

Cómo el diseño especulativo crea pensamiento crítico. Aplicación de metodologías en el aula.

Eva Verdú Vila

Trabajo Fin de Máster

Tutorización: Beatriz Cavia Pardo

Máster de Humanidades. UOC

Julio de 2024



TÍTULO

Cómo el diseño especulativo crea pensamiento crítico. Aplicación de metodologías en el aula.

MODELO

Ensayo

PALABRAS CLAVE

Diseño especulativo, pensamiento crítico, metodología, diseño disruptivo, diseño social.

.....

Resumen

El diseño especulativo busca plantear preguntas en lugar de encontrar soluciones rompiendo con los objetivos tradicionales del diseño, que busca soluciones a problemas. Este trabajo plantea escenarios futuros que provocan reflexión y pensamiento crítico, pudiendo aplicarse en cualquier campo que se pueda vincular con el arte o el diseño.

El análisis crítico de un concepto o situación se puede vincular a cualquier tipo de manifestación artística y creativa afectando, por lo tanto, a cualquier tema. Se puede aplicar a diferentes procesos de aprendizaje y, en consecuencia, incluir en cualquier debate.

La investigación pretende realizar un trabajo empírico mediante el análisis de una serie de proyectos en los que se ha aplicado el diseño especulativo y de ese modo analizar qué condiciones se dan para generar la activación del pensamiento crítico y un cambio en la actitud social. Se investigará sobre experiencias con capacidad para provocar un impacto a nivel social, cultural o medioambiental.

El contexto en el que se inscribe la investigación es el de aquellos enfoques, dentro del campo del diseño, que buscan el desafío del pensamiento convencional y el fomento de la innovación. Esta investigación es importante en la medida en que refleja en qué medida un proyecto de diseño especulativo puede cambiar hábitos en las personas.

A partir de las conclusiones obtenidas se pretende encontrar una metodología efectiva que permita o facilite la aplicación del diseño especulativo a la docencia.

Sumario

1. Introducción
2. Objetivos y justificación
3. Marco teórico:
 - 3.1. Sobre el concepto modernista del diseño.
 - 3.2. Diseño ecofeminista.
 - 3.3. Sobre el arte útil o el poder especulativo del arte.
 - 3.4. El poder de la contradicción.
 - 3.5. Filosofía orientada a los objetos.
 - 3.6. Interacciones y la teoría de los objetos de Heidegger.
 - 3.7. Flujos y la política de los artefactos.
 - 3.8. Cuidadosamente radicales.
 - 3.9. Lo absurdo de lo serio.
 - 3.10. Reinterpretando los objetos cotidianos.
4. Metodología.
5. Desarrollo del cuerpo del trabajo.
6. Conclusiones.
7. Referencias.
8. Anexos.
 - 8.1. Anexo 1: Cuadro comparativo de proyectos.
 - 8.2. Anexo 2: Imágenes de proyectos.

1. Introducción

En un contexto de crisis multidimensional como el que vivimos, reflexionamos sobre el papel que el diseño puede desempeñar. El ensayo pretende abordar la capacidad que el diseño especulativo y el pensamiento crítico tienen para aportar al espacio docente una herramienta con la que fomentar un mundo más equitativo y sostenible.

Desde hace un par de décadas, la naturaleza del diseño se ha visto impregnada por el *diseño especulativo*. Un enfoque que cuestiona su práctica convencional. Una perspectiva ampliada, más constructiva y comprometida con el entorno social, político y cultural que nos rodea.

Para ello necesitamos abordar metodologías, conocimientos y habilidades que faciliten que el mundo del diseño convencional, incluido el ámbito docente, incorpore estas aproximaciones e interactúe en mayor medida con el contexto social. Y por qué no hacerlo desde el *pensamiento crítico*, provocando la duda sobre lo que nos viene dado como verdad.

El pensamiento crítico permite evaluar de manera objetiva la información disponible. Identificar sesgos, analizar desde perspectivas diferentes y llegar a conclusiones fundamentadas. Facilita profundizar con lógica e imparcialidad de modo que podamos idear soluciones orientadas a problemas complejos. *The Foundation for Critical Thinking*, destaca como características del pensamiento crítico la empatía intelectual, la humildad, la perseverancia, la integridad y la responsabilidad intelectual en las propuestas y los cambios esenciales buscados. A ello, autores le añaden la justicia de pensamiento, la confianza en la razón y la autonomía intelectual (Paul y Elder, 2003). Quien piensa críticamente se apropia y toma consciencia de las estructuras inherentes al acto de pensar y las somete a estándares intelectuales, en un claro “compromiso de superar el egocentrismo y sociocentrismo natural del ser humano” (Paul y Elder, 2005, p. 60). Y eso mismo queremos hacer con el diseño.

El presente trabajo tiene como objeto definir una metodología docente que ponga en valor la utilidad del pensamiento crítico en el proceso de aprendizaje de diseño de proyectos y que utilice el diseño especulativo como disciplina capaz de influir en los hábitos y actitudes sociales.

Se indaga un modo que permita al alumnado complejizar el pensamiento de manera previa a la manifestación artística o creativa. Pues, como señalan los autores de *Conversación Polifónica sobre diseño y otras cosas. Retrato imperfecto de Curro Claret*, el diseño debe pensarse desde el mundo en el cual nos gustaría vivir (Guayabero y Úbeda, 2016).

Victor Papanek destaca que “el diseño tiene que ser un utensilio innovador, altamente creativo, e interdisciplinario, que responda a las verdaderas necesidades del hombre. Ha de estar orientado a la investigación y es preciso que dejemos de deshonrar a la misma tierra con objetos y fabricaciones pobremente diseñadas”. (Papanek, 1970, p.13).

Ambos autores ponen en evidencia el valor del diseño y la potencialidad de generar pensamiento crítico con su trabajo, invitando a activar el pensamiento crítico como parte del proceso de diseño y creación.

Estos son los lugares de enunciación de la investigación que ahora se plantea. Para su desarrollo se ha utilizado la siguiente metodología de trabajo e investigación:

- a Selección preliminar de fuentes y referencias que permitan concretar los documentos, tanto digitales como físicos, a utilizar en la investigación.
- b Selección definitiva de estos recursos para determinar el corpus teórico del trabajo.
- c Análisis de los documentos para extraer los datos, proyectos e ideas importantes para elaborar el hilo argumentativo.

El interés de esta investigación radica, por tanto, en la obtención de una herramienta de aplicación en el aula, que nace a partir de la identificación, revisión crítica y análisis de proyectos recientes de diseño especulativo.

2. Objetivos y justificación

La pregunta que pretende responder esta investigación es cómo el diseño especulativo crea pensamiento crítico y la aplicación de metodologías críticas en el aula. En base a este objetivo general, nos planteamos realizar un estudio de casos en diferentes campos artísticos, que apliquen modelos alternativos de diseño especulativo, por su capacidad de transformarse en algo material o artístico; de provocar una reacción y de definir metodologías para la aplicación de diseño especulativo a la docencia.

La relación entre la pregunta principal de investigación y las sub-preguntas radica en el análisis empírico de los casos, el cual permitirá obtener unas conclusiones que demuestren cómo el diseño es capaz de transformar la sociedad valorando la repercusión que puede tener en cada caso.

La elaboración de este ensayo tiene como objeto una triple función. La primera es identificar una metodología capaz de estimular el pensamiento crítico de modo que el resultado del mismo impregne la pieza artística, el proyecto o el diseño que se plantea. En segundo lugar, demostrar la efectividad del diseño crítico como mecanismo de incidencia y transformación social, además de como herramienta capaz de estimular las mentes creativas, así como las que no lo son. Y finalmente, mostrar los resultados de aplicación de estas metodologías desde el punto de vista del diseño como elementos que contribuyen a la empatía y la conciencia social desde la responsabilidad intelectual y el pensamiento crítico.

3. Marco teórico

Se pretende identificar un conjunto de perspectivas, enfoques o miradas que permitan proporcionar la estructura conceptual necesaria para entender, contextualizar y abordar eficazmente el problema de la investigación.

La intención es profundizar en su comprensión para identificar patrones que se puedan repetir y así identificar causas y efectos, que tal vez no sean detectados a primera vista. Este marco conceptual dará sentido a la información y permitirá comprender cómo las intervenciones se dirigen hacia los fines deseados.

La búsqueda de un lenguaje común permitirá la reflexión y la crítica constructiva de cara al análisis de nuevos proyectos. La teoría, basada en los ejes de reflexión que a continuación se exponen, posibilitará entender cómo es el proceso intelectual de construcción de un proyecto de diseño especulativo, cómo el objeto conceptualiza una idea, de modo que permita guiar la investigación y el debate académico.

3.1. Sobre el concepto modernista del diseño

Introducir la perspectiva del concepto modernista del diseño busca reflexionar sobre cómo con intervenciones mínimas en la obra propuesta pueden provocar grandes transformaciones

Y aunque no resulta fácil determinar el significado ni el momento en el que surge el concepto de diseño, es cierto que siempre se ha relacionado con expresiones artísticas que le otorgan ese halo de superficialidad asociado a temas estéticos. Sin embargo, la preocupación tanto por la estética como por la funcionalidad es un elemento clave en esta disciplina en la concepción de elementos y objetos de uso cotidiano.

No obstante, nos interesa fijarnos en la materialidad intrínseca de los objetos tal y como se define en la Filosofía y Teoría Crítica. Esta disciplina tiene en cuenta los objetos y las tecnologías en la medida en la que forman parte de la experiencia humana, ya que influyen en la percepción, el conocimiento y las relaciones sociales a partir de aspectos tangibles.

