierta vitalidad, que determina como “la capacidad que tienen las cosas-comestibles, mercancías, tormentas- no tan sólo de bloquear la voluntad y los diseños de los humanos, sino que a su vez les permite actuar como casi-agentes o fuerzas que tienen trayectorias, propensidades o tendencias propias” (Bennett, 2010:viii). Para esta autora, pensar la materia como algo vivo no es un proyecto meramente especulativo sino un ejercicio político de suma importancia. En su opinión pensar la materia como algo completamente inanimado constituye “uno de los impedimentos para que surjan modos de producción y consumo más ecológicos y materialmente sostenibles” (Bennett, 2010:ix). Hasta ahora el materialismo se ha fijado en las necesidades materiales de los humanos, dejando de lado a los no-humanos, estableciendo una jerarquía de necesidades muy desigual. Esto puede haber dado lugar a crisis alimentarias, al calentamiento global, polución, criminalidad animal, puentes de Calatrava, etc.

Para revertir esto, Bennett propone pensar en lo que denomina el “poder de las cosas”, es decir “la curiosa habilidad de los objetos inanimados para vivificar, actuar, producir efectos dramáticos o sutiles” (Bennett, 2010:6). Entender la materia como un ser vivo hace que eliminemos cierta forma de discriminación, la que se ejerce sobre aquellos elementos no humanos. Cual Fritzcaraldo arrasando la selva amazona, pensar que las plantas, animales, rocas o ríos son

elementos vivos puede ser el primer paso para pensarnos dentro de una trama más compleja de elementos vivos. La propia Bennett ya es consciente de que “es un reto concebir los materiales como elementos vivos y auto-organizados, en lugar de pensarlos como elementos pasivos o mecánicos que pueden ponerse bajo las órdenes de algo no-material, como puede ser la mente” (Bennett, 2010:10). De esta manera empezamos a vislumbrar un diseño que no tiene que ver con someter a todos los objetos a los deseos o voluntad del diseñador/a, sino un espacio complejo o ensamblaje en el que notamos diferentes agencias (humanas y no-humanas) y en el que la organización social no ha de ser vertical: humanos, animales, plantas, minerales, etc. sino consistir en ensamblajes más complejos (como por ejemplo humanos y bacterias que se unen para poder digerir alimentos).

Esta idea de ensamblaje, muy influenciada por el pensador Bruno Latour, nos permiten pensar otras formas de estar en el mundo pero también de quién y para quién es la política y cuales y quienes son afectados por ella. El propio Latour propone la figura retórica de un “parlamento de las cosas”(Latour, 1993), como un nuevo espacio en el que esta política tiene lugar. Desde aquí nos interesa pensar lugares un poco más salvajes, espacios de objetos disidentes y de humanos no deseantes. Diseños desobedientes y cuerpos múltiples. Pero exploraremos estas ideas un poco más adelante. Bennett nos dice que los “ensamblajes no están gobernados por una sola cabeza central: ninguna materialidad o tipo de material tiene la competencia suficiente para determinar de forma consistente la trayectoria o impacto del grupo. Los efectos generados por un ensamblaje tienen propiedades emergentes” (Bennett, 2010:24). De esta manera las propensidades, tendencias, suntuosidades, rugosidades, deseos, dilataciones, etc. de los materiales se configurarán para determinar de forma temporal la forma y velocidad del ensamblaje. Las decisiones no responden tan sólo a una voluntad o deseo. Las agencias entran en disputa. Por ello, se ha criticado duramente al pensamiento *latourniano* por ser postmoderno, relativista y no aceptar las responsabilidades políticas de las acciones de los humanos (de Rivera, 2013). La propia Bennett confirma estas sospechas cuando escribe que “esta federación de actantes es un ente al que el concepto de responsabilidad moral apenas atañe y al que es difícil aplicar el concepto de culpa” (Bennett, 2010:28). Desde las objetologías nos parece poco interesante pensar que existe una escisión entre el materialismo histórico y el neo-materialismo. Abordaremos esta problemática en el siguiente punto cuando expongamos la metodología de estudio en el que no consideramos que se puedan pensar los objetos de forma ética si no se entiende su erótica, o políticamente si no se explora su estética. Son estos cuatro ángulos los que nos ayudarán a entender que esta supuesta dicotomía reside en un problema de enfoque, y no es co-sustancial a un materialismo de las cosas.