En el concepto modernista, materialidad y diseño van cada uno por su lado. No obstante, tal y como señala Bruno Latour (2008), en su conferencia *Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*, la visión que marca una división estanca entre materialidad y diseño se está disolviendo.

Latour reivindica el diseño como concepto revolucionario que realiza una revisión radical de lo existente, perdiendo ese lastre heredado de humildad o modestia. No obstante, aunque lo plantea como radical, Latour nos habla de la habilidad, del cuidado que se practica a la hora de diseñar. Señala esa atención al detalle que hace de la experiencia de diseñar una forma sutil de aproximación a las personas.

Queremos asimilar ese concepto, esa sutileza para enfatizar o poner en valor la atención al detalle como clave para aproximarse a ciertos contextos sociales que no son siempre fáciles de abordar, y que el concepto modernista de diseño revolucionario y rompedor no contempla. Latour (2008) pone en valor la atención a lo bien hecho, a las acupunturas de diseño como metáfora de la combinación entre lo pequeño y lo sutil. Un hecho que hace que lo cuidado, lo artesano de la atención al detalle, se convierta en algo revolucionario, especulativo, disruptivo y provocador. Se realiza una intervención mínima para provocar un cambio a gran escala, una modificación profunda. Se conciben los artefactos como contenedores de preocupaciones o provocadores de reacciones, que cuestionan conceptos, ideas, decisiones, símbolos para la provocación o el cambio y espejo de contradicciones.

Un ejemplo significativo de diseño en este sentido sería la instalación *Line of Life* (Domestic Data Streamers, 2014). En esta propuesta se utiliza una base de datos que se transforma en info-experiencia.

Los datos estadísticos se convierten en una instalación de globos tridimensional que sirve para aproximarse a las personas en relación a un tema muy personal e importante como es la muerte.

3.2. Diseño ecofeminista

Incluir el enfoque del diseño ecofeminista en el marco teórico posibilita el desafío necesario a la "verdad" y la invitación a reflexionar sobre la justicia social, de género o la sostenibilidad ambiental de los metabolismos económicos en los que se desarrolla el proceso creativo. También permite observar los cambios que la perspectiva puede sumar a las obras artísticas o proyectos

De este modo, la habilidad y el cuidado del que habla Latour a la hora de diseñar encaja con las características del diseño ecofeminista, no en cuanto a lo delicado, sino más bien por lo revolucionario.

El diseño especulativo tiene mucho en común con el diseño feminista en cuanto a lo prometeico. Un acto prometeico se caracteriza por su desafío a la autoridad, a las normas establecidas, a los límites que, como seres humanos, establecemos para conseguir un beneficio mayor. Igual que Prometeo robó el fuego a los dioses para dárselo a los humanos, consiguiendo así un gran progreso en cuanto al conocimiento, el diseño ecofeminista alcanza grandes consecuencias con pequeños actos.

Allí donde la administración no llega, están las mujeres que se ocupan. El sujeto patriarcal cree que puede vivir emancipado de la naturaleza, obviando el deterioro ecológico e ignorando lo imprescindible para sostener la vida. Eludiendo que somos seres ecodependientes sujetos a los límites bio-geo-físicos del planeta. Omitiendo nuestra vulnerabilidad e interdependencia, como condición para la existencia de la humanidad. Despreciando que el ser humano está necesitado de cuidados de los que, tradicionalmente, se ocupan las mujeres en situación de vulnerabilidad. (González Reyes et al., 2019).

En la intervención *Woman are Heroes* (JR, 2014) el artista y fotógrafo visibiliza esta situación de vulnerabilidad de la que también se hace eco la economía feminista y la economía ecológica. Autoras como Yayo Herrero (2023) o Mariana Salgado (2023) evidencian que los cuidados son espacios invisibles a la economía. Espacios donde, al estar afectados por una importante quiebra de los servicios públicos, son las mujeres quienes se ocupan de sostener y hacer la vida buena a sus iguales.

La instalación de JR nos lleva a reflexiones como las propuestas por Herrero (2023), planteando cambiar las prioridades de una sociedad capitalista, al bienestar y a la propia vida. La propuesta de poner la vida en el centro tiene que ver con el cuidado de las personas y el resto de seres vivos. Incluido el planeta. Herrero apuesta por la garantía de condiciones materiales dignas de la existencia para todas las personas, algo que se pone en evidencia de una forma poética en algunos de los proyectos planteados, de una forma que alcanza tanto lo filosófico como lo material.

3.3. Sobre el arte útil o el poder especulativo del arte

Para determinar el valor de las intervenciones artísticas, se debería concretar de qué tipo de valor estamos hablando: ¿ético, financiero, político, económico? . Incorporamos el enfoque del poder especulativo del diseño en nuestro marco teórico como elemento con capacidad de cuestionar qué es el valor.

Marina Vishmidt en el texto *Algunos pensamientos asistemáticos sobre el arte y el valor* señala la necesidad de incluir en nuestro análisis del valor de un objeto artístico otros conceptos como ideología, poder, violencia, relación con el capital (Vishmidt, 2018). Porque el primero de los errores podría ser la reducción del concepto valor al precio, entendido como aquello que se puede expresar en unidades monetarias, invisibilizando del campo de estudio todos aquellos intangibles capaces de provocar las reflexiones o cambios susceptibles de impregnar la obra artística.

Tradicionalmente, el *arte útil* se define como aquello que prioriza su capacidad para provocar un impacto en la sociedad, a diferencia del arte centrado únicamente en la expresión estética. El arte útil

busca crear un cambio tangible que mejore la vida. Por ello, nos preguntamos **si** es el diseño especulativo una manera de arte útil. Lo es, en la medida que se trata de un tipo de arte socialmente comprometido que aborda determinados temas con el objetivo de generar conciencia o fomentar un cambio social a través de soluciones creativas o innovadoras. Pero para “medir” ese valor de la intervención no se tendría en cuenta la determinación formal de esa obra artística ni su valor material; por el contrario, se considerarían las consecuencias políticas o sociales que la intervención puede provocar o su capacidad para desafiar el presente desencadenando un cambio en nuestra mirada que nos lleve hacia otras perspectivas. Se trata del valor o poder especulativo del arte.

En este sentido, Vishmidt define el poder especulativo del arte como un poder que yuxtapone lo que no es similar para profundizar sobre las lógicas internas y las negaciones mutuas que se pueden dar. Si bien es cierto que el arte no produce valor en sentido político, en el sentido económico marxista, se trata de un sector que, al igual que la sanidad o la educación, nos introduce en la parte reproductiva o de los cuidados, dado que el ámbito reproductivo de la economía es un inmanente productor de valor social.

3.4. El poder de la contradicción

La introducción de esta mirada viene determinada por la necesidad que impregna el pensamiento crítico de romper prejuicios y eliminar verdades aprendidas. Nos situamos en el pensamiento especulativo porque enriquece la experiencia con la bifurcación interminable de ideas que nos llevan a soluciones de nuevo divergentes, sin que necesariamente deba existir una jerarquía entre ellas. Soluciones que nos obligan a pensar, a sentir y a experimentar de nuevo, sin sufrir las descalificaciones de pensamientos más pragmáticos. Se deja a un lado lo que se sabe, los prejuicios, para explorar nuevos caminos y disfrutar del cuestionamiento ante esa exploración.

Stengers apunta a construir un camino cuya propia extrañeza nos recuerde que es nuestro (Stengers, 2020). La autora señala el concepto de “confiar”, tomado de Whitehead, como el impersonal que pone el pensamiento en acción, dejando de lado la lucidez derrotista de pensar en un “no hay salida”. Aceptar las cosas como son y leerlas como algo positivo que altera el orden establecido a la vez que propone otro orden no menos válido. Estamos ante la potencia de la contradicción como detonador de la identificación del problema y paso previo a la búsqueda de la solución. Lo que nos provoca una contradicción, nos lleva a entender que no solo hay una solución sino que la misma provocación estimula el pensamiento para llegar a soluciones más creativas. Lo anterior encaja dentro de la definición whiteheadiana de *filosofía especulativa*, donde se diferencia entre “confiar” y “tener confianza en”, entre la búsqueda de la solución y la confianza ciega. (Stengers, 2020).

Por tanto, una proposición especulativa aporta una visión que permite completar el significado, siendo esa su única misión. La perspectiva encaja perfectamente en la voluntad de ciertos proyectos de aportar un lenguaje diferente que contribuya a una nueva perspectiva que no juzgue a priori. Los problemas se erigen a partir de las propias incógnitas que plantean. Se evita eliminar los obstáculos, los cuales, por el contrario, se incluyen. De este modo, la propuesta de dos conceptos contradictorios hace que ambos pierdan el poder del juicio. Se deja de juzgar, se pone en valor la experiencia en la medida en la que provoca conciencia reflexiva.

3.5. Filosofía orientada a los objetos

Este enfoque nos permite profundizar en las relaciones y diálogos que entre los objetos se establecen describiendo la forma en que provocan o seducen a los seres humanos. La perspectiva de la filosofía orientada a los objetos determina que los objetos existen con independencia de la percepción humana y cuestiona el papel central de la perspectiva humana dentro de la filosofía tradicional.

Al igual que Whitehead no concibe un mundo sin todos los objetos que lo ocupan (Stengers, 2020), analizamos los proyectos siguiendo esta línea, la de objetos que no son nunca indiferentes los unos a los otros, donde se establece el juego de seducción o destrucción (Harman, 2015). Se trata de las prehensiones de Whitehead, de las relaciones que los objetos tienen entre sí.

Si utilizamos el término heideggeriano de “proyección” para designar la relación que se establece entre quien observa y lo que encuentra, la “proyección” que se efectúa en el proyecto *El ritmo de la violencia* (Domestic Data Streamers, 2023) depende de la experiencia que cada quien haya tenido con la muerte. Se observa que el objeto en sí está reforzado por el ritmo de la composición, por el sonido, de forma que se convierte lo inmaterial en protagonista de la obra.

Enlazando con esta idea, Latour también se refiere a su concepto de “purificación” (Latour, 2008). La sociedad encuentra en los objetos una superficie para la proyectar sus intereses y necesidades sociales siendo un receptáculo para las categorías del ser humano” (Harman, 2015).

En estos proyectos son los objetos los que provocan el cambio de dirección en nuestro pensamiento. Los objetos señalan a las personas para sugerir esas reflexiones que antes no se habían planteado. Son objetos que buscan la provocación de sentimientos o sensaciones; reflexiones que provocaran ese pensamiento crítico que contagie la pieza a diseñar.

Se hace necesario diferenciar la experiencia que de algún modo busca la filosofía orientada a los objetos de lo que es una actividad. Por actividad entendemos únicamente la acción que realizamos. Por experiencia significamos la creación de una conexión relacionada con factores emocionales, cognitivos y sensoriales. Ir al cine o leer un libro puede ser una simple actividad o una experiencia, dependiendo de su contenido o de la permeabilidad en el estado de ánimo del sujeto o reflexiones que provoque la obra. Si se produce interacción estamos ante una experiencia, que al alcanzar el nivel emocional provoca un sentimiento. Y es la experiencia la que nos permite vivir y sentir algo a través de ella. La experiencia es pues el elemento clave de los proyectos seleccionados, por ser la que nos marca la reflexión crítica de la que surtirá el efecto de transformación buscado.

3.6. Interacciones y la teoría de los objetos de Heidegger

Sumar al marco teórico y al análisis de proyectos la teoría heideggeriana de los objetos permitirá trascender la percepción individual de los mismos de manera que de lugar a nuevas percepciones, lenguajes y perspectivas críticas.

Heidegger, con su concepto del *Dasein* describe la manera en la que los seres humanos están inmersos en el mundo y cómo se relacionan con su entorno. Lo lee como una experiencia continua en la que se pone de manifiesto que los objetos en sí provocan una relación que se acentúa en mayor o menor medida, evitando permanecer como un sujeto aislado, pasivo, que contempla el mundo desde fuera. Graham destaca como Heidegger señala la diferencia entre el *grunden* y *stiften*. El autor diferencia entre “la fundamentación que propone el pensador y el acto de instituir que lleva a cabo el poeta” (Graham, 2015). Son modos de descubrir lo verdadero y el sentido de ser en el mundo, tal y como desarrolla en su obra “Ser y Tiempo”. El científico huye del malentendido. El pensador y la filosofía buscan los principios y los fundamentos de la verdad y del conocimiento estableciendo procesos racionales para desentrañar nuestros pensamientos. En cambio, el poeta lo hace de otro modo. El poeta busca el malentendido, vive del malentendido buscando la comprensión a través de esa expresión poética que permite la revelación de

ciertos conceptos de manera subjetiva. Destaca ideas que no podrían ser interiorizadas de otro modo, ni siquiera de manera conceptual. Únicamente se facilita la comprensión en base a la experiencia. La experiencia directa a través de la experiencia artística.

Este será pues el campo de intervención, el de la experiencia artístico poética, por ser el único que nos permitirá la revelación de conceptos a los que es imposible llegar desde un análisis más racional.

Desde la posición que plantea la filosofía de los objetos, queremos considerar estos proyectos o intervenciones como ejemplos de la relación que existe directamente entre ellos, es decir, entre la filosofía y los objetos. La filosofía deja de ser mediadora entre el mundo y el sujeto, de manera que destaca el poder de los objetos como autónomos para proyectar su fuerza de manera independiente o hacia otras entidades. Se produce una interacción entre los objetos que hace que se afecten (o influyan) entre sí para dar lugar a nuevas percepciones. Es decir, “una filosofía orientada al objeto, una especie de alquimia capaz de describir las transformaciones de una entidad a otra, capaz de trazar las formas en las que las entidades seducen y destruyen a seres humanos y no humanos por igual”. (Harman, 2015).

En esta línea, Heidegger diferencia entre los conceptos de *vorhanden*, cuando las entidades no están primariamente presentes, y *zuhande*, cuando si están a la mano, entendiéndolo como la diferencia entre lo que pertenece al ámbito del objeto, o por el contrario al sujeto. Se interpreta como la vinculación entre los objetos y su función, así como la capacidad que tienen para influir los unos en los otros ante cualquier alteración. De la misma manera en que lo hacen las acciones humanas. El poder que tienen los objetos al descontextualizarse, reinterpretarse o cambiar de función, es lo que hace que puedan provocar una alteración en nuestro pensamiento. Se deja la “acción invisible” para conseguir la “presencia llamativa”, alterando la percepción de nuestra realidad.

A diferencia de lo que habitualmente se ha reflexionado en filosofía que sería considerar el concepto de objeto en oposición al del sujeto, consideraremos los objetos como lo hace la filosofía orientada a los objetos. De este modo, los objetos constituyen una realidad en la que ni el tamaño, la naturaleza, la complejidad, ni la perduración en el tiempo o realidad física importa, siendo un objeto cualquier cosa que sea o parezca ser una cosa. Nos concentramos en la tensión que se crea en sus interacciones y en sus cualidades.

En la línea de pensamiento de Harman, Latour y Whitehead, puede darse que ese “objeto” no esté constituido únicamente y en concreto por su materialidad, sino que se trata de un concepto constituido por las interacciones, accidentes o relaciones que produce o crea a su alrededor, considerándose en sí mismo una acción, una performance como tal.

Para romper esa confianza ciega de la que habla Heidegger y describir el modo en el que lidiar con las entidades y buscar una mirada teórica capaz de hacernos reflexionar, se escogen ciertos proyectos, a modo de ilustradores, que pensamos que son capaces de cambiar nuestra mirada, e incluso permitir que los objetos lo hagan del mismo modo, distorsionándose unos a otros, sin la necesidad de la mediación de un ente “superior”.

Por tanto, aunque la filosofía en general rechaza la idea de que un objeto sea algo con vida autónoma y no considera sus relaciones, accidentes y momentos, aquí optamos, como señala Latour, por entender los objetos como algo que se define según sus relaciones.

3.7. Flujos y la política de los artefactos

Analizar las propuestas de proyectos desde la perspectiva del postestructuralismo francés nos permite encontrar múltiples significados. Huyendo del significado fijo y de las estructuras fijas y estables que plantea el estructuralismo. El postestructuralismo enfatiza la diversidad de significados, buscando un flujo continuo que impide la concreción definitiva. Ese flujo es el diálogo único e irrepetible entre los objetos, entre la pieza artística o la performance y el contexto en el cual se inscribe, o incluso entre ambos y el espectador. De modo que el espectador nunca queda indemne ante la experiencia. La experiencia

aparece como el acto que provoca el análisis crítico y produce los cambios de comportamiento buscados. No existe un significado fijo ni se pretende.

Cuando Bruno Latour habla de la dimensión ética del hecho de “diseñar”, cuestiona lo que hace puesto que con ese acto está repensando algo ya existente. El propio concepto de diseñar se define como algo que no se construye *ex novo*. Es el momento de cuestionarse cómo lo hace, fusionándose por un momento materialidad y moralidad. No se diseña o rediseña algo para hacerlo peor, se revisa la forma y la función, su materialidad llevando la “política a los artefactos” (Latour, 2008).

En nuestro análisis, buscamos esa fusión, es decir, analizamos una serie de propuestas en las que no existe esa oposición modernista entre lo social, lo simbólico, lo vivido y lo que es material, real, objetivo y fáctico (Latour, 2008). En esta transformación de los objetos en proyectos, no existen limitaciones materiales. Es más, la materialidad en ocasiones es lo que le otorga el carácter disruptivo al proyecto, como se muestra en *Playing with weapons* de Hannah Vanluttervelt (Vanluttervelt, 2022).

Introducir la política de los artefactos y la mirada de los flujos nos posibilitará operar desde el diseño en los marcos del pensamiento crítico y actuar con la empatía intelectual deseada.

3.8. Cuidadosamente radicales

El diseño se vuelve importante en la medida en que la crisis ecológica nos obliga a repensar nuestra presencia en la tierra descartando una actitud modernizadora y revolucionaria en pro de una atención al detalle y a los impactos de nuestra actividad en el planeta. Todo ello con la modestia y la precaución de lo que aporta la atención a la pequeña escala para ser, como dice, Latour “cuidadosamente radicales”. (Latour, 2008).

Pero para conseguir este efecto radical de desafiar las convenciones en aras a conseguir cambios profundos se hace imprescindible la comunicación. Un transvase de información. La teoría de la acción comunicativa de Habermas, profundiza en cómo se crea el conocimiento en el contexto de la comunicación humana. Se habla del concepto señalado por Latour de *umwelt* y de la percepción individual del mundo, siendo este el modo en el que se construye el significado durante el proceso de comunicación. Para Habermas, la comunicación genuina, el entendimiento entre dos personas, se produciría si éstas son capaces de superar su particular visión y tener en cuenta la perspectiva de las otras, respetando las distintas visiones del mundo. Se trata de lo que el pensamiento crítico identifica como “empatía intelectual” (Paul y Elder, 2005).

Es fundamental la percepción y cómo se interpretan individualmente las interacciones humanas para ser capaces de crear un conocimiento compartido a través de una experiencia o performance de diseño especulativo. Con el diseño especulativo se intenta dar respuesta a la cuestión que plantea Latour sobre cómo se pueden unir preocupaciones para ofrecer a la sociedad una visión general que permita señalar las dificultades que llevarán a modificar los detalles de nuestra existencia material. (Latour, 2008). Analizamos cómo el diseño y los artefactos que compone, reflejan las controversias y contradicciones del mundo reivindicando su poder ensamblario o de discusión. Por lo tanto, volvemos a la teoría de Habermas entre un individuo y lo que propone otro u otra, construyéndose significado a partir de la experiencia de cada persona.