En este sentido nos parece especialmente el trabajo de Andrew Barry cuando interroga la figura de la metalurgia, como lugar en el que el vitalismo de las cosas y la política se funden irremediabilmente. Pensar en la vida de las cosas implica pensar en su realidad política. Barry nos dice que el metal es político precisamente porque tiene una vida material en el mundo. En sus propias palabras “la importancia política de los metales y otros materiales inorgánicos deriva del hecho que tienen una objetividad y de un límite a su maleabilidad

que no pueden ser explicados como una expresión de ideología política o interés económico. Los defectos en el metal o los accidentes que derivan del plomo o el fallo de estructuras materiales no puede ser negado ni visto como una simple proyección de la imaginación de quienes apuntan que el fallo ha ocurrido" (Barry, 2010:90). Esto nos da para pensar un problema ciertamente interesante. ¿Puede en neo-materialismo no encajar en lo que se denomina lo político sólo porque lo político está concebido sólo desde una óptica humana? Si la política de las cosas tiene que ver con límites de refracción, tipos de duración, grados de flexibilidad, tipos de aleaciones, etc. nos encontramos que el problema de la política tiene que ver con sus límites para definir lo político, no con el relativismo.

2.2 ¿QUÉ ES UN OBJETO?

Queremos concluir este primer apartado dando respuesta a un interrogante que seguramente se ha abierto con todo lo expuesto anteriormente. ¿Qué es exactamente un objeto? Se ha aplicado la noción para hablar de metales, puentes, animales, alimentos, etc. Desde aquí, y siguiendo los pasos del filósofo Graham Harman queremos proponer mantener abierta esta acepción de lo que constituye un objeto. En su intento de elaborar una ontología orientada a los objetos, Harman escribe que "el término objeto se usará en su sentido más amplio y para designar cualquier cosa que tenga una realidad unitaria. La palabra objeto puede designar árboles, átomos, canciones, ejércitos, bancos, franquicias deportivas o personajes de ficción. Algunos objetos pueden ser reales en el sentido que tienen una presencia física externa, pero otros no. El pato Donald es un objeto como también lo es un pilar de granito" (Harman, 2010:147).

La filosofía apenas ha pensado el papel de los objetos en el mundo, proponiendo ontologías en las que el humano siempre constituye el elemento central. En ese sentido se han pensado los objetos en relación a las necesidades humanas o a cómo estos utilizan los objetos. Aun así Harman explica que los objetos tienen una vida más allá de nosotros o a pesar de los humanos. Para ello propone una filosofía de corte realista que parta de la premisa de que los objetos no requieren de los humanos para poder existir. Una filosofía no "correlacionista" usando el término propuesto por el filósofo francés Quentin Meillassoux. Los objetos exhiben algunas propiedades con las que los humanos se pueden relacionar, pero eso no agotado a los propios objetos. Como indica Harman, "como cualquier otro objeto, el oxígeno tiene propiedades que el cuerpo humano está preparado para usar. La respiración reduce el oxígeno a una mera caricatura" (Harman, 2010:156). Esto no tan sólo pasa en la relación entre objetos animados e inanimados, Harman, en otro libro habla de cómo cuando el fuego y el algodón entran en contacto, el fuego se relaciona con la capacidad de arder del algodón, no con otras características como pueden ser su olor, suavidad, etc. (Harman, 2011).

El diseño siempre ha pensado los objetos como una extensión de los humanos y de sus voluntades. La materia ha de doblegarse a su voluntad. Los objetos existen en cuanto a las necesidades de los humanos. Es por ello que

consideramos necesario pensar el diseño desde las *objetologías*. Pensar en ensamblajes más complejos y heterogéneos entre humanos y no humanos. Estructuras de relación en lo que la centralidad no sea determinada por el antropocentrismo que tan nocivo ha resultado para el propio humano. Pensar desde un materialismo de corte vitalista que asume la multiplicidad de agencias. Pensar desde un post-humanismo crítico. Pensar la política de las cosas, humanas y no humanas, como un lugar de deseo, de porosidad, de inclinaciones y de flexibilidad.

3. METODOLOGÍA: PARAFERNALIA Y EL CUÁDRUPLE HAZ

Descentrar al humanismo y a las ciencias sociales no es tarea fácil. Tampoco en diseño. Exige gran dedicación y la colaboración de muchos agentes. No es sencillo habitar -utilizar- el corpus bibliográfico y referencial que nos brindan la academia y demás espacios de pensamiento del presente, y desplazar esas lecturas para observar y describir mejor la materia y sus condiciones, a la vez reconociendo la condición humana de quienes investigamos. Hemos visto intentos tímidos de introducir este enfoque de forma específica en los ejercicios propuestos por Bennett, Harman o Weizman (Sutela, 2013), pese a que nos enfrentamos a prácticas muy incipientes.

Para comenzar, es necesaria una hoja de ruta, un dispositivo de desorientación (Ahmed, 2006). Una máquina de indagar que ayude a romper inercias teóricas, asimilaciones conceptuales cristalizadas, y dependencias de rumbos metodológicos rígidos. Es urgente prototipar y testear un dispositivo que además de rasgar lo estabilizado, difracte y añada tonalidades teóricas nuevas (facilitando, sin embargo, el rigor investigador requerido por la contemporaneidad del diseño). Fritzcarraldo, el personaje herzogiano, forzaba los límites de la materia; aquí se pretende forzar los límites de lo disciplinar para facilitar la emergencia de un dispositivo no-humano que forme parte central, simétrica y clave en la deriva investigadora de las *objetologías*.

La participación simétrica en la investigación, como hemos aprendido con la caja de herramientas epistémicas provista por la "Teoría del Actor-Red" (Latour, 2008), no supone una homogeneización de las competencias y capacidades de cada uno de los agentes participantes. Más bien al contrario, las *objetologías* reclaman durante el diseño de tal dispositivo un reconocimiento de la diferencia entre las agencias, y una puesta en valor de cada una de las capacidades provistas por un colectivo situado conformado por agentes pensantes diversos (discursos, nomenclaturas, experimentos, fórmulas, archivos, técnicas, etc.). Así, es fundamental que se trate de una herramienta de desjerarquización que nos permita practicar articulaciones, *zooms* y mutaciones ontológicas de raíz (es decir: radicales), para tomar las disciplinas desde dentro.

Es así como la máquina "Rosa de los vientos", un incipiente artilugio de navegación radical, atraviesa con cuatro ejes de condiciones, competencias y/o capacidades el salvaje territorio de la materia. Como puede preverse, tal cuádruple haz parte de la base tríadica ética-estética-política, pero su

prospección requiere de una nueva incorporación, de un nuevo atravesamiento para lo material: la erótica. Ahí la primera hipótesis-desplazamiento.



Figura 1. *Máquina rosa de los vientos*. Autor: Carla Boserman

Antes inaugurar la ingeniería focal inversa, merece la pena hacer hincapié en la idea de difracción que antes se mencionaba. La difracción es el fenómeno físico de la luz que tiene lugar cuando se atraviesan ciertas formas prismáticas. Se trata de una experiencia material de esquivación en caso de obstáculos. Con Donna Haraway en "Las promesas de los monstruos" (Haraway, 1999), entendemos la potencia de los objetos de estudio difractantes como compañeros problematizadores de los sujetos estudiosos reflexivos. El dispositivo de los de cuatro ejes dispone una maquinaria conceptual centrífuga, que se esfuerza por expulsar del centro de la producción de pensamiento (y por ende de mundo) a los padres y madres del humanismo y el positivismo más afianzado.

A partir de ahora se practicará, por tanto, una difracción (en parte metafórica: pensante y agente; en parte real: focal, visible, brillante) desde cada uno de esos cuatro ejes. Tal oscilación, para ayudar en la comprensión, se nutrirá de al menos un ejercicio aplicado por eje.

3.1 ONDA ÉTICA

Como se ha visto, los valores de lo humano no son aplicables de manera absoluta al complejo de la materia. ¿Cuál es la longitud de alcance de la ética ideada por y para humanos? ¿Cómo se reducen las distancias de afectación cuando la relacionalidad entre humanos y no humanos se hace evidente y necesaria para habitar el mundo?

La onda ética choca a menudo con un obstáculo especialmente robusto en el corpus de la modernidad antropocéntrica: el de la *voluntad* (Verbeek, 2001). En una situación de convivencialidad (Illich, 1974) simétrica entre humanos y no humanos, el sujeto puede a menudo encontrarse en la coyuntura ética de llevar a cabo acciones en contra de su prediseñada "voluntad ética". Un divertido ejemplo puede derivar de la subjetividad internauta a la que se le aparece un *captcha* con un mensaje generado automáticamente a partir de caracteres otrora aislados: "d o n ` t t y p e". "No teclees, sujeto", dice el objeto. Y la voluntad de continuar la deriva online se ve rotundamente interpelada por una agencia involuntaria pero determinante, contundente. Surge el dilema. Los *captchas* son, recordemos, artefactos de detección y bloqueo de robots: "show you're not a robot", es habitual leer en estas franjas. "D o n ` t t y p e" dice un no-humano a un humano tratando de demostrar que efectivamente aún lo es; y el aparato ético del albedrío es involuntariamente puesto en entredicho.