Introducir esta perspectiva nos permite, por tanto, medir la capacidad de comunicación de los proyectos; si los proyectos representan esas naturalezas conflictivas, esos asuntos de interés político, artístico, medioambiental o tecnológico. Si crean espacios para la comunicación a través de la visualización de estos artefactos y para la puesta en escena de performances. Se recopilan las herramientas necesarias para comprender los contextos de modo que estas experiencias se den a través de la estética, de la provocación, de lo disruptivo. A través del lenguaje del diseño.

3.9. Lo absurdo de lo serio

Se agrega el enfoque de lo absurdo en las cosas serias, pues será de utilidad para poner en evidencia la incoherencia que dará lugar a la reflexión crítica.

Es cierto que para conocer estas instalaciones hay que aproximarse a ellas. Pero, “aproximarse al no-saber en el corazón de todo saber es una empresa minuciosa, seria e incesante que hay que retomar” (Stengers, 2020). Igual que hace la filosofía especulativa de Whitehead, los proyectos que aquí se recogen “forjan un lenguaje conceptual que obliga a pensar a quienes le toman el gusto” (Stengers, 2020). Estamos lejos de querer ser pedagógicos, entendido como aquello que está diseñado para describir métodos o prácticas que faciliten el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Más bien se trata de la pedagogía aplicada a la reflexión, a la crítica. Los conceptos no se organizan para que la aproximación al problema se produzca de esta forma informativa. Por el contrario, lo que hace es desmontar nuestro orden interno para que esa inaccesibilidad active el pensamiento crítico, produciendo el efecto deseado que se encuentra lejos del convencional, aventurándonos así al problema.

Los problemas que se plantean son los que a lo largo de la historia han preocupado a la Filosofía. Lo bueno, lo bello y lo verdadero. En ocasiones, se dan preguntas más concretas como las que ocupan a la ética; el libre albedrío, la justicia social o la responsabilidad moral. Lo que queda de manifiesto es que cuando nos planteamos el “qué”, el “por qué” y el “cómo” de estos proyectos, dejamos de lado el “cómo científico”, para que “El escándalo suscitado da testimonio de la conquista” (Stengers, 2020). Ya provocarlo es símbolo de avance, de que se ha entendido el mensaje y por lo tanto, algo se ha movido en el pensamiento humano.

La manera de aproximarnos al problema que se estudia, se aproxima al pensamiento de Whitehead; profundizar en lo absurdo de lo que normalmente se toma en serio. Lo hace del mismo modo que se hace por su origen científico, con sus mismas suposiciones pero como denuncia. Se produce la bifurcación de la naturaleza de la que habla, la que se opone entre lo que percibe la subjetividad humana y lo que es completamente indiferente a ella. (Stengers, 2020, p.25). Esta incoherencia provoca la denuncia. Es la separación entre la mente y la materia, entre la naturaleza objetiva y la subjetiva. Este tipo de instalaciones hacen confluír el mundo de los objetos materiales con el de las experiencias mentales, encajando en la propuesta de Whitehead que denuncia que esta separación de los dos conceptos nos limitan la comprensión del mundo, siendo dos conceptos interrelacionados y necesarios para una comprensión completa de la realidad. Materia y mente están unidas. Son ejemplos significativos de este concepto las obras de Nicolás Lamas en las que objetos en principio completamente inconexos, se relacionan físicamente para componer una imagen que estimula el pensamiento. La sorpresa inicial de pensar que hay objetos materialmente opuestos nos lleva a diferentes direcciones reflexivas que en cualquier caso suponen un pensamiento propio y novedoso.

3.10. Reinterpretando los objetos cotidianos

Reinterpretar los objetos cotidianos es la última aproximación seleccionada para la cimentación de la metodología propuesta. Trata de analizar qué se produce cuando los objetos de la vida cotidiana, habitualmente ignorados, son convertidos en fetiches. Incorpora el vínculo entre la especulación y la manifestación creativa.

En *Lo cotidiano en las prácticas artísticas contemporáneas: hacia el régimen poético-especulativo. El caso de Nicolás Lamas* de Federica Matelli, el realismo o materialismo especulativo redefine ciertas prácticas artísticas objetuales en las que se interpretan los elementos cotidianos para redefinirlos de un modo experimental. Se trata de un nuevo concepto de materialidad relacionado con los objetos cotidianos. Ya no se utilizan estos objetos como metáfora de algo sino que se intenta profundizar en su identidad física, en entender las sinergias que se crean entre ellos, que serán la clave del mensaje,

más o menos interpretable, por quien lo recibe. Los objetos dialogan entre ellos, con su entorno y con los otros elementos integrados en ese mismo espacio.

Son instalaciones que podrían encajar con aquellas manifestaciones artísticas que se centran en elementos inmateriales para representar un concepto, donde el sujeto se relaciona con su realidad próxima, inscribiéndose, como hemos indicado, en algunos argumentos del postestructuralismo francés.

El significado de los objetos o de la instalación cobra sentido en el entorno en el que se incluyen y con la relación que establecen con el sujeto que lo observa. Son objetos cotidianos que se convierten en fetiches al incluirlos en un contexto que permite a quien mira con atención recibirlo según sus propias proyecciones. La vivencia es diferente para cada persona, así como el mensaje que recibe o construye, creando cada quien su propia explicación teórica.

Cuando Nicolás Lamas comienza un proyecto, utiliza el espacio como punto de partida. Analiza las potencialidades que el espacio puede ofrecer para construir sus composiciones a partir de objetos orgánicos e inertes que se relacionan entre ellos para ofrecer siempre un escenario postapocalíptico. La interpretación es subjetiva y depende de cada persona. El sujeto pensante define la realidad, como se afirma en las corrientes de pensamiento de la modernidad y posmodernidad (Matelli, 2015). No obstante, el realismo o materialismo especulativo ofrece una nueva perspectiva.

Nos interesa este discurso en relación al arte contemporáneo donde esos modelos del realismo/materialismo especulativo permiten hacer una crítica, además de insinuar una hipótesis de lo que todavía no es, siendo la especulación la fuerza para que se den estas manifestaciones creativas. En ese planteamiento hipotético se produce la reflexión, la transgresión que permite dotar a las piezas de un fuerte carácter poético en la medida en que juegan con lo que es y lo que no es, con lo que puede ser en un mundo de posibilidades.

Para explicar el vínculo entre especulación y manifestación creativa, tenemos que estudiar la capacidad de generar de ideas o escenarios de futuro y convertir ese concepto en una forma física o experiencial. Se valora la innovación en la creación de esa forma a través de una propuesta artística. Otros conceptos en los que se podría profundizar serían la capacidad para cuestionar normativas o paradigmas, de manera que las propuestas rompan con lo establecido, exploren nuevas ideas y propongan innovaciones radicales. En cualquier caso, estas ideas materializadas en experiencias, artefactos o fetiches, estarían basadas en hechos que no están comprobados, ya que la especulación es un terreno fértil para ello.

Después de los ejes seleccionados para la investigación, estamos en condiciones de concluir preliminarmente que la aproximación a una propuesta de diseño especulativo se produce de manera diversa. Es importante destacar la influencia del contexto en el que se desarrolla y cómo eso condiciona la percepción, el modo de acercamiento y el público al que está dirigido. Señalar también la existencia de diferentes modos de representar un concepto y la búsqueda del desafío a los medios convencionales de representación. Se distingue, cómo el o la artista elige (o no) la materialidad, lo tangible para hacerlo y el modo en que la utiliza. Y por último, subrayar cómo nos condiciona nuestra trayectoria vital o bagaje a la hora de interpretar un concepto. En función de estos tres aspectos y de la metodología que a continuación se describe, nos acercaremos a una serie de proyectos que profundicen en estos fenómenos.

4. Metodología

En este apartado se expone la unidad de análisis escogida y las técnicas aplicadas para la recopilación, elaboración y análisis de datos, y su adecuación al objeto de estudio y al problema escogido. Como la metodología empleada debe servir para dar respuesta al problema de investigación formulado, se dedica un espacio a reflexionar sobre las elecciones realizadas: técnicas de recogida y tratamiento de datos, metodología de análisis e interpretación de los datos obtenidos.

La metodología aplicada será cualitativa lo que nos permitirá identificar el tipo de datos que se necesitan recopilar para responder a la pregunta que plantea el trabajo.

Se ha concluido que la estrategia de investigación más adecuada es el *estudio de casos* por tres cuestiones. En primer lugar, por ser la técnica de investigación cualitativa y descriptiva que mejor se ajusta al deseo de alcanzar un conocimiento concreto, contextual y de profundidad sobre el tema en cuestión. Por otro lado, por la falta de existencia de datos estadísticos a analizar y finalmente, por tratarse de un fenómeno contemporáneo del que no se dispone de demasiada información previa (Cantó-Milà, 2015).