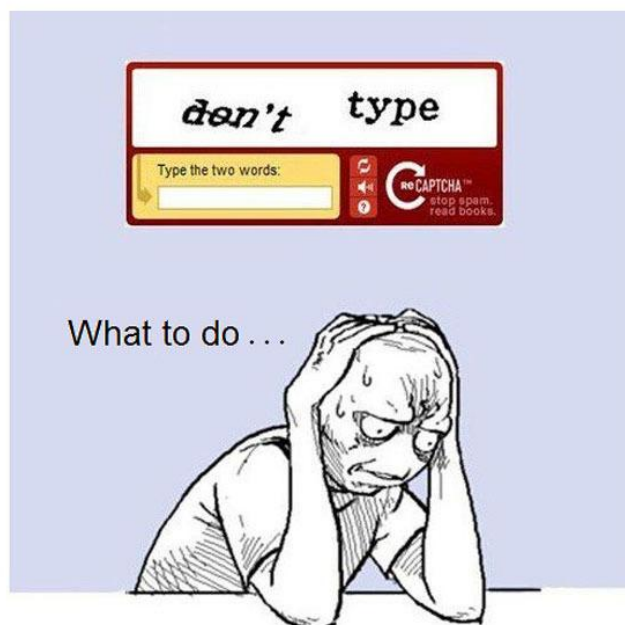


Figura 2. *Don't Type*. Autor: anónimo

3.2 DIVERGENCIA POLÍTICA

Poco importa ya si es de conciencia o no, la objeción. Lo que importa es que tenga cabida. Que se respete su trayectoria. Que se describa su foco, su choque. La objeción como agencia clave del objeto: los objetos *objetan*. El proceso instituyente, la (auto)legitimación reconocida a la materia. Desde ahí brilla la máquina: desde el eje de competencias diferentes pero reconocidas en simetría del conjunto de los objetos que hacen el mundo.

Habrán objetos con capacidades pro-permanencia, objetos conservadores. Se atisban también objetos disidentes, materias resistentes (como la tupida, escarpada y rebelde selva de Fritzcaraldo, o las robustas fisiologías de sus

nativos). Objetos fuera de control. Objetos “inapropiados y/o inapropiables” (Haraway, 1999).

Si se reconoce que el sistema y reparto de poderes no se decide ni ejecuta sólo en exclusividad humana, entonces se puede hablar de capacidades no-humanas. La materia toma formas, pero también puede formar tomas. Disentir. Ese es precisamente el núcleo del discurso curatorial de “Disobedient Objects”, la exposición que en 2014 tuvo lugar en el Victoria and Albert Museum de Londres: “This exhibition was the first to examine the powerful role of objects in movements for social change. It demonstrated how political activism drives a wealth of design ingenuity and collective creativity that defy standard definitions of art and design.”

El eje difractante de la política señala dos lugares: un rayo hacia la cuestión de la relacionalidad. Formas para la gobernanza compartida entre humanos y humanos, entre humanos y no-humanos, entre no-humanos y no-humanos. Otro rayo, apuntando a la cuestión de la frecuencia: ¿qué temporalidades, qué ritmos políticos exige el territorio extensísimo de la materia? Cuando el colectivo belga *Constant* preparaba la 14ª edición de su bienal *Verbindingen/Jonctions*, tenían claro que su habitual mirada transfeminista en esta ocasión querían dirigirla hacia las relaciones de *convivencialidad* con los servidores informáticos. Muy elocuentemente, llamaron al evento “Are You Being Served?”. Directo, interpelante. Querían atender a las condiciones de propiedad, dependencia, manipulabilidad y cuidado de unas infraestructuras muy cercanas y cotidianas, pero con las que sin embargo a menudo no compartimos situaciones de intimidad: “The initial outset [...] was to not take server-client relationships for granted” (Constant, 2015).



Figura 3. *The Power Button*. Autor: Jara Rocha

3.3 OSCILACIÓN ESTÉTICA

Los efectos que un cuerpo (vivo o inerte, humano o no-humano) emite y provoca son un corpus de lecturas absolutamente fundamental si de lo que se

trata es de atender y describir sus potencias. Pero Paul B. Preciado (Preciado, 2014) insiste en recordarnos que el cuerpo es una de las ficciones de la modernidad. Es una construcción, y como tal hay que atenderlo. En términos políticos, éticos y por supuesto estéticos.

Es sencillo entender cómo la tecnología es cultura si tomamos como ejemplo el *software* de "MakeHuman", una aplicación basada en *Python* que utiliza las bases del diseño paramétrico para producir simulaciones renderizadas tridimensionales de "cuerpos humanos". Make. Human. El sueño del demiurgo no se fue; siempre estuvo ahí. El diseño paramétrico es efectivamente un espacio de peligro por la idea de falsa infinitud de posibilidades materiales en la construcción y presentaciones de entidades (en este caso, representaciones de cuerpos humanos). La tecnología se delata al lucir sus capas de alta hegemonía heteropatriarcal, colonialista y neo-liberal. En la figura 4 se aprecia la ruptura del sistema compositivo de mundo si a una figura tridimensional "masculina" se le aplica un código de movimiento (archivo de *motion graphics*) "femenino": el derrumbe. La pérdida de compostura. La salida del eje. *La pluma* no tiene lugar en el supuesto tecnológico de *MakeHuman*. Así fue como aprendimos que la tecnología no es ni estanca ni finita, sino procesual y *reenunciable*. Es interesante cómo anécdotas de este tipo ilustran lo que en "Mil Mesetas" ya nos fue explicado detenidamente en el fragmento sobre la *rostridad*: "No hay significancia sin un agenciamiento despótico, no hay subjetivación sin un agenciamiento autoritario", "En verdad, sólo hay inhumanidades, el hombre sólo está hecho de inhumanidades, pero muy diferentes, y según naturalezas y a velocidades muy diferentes" (Deleuze y Guattari, 1994).

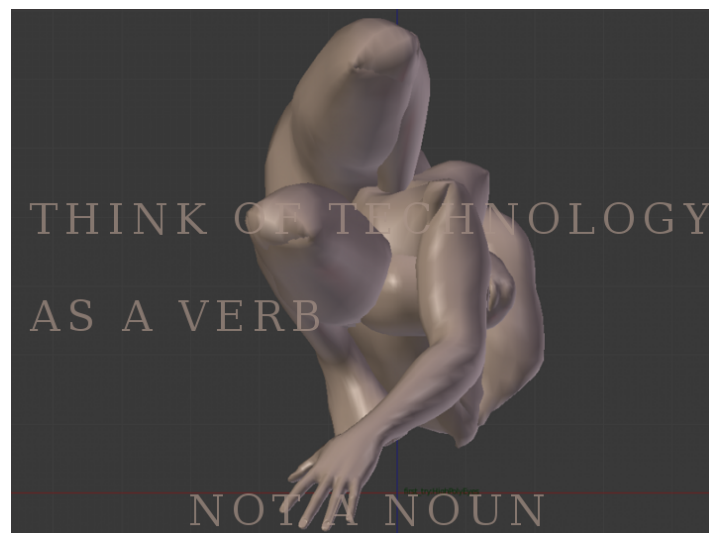


Figura 4: *Bug de pluma en MakeHuman*. Autor: Jara Rocha

3.4 ESPECTRO ERÓTICO

Terminamos esta exploración añadiendo un ángulo menos frecuente. Una mirada que hasta ahora no se había puesto a la misma altura. La erótica, entra en este diagrama cuádruple. Deleuze y Guattari, en la obra ya mencionada presentan la agencia de la máquina célibe. Recordemos el "Gran Vidrio" de Duchamp. Recordemos que se ha presentado como una máquina célibe. Célibe ante qué tipo de relaciones, cabe preguntar. Y para tal indagación es útil la noción de glamour trabajada por Nigel Thrift como una tipología afectiva: una "calidad singular del encanto a través del establecimiento de campos humanos y no-humanos de atracción" [...] "un estilo particular que genera encanto sin supernaturalismo" (Thrift, 2010:290). La cantidad de erótica que gestiona la máquina célibe que es el Gran Vidrio, la densidad de pulsiones y atracciones que para no-humanos de escalas, temporalidades y performatividades distintas es ingente: la institución arte, la cultura contemporánea, el sujeto moderno cultivado. Una urraca, sin embargo, clarísimamente sentiría y operaría también con respecto a esa erótica, pero sin formar parte del juego del arte. Sin embargo, las glamurosas condiciones del brillo supondrían una atracción evidente y generarían un gesto seguro, si bien un gesto animal.

Las capacidades de afección son trans-especies, y brillan en gestos tan dispares como el robo de una urraca o el *stendhal* de un esteta. La materia es un territorio cargado de formas de seducción, de las que los humanos sólo conocemos cierta minoría. Las temperaturas de color en el territorio del posthumanismo son altas. Las proyecciones y propensiones entre entes en simetría son mucho más sexys. Bienvenidas al caliente prisma de las *objetologías* y sus ontologías altamente erotizadas. Algunas -afortunadamente- brillan por su ausencia, y aquí el glamour está por todas partes. Y así es como pensamos unas *objetologías* alumbradas por un cuádruple haz destelleante, intenso, complejo, precario, inmanente.

4. DISCUSIÓN. OBJETOS, MÉTODOS Y ACCIÓN.

Con el fin de profundizar el papel que tienen los objetos como agentes activos y elementos de especulación en diseño, en junio de 2014 se organizó la I Jornada de Objetologías: *La materia contraataca*, en la que participaron investigadores como Blanca Callén o Tomás Sánchez Criado quienes dialogaron con y desde sus objetos de estudio, ya fueran cacharros, prototipos o planos

El reto compartido consistió en pensar si sería posible dejar de hablar sobre las cosas para hablar a través de las cosas, o mejor dicho ¿cómo permitir que sean los propios objetos los que hablen y nos interroguen? Desde el contexto de una universidad de diseño nos propusimos atender no sólo a las estéticas, materialidades y formas de producción de las cosas (que también) si no además a las biografías y biológicas que traen consigo.