Estamos ante un estudio de caso exploratorio que nos sirve para identificar las cuestiones clave de este tipo de proyectos que mediante la aplicación de procesos creativos de diseño desafían el pensamiento convencional. Lo prometedor de fomentar la innovación en el diseño podría dar lugar a un estudio de mayor escala.

a. Formulación de la pregunta de investigación. Basada en observaciones propias, la pregunta que marca el interés investigativo es cómo el diseño especulativo crea pensamiento crítico y aproximar una metodología al espacio docente.

b. Selección de casos o propuestas de diseño especulativo. Se ha procedido a revisar la literatura sobre la materia con el objetivo de identificar las perspectivas y teorías más relevantes. A partir de una fase de recopilación sistemática, se han seleccionado y recogido los datos de diez proyectos de diseño especulativo, realizando un análisis preliminar que guía la investigación. La selección permite comprobar en cuáles de ellos se reflejan los datos necesarios que posibilitan obtener las conclusiones, de modo que se puedan reducir los ejemplos a una decena de intervenciones.

c. Formulación del marco teórico y selección de los ejes que forman el corpus teórico.

d. Localización de fuentes y recopilación de datos. La selección de casos ha derivado la investigación hacia otras fuentes de interés más precisas para comprender nuestro objeto de estudio. Se manejan, por tanto, dos tipos de datos: fuentes primarias y secundarias. Puesto que las fuentes primarias son aquellas sobre las que gira nuestra pregunta (Cantó, 2015) éstas consisten en documentación de texto, audio o imagen de los proyectos seleccionados. Las fuentes secundarias consisten en textos, audio, imagen y ensayos de diferentes autorías relacionados con los proyectos estudiados.

En base a ello se elabora de un ficha descriptiva y se seleccionan los datos a observar:

Título del proyecto:
Autor/a:
Año:
Contexto en el que se desarrolla el proyecto:
Tema/dimensión social: Sostenibilidad, mercado, ecología, etc.
[Qué]: Tipología. Instalación artística, fotográfica, performance.
Visual/tridimensional.
[Para qué]: Discurso. A qué apela: necesidades sociales o individuales
[Cómo]: Cómo se lleva a cabo y cómo se interactúa con el objeto.

d. Análisis de los resultados y comparación de la pregunta de investigación con los datos cualitativos recogidos. Tras la interpretación preliminar de los resultados obtenidos en el procesamiento de datos, donde se han creado los códigos o categorías, damos un paso más a la hora de pensar los datos. Nos preguntarnos nuevas cuestiones que completen la respuesta a la pregunta inicial, puesto que hemos detectado numerosas potencialidades en el tema que nos conducen a una mayor riqueza en el proceso de teorización y generalización.

Se procede a identificar una batería de preguntas que inducen la parte reflexiva y permiten un análisis esquemático de los proyectos. Las preguntas detonadoras se ordenan en los siguientes bloques:

Suposiciones:

- ¿Qué suposiciones estamos dando por sentado aquí?
- ¿Cómo sabemos que esto es cierto?
- ¿Es adecuado el contexto en el que se desarrolla el proyecto? ¿Incita al pensamiento reflexivo o genera cuestionamientos?
- ¿Cómo el objeto distorsiona el significado en que está construido ese objeto?
- ¿Cómo utiliza su imagen? Análisis del producto y valor o significación del mismo.
- ¿Cuál es el valor del diseño o del dispositivo?

Perspectivas y puntos de vista:

- ¿Cuál es el problema central que se trata de resolver?
- ¿Cuáles son las causas fundamentales de este problema?
- ¿Qué evidencia respalda esta afirmación o creencia?
- ¿Existen otras formas de ver esta situación?
- ¿Qué piensan las personas con diferentes experiencias o culturas sobre esto?

Escenarios de futuro:

¿Qué escenario de futuro tiene esta situación? ¿Cuál sería la situación dentro de 20-50-100 años?

¿Cuáles podrían ser las consecuencias de este problema desde otra perspectiva?

¿Existen soluciones alternativas que no se han considerado?

¿Cuáles podrían ser las implicaciones a corto y largo plazo de esta decisión?

Metodología:

¿Por qué se hacen las cosas de esta manera?

¿Se podría hacer de modo más eficiente o ética para conseguir este objetivo?

¿Se podría mejorar este proceso para obtener un mejor resultado?

¿Se podría replicar esta acción en otros lugares?

Valores:

¿Cuáles son los valores que entran en juego?

¿Se está considerando el impacto social en la comunidad o en el medio ambiente con este proyecto?

e. Extracción de conceptos fundamentales de cada proyecto. Las experiencias / proyectos de aplicación del diseño especulativo los clasificamos según ejes temáticos y por el formato de presentación de los resultados. Las temáticas que se consideran, en principio, son: Medioambiente, Derechos Humanos, Política, Cultura y Tecnología. Del mismo modo, los resultados (o lo que llamamos prototipo u artefacto) se llevará a distintos formatos que se clasificarán en: audiovisual, diseño gráfico, diseño de producto e instalación efímera.

f. Elaboración de conclusiones.

g. Identificación de posibles vías de investigación que permitan abundar en el conocimiento del fenómeno estudiado.

Teniendo en cuenta las teorías de Glaser y Strauss (1967), que distinguen entre teoría formal y teoría sustantiva, nuestro estudio se ajusta a la teoría sustantiva, la cual “busca el sentido de un contexto social particular, mientras la formal es de alcance genérico” (Coffey y Atkinson, 2005, p.167). Se han seleccionado pocos casos para empezar a generar ideas, pero queremos ir más allá superando datos para ir a otras ideas y en otros ambientes.

Por otra parte, ponemos en práctica el razonamiento abductivo, desde donde partimos de lo particular para tratar de explicar un fenómeno y conceptualizar ideas más amplias pudiendo construir una teoría. Buscamos de superar los datos y ubicarlos en un marco teórico explicativo (Coffey y Atkinson, 2005, p.185).

5. Desarrollo del cuerpo del trabajo

Tal como se ha apuntado en el epígrafe anterior y conforme a la metodología propuesta se procede a analizar las propuestas de diseño especulativo seleccionadas. Cabe recordar que en la selección se ha priorizado la representatividad de proyectos con diferentes formatos y temáticas, a partir de los cuales extraer las conclusiones en relación a la pregunta de investigación.

Los proyectos están referenciados con imágenes en el Anexo 2.

5.1. *Woman are heroes. JR. (2008-2014)*

Título del proyecto: *Women are Heroes*

Autor: Jr. Photographe

Año: 2008-2009-2014

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: Zonas conflictivas del mundo, espacio público.

Tema/dimensión social: Mujer, Derechos Humanos

Link a proyecto: <https://www.jr-art.net/project-list/woman-are-heroes>

[Qué]: Tipología. Collage fotográfico, instalación urbana.

[Para qué]: A qué apela: Necesidades sociales. Apela a subrayar el papel fundamental de las mujeres en la sociedad, visibilizar y destacar su dignidad.

[Cómo]: Fotografiando mujeres en su vida diaria e instalando fotografías a gran escala en zonas conflictivas de cualquier parte del mundo. Lugares donde se les reconoce: pueblos, ciudades o en la calle.

Aproximación al proyecto: *Women are Heroes*, es la tercera y última fase de “28 milímetros”, un proyecto fotográfico del artista JR a gran escala. Fotografía a mujeres que viven en lugares conflictivos y deprimidos de la tierra, para visibilizarlas y contar su historia por todo el mundo. La mujer representada en un contexto que propicia la interpretación de su condición de víctima de la violencia sexual, social, económica y política. La mujer como dadora de vida que permanece en el lugar violentado. Resistente y resiliente a las violencias y condenada al ámbito reproductivo. Primero las retrata y luego pega sus retratos o fragmentos de ellos a tamaño mural en trenes, edificios, cubiertas o puentes, de manera que aporta una presencia inquietante en entornos cotidianos con duros conflictos sociales. En las distintas propuestas de la misma serie se repiten escenas de hombres marchando en barco, tren, de modo que se puede observar como los murales se achican, convirtiéndose las mujeres representadas prácticamente en invisibles. Adquiere pleno sentido la denuncia basada en la invisibilización y no valoración de la mujer y el rol social que ocupa.

La propuesta de JR no solo captó la atención hacia lugares olvidados, sino que además fue sorprendentemente bello. La acción buscó llamar la atención sobre la situación en la que viven las mujeres como colectivo vulnerable en zonas especialmente deprimidas o conflictivas. Se trata de una intervención en el lugar donde viven las protagonistas, con gran repercusión mediática, lo que favoreció su visibilidad e hizo que el mensaje tuviera gran acogida. Este hecho y el uso masivo de las redes sociales, evidencia la situación siendo un método efectivo para su cometido.

El problema que trata de resolver esta acción es dar voz a una situación silenciada y protagonizada por un colectivo vulnerabilizado. Las mujeres suponen el soporte de las familias dentro de estas comunidades, por ser las que permanecen para sostener la vida. La causa fundamental del problema

de la injusticia de género tiene su origen en la sociedad patriarcal, la violencia y la desigualdad generada por el capitalismo sistema que no aborda a nivel global ni de manera suficiente la situación.

El hecho de evidenciar mediante una acción esta situación hace que se generen sinergias hacia estos lugares. En ocasiones supone un foco de atención turístico que, además de forzar la mirada y la reflexión, puede producir movimiento y desarrollo que incrementa la seguridad. Puede generar movimientos económicos susceptibles de provocar procesos de revitalización urbana y social. La repercusión en la comunidad es positiva, pues genera reconocimiento hacia las mujeres, quienes no solo han autorizado ser fotografiadas sino que han dado el mandato al autor de llevar su imagen a otros lugares. A nivel medioambiental, la intervención no genera grandes impactos ambientales, puesto que se interviene en entornos urbanos, núcleos o infraestructuras ya construidas, sin alteran el ecosistema ni utilizar energías fósiles.

El artista desafía los medios convencionales de representación que obvian la situación denunciada en aras a conseguir llamar la atención en la denuncia de un hecho. El contexto elegido para desarrollar el proyecto es adecuado, siendo un aspecto importante el que se reproduzcan los retratos de personas de la comunidad donde se exhibe. El hecho de que los rostros representados sean de personas de la propia comunidad supone un empoderamiento de la comunidad y para las personas retratadas; al sentirse representadas, visibilizadas y escuchadas, con voz propia y mundialmente. La brevedad de la acción y hacer emerger lo invisible para convertirlo en visible lo dota de ese carácter efímero y especial que le otorga la poética. El formato de gran escala de la fotografía potencia de los rostros representados y, el acabado en blanco y negro lo dota de gran fuerza visual.-La acción es replicable en cualquier lugar de características similares teniendo, por lo tanto, un gran valor el diseño y el dispositivo creado.