Ya que las prácticas de diseño arrojan al mundo objetos, se propuso un marco de reflexión en el que estos objetos no tan sólo habitan el mundo, si no que también lo producen, teniendo entonces agencia para re-producir, re-imaginar e inventar otros mundos posibles. Tomando el concepto de *object worlds* (Bucciarelli, 2002) se pensaron las herramientas, textos y códigos que

conforman una objetualidad más compleja. Discutimos en torno a objetos heterogéneos, con diversas materialidades y escalas, objetos que fueron desde la basura electrónica a una mesa de diseño adaptado. Materias que nos permitieron aproximarnos a ciertos enfoques metodológicos que quisieron responder a una pregunta: ¿Cómo podemos investigar con los objetos, y no sobre o acerca de ellos?

La Dra. Blanca Callén presentó su ponencia "Políticas de la chatarra", una investigación que partía de la preocupación por "materializar los métodos" ubicando al objeto de estudio en el centro del entramado metodológico. ¿Cómo es un objeto metodológico? ¿qué formas empíricas propicia y que epistemes convoca?

Callén investiga la basura electrónica abordándola como "objeto epistémico, de conocimiento y para la producción de conocimiento". Un objeto que abre preguntas desde su controvertida existencia, como dejó claro en su ponencia: "La basura, frente a los objetos o entidades que pueblan nuestra vida, es aquello que ya ha dejado de ser y que pierde su forma e identidad. Desdibuja así los límites y particularidades de las cosas, de aquello que las hace distinguibles y engulle las categorías objetuales para reducirlas a la deformidad de una montaña". De esta manera establecía la complejidad de investigar sobre un objeto que muta a medida que cambia de contexto, que va desde lo más micro, el mineral contaminante que contiene una placa base, a lo más macro, como contenedores repletos de ordenadores desahuciados. Ambos pueden convivir en todo momento, pero el cambio de escala te llevará a formular preguntas completamente diferentes.

Investigar con la basura electrónica implica reparar no sólo en los complejos procesos de diseño y producción de los objetos electrónicos, sino también en las múltiples vidas, normativas que la regulan y las formas que adopta la materia investigada. Atender a la materia, y trabajar con ella pasa por investigar desde la incertidumbre. ¿Cuándo se transforma la basura en basura? ¿Cuándo deviene chatarra o deja de ser un dispositivo para almacenar información? Al colocar la basura electrónica en el centro de la investigación, se descubre el poder de enunciación de este objeto (que deviene así objeto epistémico).

El mundo material se presenta aquí como un asunto mucho más sofisticado y controvertido que escapa al de las apariencias de las cosas. El giro metodológico que Callén nos propone para recorrer la tensión basura-chatarra, parte de la certeza de que no hay un objeto que pregunta y otro que responde, sino que ambos son a la vez formas de enunciación y posibles respuestas. Hablamos de objetos que habitan un ecosistema complejo atravesado por complejas macro-regulaciones y normativas, por diversas prácticas de reparación (Callén atiende a 4 de formas específicas: la recolección de basura electrónica, su reutilización, el *hackeo* de componentes y la canibalización y desmantelamiento de piezas). Formas materiales en la que los límites entre la basura y la chatarra son difícilmente dibujables. En la que la relación objeto/sujeto va cambiando la constitución del propio objeto, pasando de de ser tecnología a desecho o viceversa.

Callén nos presenta una serie de objetos difuminados repletos de fronteras e intersticios, objetos que performan distintas realidades. Como plantea la autora, objetos que tienen “la capacidad de transformación o la posibilidad de devenir en otra cosa, pasar de bienes a basura o de basura a nuevos-viejos objetos”. Una forma de explicitar lo que Mol denomina multiplicidad ontológica (Mol, 2002). En el prisma tecnología/chatarra se nos presentan cuestiones éticas y políticas acerca del mundo material, o sobre los mundos que contienen los objetos. Cuestiones que Callén señalaba “no sólo radican en las condiciones materiales y económicas del objeto, sino en elementos y relaciones de tipo jurídico y legal, pero también espacial, práctico y epistémico, que están operando a la vez”. Pensar con la basura electrónica nos interesa como manera de aproximación a lo que con este texto buscamos plantear, una colección de gestos metodológicos que nos abran a la posibilidad de que “las cosas” hablen, de que la materia performe distintas realidades en las que los límites de los objetos se desdibujan para traer consigo otras sensibilidades epistémicas.

Si Callén nos permitió “materializar los métodos”, el Dr. Tomás Sánchez Criado nos trajo el relato de una mesa de diseño adaptado (a la que nombraron de forma cariñosa La Mesi) para ofrecer un espacio donde la materia está en, es y produce acción. Sánchez Criado junto con Alida Díaz y Marga Alonso, son miembros del colectivo “En torno a la silla”, un proyecto de auto-construcción y diseño libre de productos de apoyo desde la filosofía de la diversidad funcional, que trae consigo una pregunta clave ¿es posible cuidar a través del diseño? o dicho de otro modo ¿cómo cuidan los objetos?