Conceptos/categorías: Capacidad artística de representar el concepto/ Contextualización / Alcance mediático/ Potencia visual

5.2. *Dressing the meat of tomorrow*. James King. (2006)

Título del proyecto: *Dressing the meat of tomorrow*

Autor: James King

Año: 2006

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: Museo

Tema/dimensión social: Biotecnología, tecnología.

Link a proyecto: <https://www.moma.org/audio/playlist/234/3002>

[Qué]: Tipología a. Artefacto, instalación, obra de arte.

[Para qué]: A qué apela: Explora las posibilidades de las carnes cultivadas en laboratorio y sus implicaciones, a nivel de agricultura y papel de los animales en nuestras vidas. Apela al derecho a la alimentación, la vida y la justicia climática.

[Cómo]: King diseña este proyecto para un trabajo académico. A través del diseño estético se crea un tipo diferente de discusión. La estética le abre el camino hacia un espacio de discusión que la biotecnología está dando, el espacio ético y estético que atrae a las personas y les permite reflexionar sobre temas que nunca se hubieran planteado.

Aproximación al proyecto: La propuesta explora las posibilidades de la biotecnología y su repercusión en cuanto a dinámicas sociales que puedan influir en un cambio que mitigue o mejore la emergencia climática, nuestra relación con los animales y el acceso a los recursos.

En un primer momento únicamente se aprecia la composición y el valor estético del plato. En la mayoría de las ocasiones se relaciona con vísceras y órganos del cuerpo, elementos que usualmente

resultan repugnantes. Pero lo más habitual es que no se considere una comida “real”, sino una obra de arte o un elemento decorativo. Por lo tanto, en este proyecto, se ha de medir la importancia del aspecto y de la presentación de los alimentos para que sea efectivo, es decir, para que resulte o no atractivo mediante la artificiosidad de lo estético.

El contexto en el que se desarrolla el proyecto es el adecuado, en la medida en que las personas que van a un museo están abiertas al arte y a la reflexión, a cuestionarse cosas. Pero no se sabría con exactitud lo que estarían dispuestas a hacer las personas hasta que no se vieran expuestas a una situación real. Por ejemplo, que fuera la comida que se sirve a las criaturas-en la escuela.

El problema central que la pieza artística aborda es en el uso de las biotecnologías para paliar los impactos medioambientales ocasionados por el ser humano en el planeta. Los asuntos que inspira la pieza son los modelos de explotación animal, la huella de carbono generada por la distancia que atraviesan los alimentos que consumimos, las emisiones de efecto invernadero generadas por el desecho o el coste de la producción alimentaria. La evidencia que respalda esta afirmación es el aumento de las técnicas de métodos de producción alimentaria que provocan la deforestación por demanda de tierras para el pastoreo, con la consiguiente pérdida de la biodiversidad y perjudicando la capacidad de mitigación y adaptación a la emergencia climática. La industria ganadera provoca emisiones de gases de efecto invernadero que favorecen a su vez el cambio climático.

El desconocimiento social sobre la materia y las técnicas de producción utilizadas nos puede llevar a temer sobre el impacto ambiental, en salud o en empleo, a la vez que provocar desconfianza porque vaya en detrimento de la calidad de nuestra alimentación. La propuesta artística nos hace reflexionar sobre dos derechos que se pueden ver interpelados: el derecho al medio ambiente y el derecho a la alimentación, alcanzando el objetivo de provocar el buscado pensamiento crítico.

El contexto donde se desarrolla el proyecto, un museo, se conceptúa como un lugar de reflexión donde las personas son proclives al conocimiento y la reflexión. Esta instalación se podría replicar en otros lugares como sala de exposición o escuelas para provocar debate en otros sectores de la población.

Los valores éticos que entran en juego con este proyecto son la responsabilidad, el compromiso, la justicia ambiental, sostenibilidad de todas las vidas, la integridad y coherencia de nuestros actos en relación a otros seres vivos y el planeta.

Conceptos/categorías: Poder estético/ impacto visual/ Capacidad del arte y la tecnología de generar escenarios de discusión/Contexto

5.3. *El ritmo de la violencia. Domestic Data Streamers. (2023)*

Título del proyecto: *El ritmo de la violencia*

Autor/a: Domestic Data Streamers

Año: 2023

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: Museo CCCB

Tema/dimensión social: Violencia machista, derechos humanos.

Link a proyecto: <https://www.domesticstreamers.com/art-research/work/death-by-numbers-the-rhythm-of-violence-behind-the-headlines/>

[Qué]: Tipología. Instalación artística

[Para qué]: A qué apela: Necesidades sociales e individuales. El objetivo es arrojar luz sobre la naturaleza generalizada de la violencia contra las mujeres y desafiar los métodos convencionales de representación de datos.

[Cómo]: La obra de arte se encuentra en una habitación a oscuras donde cada minuto es un año, y cada tic del metrónomo simboliza el asesinato de una mujer en manos de su pareja. Cada metrónomo

nomo representa un país diferente y enfatiza la naturaleza constante y prolífica de esta violencia a través del ritmo y del sonido.

Aproximación al proyecto: Ante el desconocimiento o la negación de una gran parte de la población de la violencia machista, el proyecto busca visibilizar los datos oficiales al respecto en distintos lugares del mundo de una manera artística. Datos que, en demasiadas ocasiones, son ignorados. Para ello se sirve del sonido de metrónomos, de la oscuridad y del ritmo. A través de los metrónomos y sirviéndose de la estadística se señalan el número de mujeres que son asesinadas en manos de sus parejas sentimentales.

El contexto en el que se desarrolla el proyecto es adecuado. De nuevo, un lugar al que la gente acude abierta a nuevas experiencias e informaciones, en el que se encuentran receptivos y abiertos a la experiencia. La obra se encuentra en una habitación a oscuras que provoca un ambiente inquietante, lo que ayuda a reforzar el mensaje que quiere transmitir.

Pero más allá de lo audible y lo visual, la obra de arte también desafía la sensibilidad de quien la visita. La disonancia creada por los metrónomos es intencionalmente discordante, lo que obliga a enfrentar la incomodidad y reconocer la gravedad de la situación.

Las causas principales de este problema son la injusticia y la desigualdad de género, un fenómeno claramente respaldado por las estadísticas. A pesar de ello, persiste la existencia de normas culturales que perpetúan los roles de género contribuyendo a la situación de abuso y violencia patriarcal. La reflexión que pretende provocar la obra en quien la visita es la necesidad de erradicar este tipo de violencia y reconocer que el acceso a derechos de las mujeres se hace apremiante.

La acción que plantea el proyecto contribuye a la denuncia de una lacra todavía presente. El negacionismo cómplice permite la perpetuación de ciertos conocimientos o creencias que dificultan la puesta en práctica de soluciones alternativas.

La propuesta artística favorece la sensibilización y contribuye en la visibilización del problema. La intervención es fácilmente replicable en otros contextos presentando un potencial destacable de aumentar así los efectos de su repercusión.

El artefacto cobra un gran valor en este proyecto, además de verificar el potencial sonoro del mismo. Se trata de un ejemplo de la capacidad artística y especulativa de algo intangible.

Conceptos/categorías: Poder de lo intangible/ descontextualización de un objeto/
Contexto/sonido/

5.4. *Synthetic memories. Domestic data Streamers. (2023)*

Título del proyecto: *Synthetic Memories*

Autor/a: Domestic Data Streamers

Año: 2023

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: Residencias para personas mayores

Tema/dimensión social: Nuevas tecnologías. Inteligencia artificial. Tecnología y derechos humanos.

Link a proyecto:

<https://www.domesticstreamers.com/art-research/work/synthetic-memories/>

[Qué]: Tipología. Inteligencia artificial generativa

[Para qué]: A qué apela: Necesidades sociales o individuales. El objetivo es empoderar a las personas carecen de recuerdos para generar imágenes que

evoquen unas memorias del pasado. Especialmente a colectivos que no tienen opción a registro visual como personas refugiadas o comunidades encarceladas.

[Cómo]: A través de la inteligencia artificial y trabajando con personas del ámbito del trabajo social y neuroterapeutas se estudia como la proyección de imágenes convincentes del pasado pueden frenar la progresión de enfermedades degenerativas. El proyecto experimentó primero con personas con demencias para explorar si la técnica propuesta tenía la capacidad de formar nuevas conexiones con sus recuerdos tempranos y, en su caso, preservar la función cognitiva.

Aproximación al proyecto: En este proyecto no se da por sentado ninguna suposición sino que se trabaja con la evidencia de los datos. Las personas con enfermedades neurológicas degenerativas pierden los recuerdos por una cuestión metabólica o física neuronal. Las personas encarceladas o refugiadas, no tienen registro visual por motivos de otra índole. Este hecho hace que se reduzca el número de recuerdos significativos registrados. El problema neurológico de las personas con Alzheimer facilita el experimento puesto que la enfermedad no permite que sea de otro modo.

En este caso no se trata de un objeto de diseño sino del diseño de una experiencia, de un proceso. No obstante, se puede considerar que la experiencia distorsiona el significado final del proyecto que es dotar a personas sin libertad de movimiento a un pasado no real que les permita mejorar su calidad de vida.

La significación de la experiencia está relacionada con los beneficios que la inteligencia artificial nos puede ofrecer en un momento de gran cuestionamiento de dicha tecnología en cuanto a su poder de sustitución o dominación del ser humano. El valor de su diseño radica en la mejora de las condiciones de vida de las personas.

El problema central que trata de resolver es el de las condiciones de vida de las personas refugiadas o privadas de libertad, ya que son colectivos que al carecer de libertad de movimiento ven reducido el número de recuerdos significativos.

El hecho de que esta experiencia tuviera resultados positivos y diera lugar a esos recuerdos, haría que las condiciones de vida de estas personas mejoraran. La realidad de su experiencia vital se vería alterada siendo posible la selección de recuerdos pudiéndose abrir el dilema sobre la conveniencia o no de vivir en la irrealidad. Este hecho podría ser peligroso en la medida en la que seleccionar nuestros recuerdos pasados, o que otros lo hicieran, podría condicionar y manipular nuestro futuro con consecuencias no necesariamente positivas. La solución, mal aplicada, podría dar lugar a problemas sociales que tal vez puedan ser violentos. La inteligencia artificial permite llevar a cabo ciertas acciones que buscan un objetivo, aunque entre en debate las consecuencias éticas de la acción. Las exigencias de índole ética o legal sobre la adecuación del quién y el cómo se tiene derecho a diseñar los propios recuerdos o los de otras personas sería un tema de alta complejidad.

El valor ético que destaca es el respeto, la veracidad y la honestidad. La manipulación de recuerdos por terceros y su posible repercusión en otras vidas complejizan el impacto de la acción planteada en la comunidad, pudiendo o no ser beneficioso en función de la pericia con que se aplique y la intención perseguida.

Categorías/conceptos: Cuestionamiento de la Inteligencia Artificial/ Realidad virtual/ Recuerdos manipulables/ App/ Escenario de futuro

5.5. *Ikea disobedients*. Andrés Jaque. (2011-2012).

Título del proyecto: *Ikea Disobedients*.

Autor/a: Andrés Jaque

Año: 2011-2012

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: MoMA Nueva York y otros museos

Tema/dimensión social: Espacio público, Política, Cultura y Tecnología

Link a proyecto:

<https://officeforpoliticalinnovation.com/work/ikea-disobedients/>

[Qué]: Tipología. Performance y video de arquitectura

[Para qué]: A qué apela: Necesidades sociales. Reivindica el espacio público como espacio político y la politización de la vida privada a través de la interacción social y diversa.

[Cómo]: Creación de un Video-manifiesto de ocho minutos, para el IV Encuentro Internacional Performance & Arquitectura, El Arte es Acción.

Aproximación al proyecto: Se plantea el potencial político del ámbito doméstico si se sacara al espacio público los comportamientos y los debates cotidianos, utilizando dispositivos de la firma Ikea. La instalación reflexiona sobre la posibilidad de construir el espacio público reuniendo situaciones que suelen ocurrir en la intimidad de las viviendas. Es decir, politizando la vida privada, a diferencia de lo que plantea la publicidad de Ikea. El proyecto lo identifica como una “contranoción urbana de lo doméstico”. El espacio público no es considerado un espacio neutral, sino que es donde se instala la controversia y el desacuerdo. Y es ahí, precisamente, el lugar donde surgen los afectos y la convivencia.

Promueve el desobedecer el mandato de la firma IKEA consistente en contener las interacciones sociales dentro de soleados enclaves domésticos apolíticos.

El proyecto busca poner en valor la diversidad y el espacio urbano. El espacio público reivindicado como lugar de interacción que prioriza su adecuación para el sostén de las relaciones sociales. Así la propuesta artística bebe o coincide con los postulados del urbanismo feminista provocando una reflexión crítica al respecto. La obra plantea la cuestión de la diversidad. La empresa Ikea vende a través de la imagen de un solo tipo de familia, ignorando la diversidad de estructuras familiares y de formas de vida presentes en el mundo. En la imagen que proyecta se entiende que los afectos únicamente surgen en la intimidad del hogar. Su catálogo presenta un modelo de familia “heteronormativa” o “cisheteronormativa” muy determinado y un tanto excluyente. Compuesto por parejas jóvenes, sanas y con voluntad de reproducirse.

El contexto en el que se desarrolla la performance es un museo. En este caso y debido al significado del proyecto, hubiera sido más adecuada su ubicación el espacio público, dada la reivindicación que quiere trasladar la propia propuesta. Aunque cabe considerar que, el hecho de llevarlo a cabo en un interior potencia la reivindicación, si se interpreta como algo imposible de reproducir en el espacio público, entrando en juego los opuestos de lo que se reivindica y el lugar en el que se produce.

El objeto distorsiona el significado para el que está construido ese objeto. El hecho de utilizar muebles tipo de la firma, amontonarlos para crear una construcción polifuncional proporciona la materialidad al proyecto que favorece la interacción y lo performativo. La instalación consiste en un conjunto de muebles de Ikea apilados. Contradice su disposición la imagen idílica de Ikea de casas perfectas y ordenadas, con criaturas caucásicas, sanas y guapas. Aparecen muebles apilados con gente que no destaca por su belleza estética. Las personas interactúan entre ellas, cantan, trabajan, tocan un

instrumento. La imagen del mismo producto pero con otra disposición distorsiona el mensaje que vende Ikea del ideal convencional para reivindicar el espacio público como lugar facilitador de los cuidados y de la interacción social, siendo este el valor del dispositivo. Un mismo objeto pero con una disposición distinta vemos como provoca un cambio de mirada hacia el público que ha de consumir cierto tipo de productos.

La causa fundamental del problema es el diseño de las ciudades desde una perspectiva androcentrista, capitalista y patriarcal. Se plantea el problema de la ciudad diseñada para un solo modelo de vida y un prototipo de persona. Ciudades diseñadas para el tránsito y el consumo frente a la permanencia y la relación entre personas. La propuesta artística reivindica un escenario de futuro donde se pueda construir un espacio público amable, más humano, accesible e inclusivo. El poder de Ikea es tal que el hecho de utilizar sus productos sirve como reclamo puesto que mucha gente los conoce.

Los valores que entran en juego son aquellos que tienen que ver con el compromiso y respeto a la dignidad de todas las personas; la justicia como marco de la igualdad en derechos y la solidaridad que lleva a ayudar a otras personas en momentos de necesidad. El proyecto busca visibilizar otro tipo de familias y personas preocupadas por el mundo. Y por ello salen a la calle. Frente a la domesticidad, se reivindica el potencial político del espacio público.

Se trata de la primera vez que el *Museum of Modern Art*, incluye en su propuesta una situación arquitectónica formada por una pequeña comunidad siendo ésta la arquitectura y no los edificios lo que genera la situación.

Conceptos/categorías: Reivindicación del espacio público en el espacio privado/Opuestos/Objeto descontextualizado/Performance

5.6. *Try not to think so much*, Eugenio Ampudia. (2018)

Título del proyecto: *Try not to think so much*

Autor: Eugenio Ampudia

Año: 2018

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: Espacio expositivo.

Feria ARCO y el Centre d' Art Cal Massó en Reus, España.

Tema/dimensión social: Sobrecarga de información y la dificultad de

comunicación efectiva en el arte contemporáneo. Política, Cultura y Tecnología.

Link a proyecto: <http://www.eugenioampudia.net/es/portfolio/try-not-to-think-so-much/>

[Qué]: Tipología. Instalación sonora.

[Para qué]: Discurso. A qué apela: Necesidades sociales. Carencias comunicacionales entre las personas.

[Cómo]: 20 circuitos integrados con forma de letra, baffle, auriculares, amplificador compuesto y demás componentes.

Aproximación al proyecto: Con *Try not to think so much*, Eugenio Ampudia enfatiza el carácter del arte como un efectivo medio de comunicación. El artista juega con la paradoja de romper ese flujo de comunicación a través del ruido. Al aplicar el término "ruido" a la comunicación, no solamente se habla del molesto sonido sino de cualquier interferencia en este proceso. Denuncia el ruido como aquel elemento que impide el pensamiento y la reflexión.

Con esta obra el artista hace referencia al tipo de ruido comunicacional con el que vivimos y que nos envuelve. Entendemos el significado de este ruido como la sobredosis de información irrelevante y

superficial que recibimos, que no aporta más que sesgos de realidad llegando a ser peligrosa. Muestra como el ruido se transforma en un silencioso método de influencia en nuestro entorno habitual que nos impide la reflexión. La certeza del postulado se basa en la experiencia cotidiana.

Según el autor, esta comunicación en el mundo del arte tiende a ser endogámica y autorreferencial, aunque, paradójicamente, promulgue discursos que pretenden el acercamiento de la cultura al espectador. Lo anterior hace del contexto en el que se desarrolla este proyecto un entorno perfecto por suponer una parte más de la crítica que pretende generar este cuestionamiento. En este caso, el objeto no se saca de contexto.

El objeto distorsiona el significado en el que está construido ya que la frase constituye el amplificador del ruido. La letra escrita emite letra hablada y ambas invitan a intentar no pensar. Son las tipografías que la conforman las responsables de ruido en la que cada letra tiene su misión perturbadora. El ruido de la pieza está realizado a partir de la apropiación y superposición de teorías y conferencias relacionadas con el mundo del arte, difícilmente inteligibles en la instalación. De este modo, se hace un guiño irónico al aparato teórico del sistema artístico.

El proyecto hace referencia al ruido que nos envuelve, que consumimos y del que formamos parte. Las causas fundamentales del problema son la sobredosis de información superficial y los numerosos insumos a los que estamos expuestos en la sociedad occidental. El modo de consumo de información de la sociedad actual, individualista y sin tiempo para profundizar en temas sociales y colectivos es determinante. La realidad se ha convertido en un fenómeno cada vez menos trascendente que nos sume en un tipo de existencia virtual a través de las redes sociales y nos despoja del tiempo de la buena vida, entendida como aquella equilibrada que permite reflexionar sobre los efectos de las cosas. La desinformación de la sociedad actual sería la evidencia de que esta afirmación es cierta.