Comenzaron su presentación con un gesto interesante: no mostrar el dibujo del objeto que iban a presentar para de esta manera no invisibilizar sus relaciones. Decía Sánchez Criado: “Ya sabéis que hay una política en todo relato, y también en la de los objetos. No haberme traído a la comunidad que lo concibe y que se transforma con su fabricación hubiera producido una doble invisibilización de las personas junto con las que se diseña, que han sido históricamente objetualizadas y ninguneadas”.

Metodológicamente no se trata aquí de poner en el centro de todo al objeto, si no que dejándolo hablar pondremos atención a la trama de relaciones que lo piensa, diseña, construye y da vida, usándolo. Aquí la objetualidad se muestra en un espacio donde lo humano y lo no humano se ensamblan de tal manera, que resulta complicado definir los límites entre ambos. Señalaba Alida Díaz “hacemos biografías de estos cacharros (cómo se han creado, producido y usado) considerando el tipo de subjetividades que quieren acoger y producir”. Una materia en acción donde objetos, agentes y relaciones operan y reparan en las prácticas de diseño.

La diversidad funcional de Marga Alonso se debe a una falta de masa muscular, desde su silla nos planteó todo lo que sucede en torno a la misma, “dadme un punto de apoyo y moveré el mundo” decía. Alonso hablaba de la estrecha relación que ha establecido con La Mesi, que nos contaba está “construida con madera y hierro, encajada con 4 tornillos y una palometa, y sin mas complicaciones”. La Mesi es precisamente eso, un punto de apoyo, una mesita adaptada, diseñada, pensada y colocada en relación al cuerpo de marga, y no al de su silla, como se haría al modo ortopédico. Los vínculos entre Marga y La

Mesi las difuminan a ambas. Salen juntas a pasear y juntas se enfrentan al mundo. La Mesi se puede pensar como un dispositivo de apoyo, como un diseño cuidadoso con las necesidades de Marga, así como un proceso complejo de diseño colectivo.

Pero además Marga y el colectivo "Entorno a la silla" también cuidan el diseño, en cuanto al nivel de documentación y detalle que despliega el tutorial online de La Mesi, así como cuando Marga diseña fundas y aplicaciones para mejorar, reparar, embellecerla. De esta forma La Mesi se hace más Marga a la vez que Marga se hace más Marga en cuanto a que opera con y desde su Mesi. Las jerarquías de poder entre objetos y sujetos exigen aquí un replanteo desde la fase inicial de diseño al uso posterior que se hacen de ellos. La historia entre Marga y la Mesi son un claro ejemplo de colaboración y existencia compartida, una co-existencia diseñada en y desde el cuidado mutuo.

Desde la experimentación objetual, cacharreando, el colectivo En torno a la silla reivindica que una vida independiente no es una vida en soledad, porque una vida independiente implica compartir soluciones. Soluciones de diseño, planos, prototipos y tutoriales que comparten usando licencias libres, poniendo en jaque la objetualidad cerrada y piramidal del sistema ortopédico. Hablan de diseño libre y en realidad nos plantean el reto de pensar en vidas más libres, y esto pasa por mirar de frente al diseño y su capacidad de agencia, por otorgar al cacharreo, a los apaños y reparaciones un estatus de materia en acción política.

Caharrear, como forma de ser (en común) y estar en el mundo, como una forma en definitiva de cuidarse desde el diseño. Como señalaba Sánchez Criado " La mesi es un cacharro de los nuestros, o quizás un cacharro que nos hace nosotros". Hacer un ejercicio de visualización de ese nosotros que señalaba Sánchez Criado pasa entonces por colocar en un mismo plano, tornillos, cuerpos, planos, archivos, emociones y apaños. Un mapa de vínculos entre objetos y sujetos que invita a repensar sus formas de existencia, atendiendo de forma incisiva a las políticas, estéticas y éticas que lo material trae consigo.

5. CONCLUSIONES

Como hemos podido ver a lo largo de las páginas que preceden, el giro que se propone al pensar el diseño desde las objetologías no se dirige a un campo nuevo: los objetos y sus materiales siempre estuvieron allí, con sus eróticas, políticas, éticas y estéticas. La selva de Fritzcarraldo le estaba avisando a gritos de su existencia, pero perdido en sus pensamientos el humano no logró percibir los rugidos de la materialidad. El humanismo y sus racionalismos le permitieron pensarse en una relación jerárquica con el mundo material, vegetal, mineral, animal, que finalmente le devoró. Él quería imponerse al mundo, muy a su pesar. El hombre quería imponerse al mundo.

A lo largo de este trabajo hemos podido comprobar que las objetologías no constituyen una disciplina de pensamiento ni un conjunto metodológico que cual caja de herramientas podamos disponer para diseñar la realidad. Tienen

más que ver con crear cierta perspectiva, difractar haces de luz sobre la superficie rugosa, brillante, viscosa, dura, líquida, de los objetos con los que convivimos, que creamos y que nos crean. Pensarnos en relación simétrica con las cualidades, sensualidades y realidades objetuales que nos rodean, que nos producen y sobre las que, a escala inmediata y en temporalidad inmanente, intervenimos. Los objetologías tienen más de sensibilidad que de sistema, más de mirada multifocal que de método disciplinar.

Hemos visto cómo la basura electrónica, en su desplazarse por el mundo, desafía las taxonomías y sistemas de clasificación que nos querían hacer modernos. Chatarra, tesoro, basura, montaña, capacidad de computación. La basura resplandece y nos seduce, huele y nos intoxica. Nos acerca y aleja a ella. Pesa y se deja transportar. Transporta a otros agentes, también. Una mesa, atornillada a una silla, surge de un sueño y permite soñar. Literal y metafóricamente. Produce un nuevo mundo y un denso sistema de relaciones entre un humano y un no-humano, que ya no se puede desarticular. Genera emergencias.

Investigar en diseño implica que los objetos pregunten, que las materias se expresen. Pensemos en estrategias de coproducción, en las que las diferentes agencias no se invisibilicen sino que se aúpen a un primer lugar. Las objetologías facilitan perspectivas, canales por los que la materia se deja entrever. El diseño, la carne y la piedra, siempre estuvieron en relación. Siempre en un juego de proporciones, escalas humanas y escalas inhumanas, agencias desiguales que producen mundos que nos habitan y que podemos habitar. Las difracciones testeadas nos recuerdan que los objetos tienen su política, su erótica, su ética y su estética, a veces más opacas, a veces deslumbrantes. Tensiones y propensidades nos llevan de un lado al otro, producen sombras y a veces, arrojan luz. Si diseñar es hacer mundo, aceptemos esta coproducción constante de realidades, humanos y objetos. Algunos oscuros; otros, brillantes.

BIBLIOGRAFÍA

Ahmed, S. (2006). *Queer Phenomenology. Orientations, Objects, Others*. Durham: Duke.

Barry, A. (2010). *Materialist Politics: Metallurgy*. En Brun, B. & Whatmore, S.J., eds. (2010). *Political Matter: Technoscience, Democracy, and Public Life*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bennett, J. (2010). *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham: Duke University Press.

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.

Bucciarelli, L. (2002). Between thought and object in engineering design. *Design Studies: The Interdisciplinary Journal of Design Research*, 23(3), 219-231.

Constant, [ed.] (2015). *Are You Being Served? (notebooks)* [en línea]. Disponible en: <http://vj14.constantvzw.org/> [Fecha de consulta: 30 de mayo de 2015].

Deleuze, G. & Guattari, F. (1994). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Madrid: Pre-Textos.

De Rivera, J. (2013). *Non-human agency, but human after all*. Disponible en línea en: http://www.academia.edu/5268894/Non-human_agency_but_human_after_all [Fecha de consulta: 29 de Mayo de 2015]

Francalanci, E. (2010). *Estética de los objetos*. Madrid: La balsa de la medusa.

Haraway, D. (1999). Las promesas de los monstruos. Una política regeneradora para otros inapropiados/bles. *Política y Sociedad*, 30, 121-163.

Harman, G. (2010). *Towards Speculative Realism: Essays and Lectures*. London: Zero Books.

Illich, I. (1974). *La convivencialidad*. Barcelona: Barral.

Iovino S. & Opperman, S. (2013). After Green Ecologies. Prismatic Visions en Cohen, J.J., ed. (2013). *Prismatic Ecology. Ecotheory beyond Green*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Lash, S. (1999). *Objects that judge: Latour's Parliament of Things*. Disponible en línea en: <http://eipcp.net/transversal/0107/lash/en> [Fecha de consulta: 29 de Mayo de 2015].

Latour, B. (1993). *We Have Never Been Modern*. Cambridge: Harvard University Press.

Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

Meillassoux, Q. (2009). *After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency*. London: Continuum.

Mol, A. (2002). *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice (Science and Cultural Theory)*. Duke University Press Books.

Preciado, P. B. (Julio, 2014). *Cuerpos inapropiables* [Vídeo podcast]. Disponible en línea en <http://www.macba.cat/es/audio-beatriz-preciado-cuerpos-inapropiables>

Thrift, N. (2010). Understanding the Material Practices of Glamour, en Gregg, M. & Seigworth, G.J., eds. (2010). *The Affect Theory Reader*. Durham: Duke University Press.

Sutela, J. Ed. (2013). *Add Metaphysics*. Espoo: Aalto University.

Verbeek, P. P. (2011). *Moralizing Technology. Understanding and Designing the Morality of Things*. Chicago: The University of Chicago Press.