Pueden existir otras formas de ver esta situación centradas en la gran disponibilidad de la información, pero esa disponibilidad o socialización es tal que nuestro intelecto es incapaz de procesarla.

El escenario que proyecta esta situación, dentro de 50 años, será el de tener una vida completamente virtual y elegida a la carta, donde las personas no tendrán la necesidad de relacionarse, siendo la soledad la situación predominante en el planeta.

Dos cuestiones claves emergen quedando fuera de los límites de esta investigación. Son qué debemos entender por información y los derechos y obligaciones que la gestión de la información genera.

Los valores éticos a los que interpela la instalación son la convivencia, la igualdad, el respeto, la empatía, la veracidad y la honestidad que implica decir la verdad cuando damos una información, la sinceridad de nuestras palabras así como la responsabilidad de hacerlo por las consecuencias que la transmisión de la información pueda desencadenar, siendo el impacto en la comunidad importante.

Conceptos/categorías: Instalación sonora/ mensaje intangible/metáfora/ironía.

5.7. *In the air*. Nerea Calvillo. (2018)

Título del proyecto: *In the air*

Autor/a: Nerea Calvillo

Año: 2008

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: Espacio público

Tema/dimensión social: sostenibilidad, medio ambiente, política y tecnología.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=lhekC5zWido&list=PLsRNoUx8w3rPPmff3QxPFG3WH9Z3HtrrP&index=10>

[Qué]: Tipología. Instalación, performance, Visual/tridimensional.

[Para qué]: Discurso. A qué apela: La calidad del aire

[Cómo]: Diferentes formatos, ver descripción.

Cómo se lleva a cabo y cómo se interactúa con el objeto.

Aproximación al proyecto: Se trata de una iniciativa dirigida a visibilizar contaminación en Madrid. Utiliza herramientas digitales que recopilan y muestran los datos de sensores de manera gráfica a través de una web interactiva. También se incluye un prototipo físico en el edificio de Medialab-Prado donde se muestra la contaminación del aire usando nebulizadores de agua, de manera que se crea una nube de intensidad y color variable que regula la temperatura y humedad del entorno.

La propuesta entiende el aire como un bien común, mostrando la falta de calidad del aire en la ciudad de Madrid y la desinformación ciudadana de la que es responsable la administración municipal. Mediante la geolocalización y una secuencia en el tiempo, los paisajes del aire se pueden ver a través de una web interactiva. Con ello se hacen inteligibles las repercusiones que diversas acciones provocan en la calidad del aire, así como la procedencia de las fuentes de las emisiones.

El contexto en el que se produce esta instalación es el óptimo para generar cuestionamiento que se pretende. Es adecuado, pues al producirse en el espacio público está al alcance de todo el mundo y tiene la potencialidad de producir transformaciones desde lo inteligible (datos y aire). Además, el proyecto también estudia el tipo de reacciones que se producen al trasladar los datos al espacio público.

Para poder visibilizar los datos se utilizan varios prototipos, como una nube coloreada de vapor de agua instalada en la fachada del edificio madrileño de Medialab, que informa sobre la contaminación del aire. El segundo dispositivo de la instalación consiste en una fachada digital que nos permite navegar por las rutas madrileñas de menor contaminación y; por último, un tercer elemento consiste en otro dispositivo móvil que permite ponérselo y actuar cómo informantes desde nuestro cuerpo-en tiempo real en el espacio urbano. El dispositivo propuesto está íntimamente ligado con nuestros cuerpos. La persona se convierte en agente mediadora de una acción a nivel individual y colectivo.

El problema central que pone en evidencia es la contaminación del medio ambiente, las consecuencias de nuestros actos y la falta de información de la que la ciudadanía es objeto; dado que algunas de las causas que provocan la contaminación son la falta de responsabilidad unida al desconocimiento y a la falta de información. El proyecto aborda la complicación de trasladar los datos estadísticos a la ciudadanía de modo inteligible y amigable y lo resuelve de manera efectiva y replicable, pues se puede aplicar a cualquier entorno.

Entra en juego el valor de la responsabilidad, el respeto y la solidaridad Responsabilidad medioambiental y ciudadanía como responsable de las emisiones y de la solidaridad para con las generaciones venideras. Con este proyecto se están poniendo en valor el cuidado comunitario de un bien común cual es el aire y los efectos perjudiciales que la falta de calidad del mismo depara en nuestra salud y la salud del planeta, así como las implicaciones de la calidad del aire en la vida cotidiana.

Conceptos/categorías: Instalación humana/dispositivo móvil/en tiempo real/ consecuencias de la acción humana/ visibilización de datos estadísticos

5.8. *Playing with weapons*. Hannah Vanluttervelt. (2022)

Título del proyecto: *Playing with weapons*

Autora: Hannah Vanluttervelt

Año: 2022

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: Presentado en la Dutch Design Week (DDW) y exhibido en diversos eventos de diseño

Tema/dimensión social: Guerra y violencia, derechos humanos, política.

Link a proyecto: <https://hannahvanluttervelt.nl/project/playing-with-weapons/>

[Qué]: Tipología. Performance/video (cortometraje)

[Para qué]: A qué apela: Necesidades sociales. Apela al éxito de las pistolas como juguete más popular entre infantes y al fomento de la violencia que la normalización de su uso genera. La pieza más grande es una réplica del *Little Boy*, la bomba atómica lanzada sobre Hiroshima.

[Cómo]: Reproduce bombas y misiles a tamaño real pero realizadas con materiales suaves, de apariencia cándida e inocua.

Aproximación al proyecto: El cortometraje pretende provocar una reflexión sobre el uso de las armas. Denuncia el patriarcado capitalista a través de hombres vestidos de *juppies*, mostrándolos como inductores de la guerra y la violencia. Parecen empresarios o dirigentes internacionales jugando con armas de peluche a escala real. Se utiliza el juego de opuestos peluche-guerra para denunciar cómo elementos destructivos pueden ser comunicativamente suavizados, a pesar de las consecuencias reales de destrucción y muerte que sus actos deparan. La materialidad del proyecto es la metáfora que sitúa a los protagonistas como criaturas que se divierten jugando a la guerra. El contexto en el que se presenta la obra es un festival de diseño, un entorno adecuado en la medida en que las personas son receptivas a nuevas propuestas.

El material con que está construido el objeto distorsiona el significado del mismo. El objeto en sí lo dice todo. No son réplicas a escala de las armas, sino que son del tamaño real.

La imagen, el plano cenital tomado para el video preserva la identidad de los dirigentes, manifestándose de nuevo como algo oculto, oscuro e irresponsable. El valor de este dispositivo radica en la potencia visual del plano y del concepto que transmite. En la uniformidad de los trajes de los hombres y el ritmo en el que se produce el intercambio del armamento.

Se trata de una reflexión sobre la ausencia de paz; las alianzas del patriarcado, el capitalismo y la guerra; el consumo, el comercio y el uso de armamento fruto de la ambición del ser humano.

Los valores éticos que entra en juego son la justicia, la tolerancia y el respeto basado en las lógicas de la no-violencia, la paz y responsabilidad de asumir las consecuencias de nuestros actos. La justicia por la que las personas tienen derecho a una vida digna, la solidaridad con los pueblos en guerra, la integridad, la coherencia de los principios morales y la empatía como la capacidad de ponerse en el lugar del otro.

Conceptos/categorías: Contradicción visual y conceptual/materialidad/ opuestos.

5.9. *Thinking about things that are thinking*. Nicolás Lamas. S/F

Título del proyecto: *Thinking about things that are thinking*

Autor/a: Nicolás Lamas.

Año: 2023.

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: Galería artística.

Tema/dimensión social: Contaminación digital, Política, Cultura y Tecnología y, quizás, Medio Ambiente

Link a proyecto: <https://nicolaslamas.net/Thinking-about-things-that-arethinking1>

[Qué]: Tipología. Obra artística

[Para qué]: A qué apela: Necesidades sociales o individuales. Reflexión libre, asociación de ideas.

[Cómo]: Pregúntale al objeto cómo te utilizo'. Materiales orgánicos e inertes

Aproximación al proyecto: El autor pretende activar un sistema de pensamiento a través de las piezas que produce. Su obra busca el diálogo continuo, como intercambios de energía e información en constante flujo, que operan bajo múltiples capas de referencia tanto a nivel epistemológico como ontológico, planteando una serie de problemas que van más allá del lenguaje. Su obra tiende a poner en relación la fragilidad de la naturaleza humana y el progreso tecnológico, que impulsa a la humanidad hacia un futuro desconocido.

Se trata de objetos completamente inconexos que se relacionan físicamente para componer una imagen que estimula el pensamiento. La sorpresa inicial de pensar que hay objetos materialmente opuestos nos lleva a diferentes direcciones reflexivas que, en cualquier caso, suponen un pensamiento novedoso. Reflexiona sobre los estados transitorios de las cosas, la degradación y la descomposición. Asocia los procesos dinámicos, el movimiento y el calor a los organismos vivos y lo inmóvil o lo inerte, lo que es incapaz de generar energía. Esto último adquiere la temperatura del ambiente para fusionarse con él. Se podría decir que se trata de un proceso de contaminación donde ciertos objetos, imágenes, sonidos, olores o cualquier otro estímulo, establecen vínculos con agentes externos afectándose mutuamente. Muchas veces genera confrontaciones o diálogos entre objetos heterogéneos que encuentran cierto balance a través del choque de fuerzas opuestas, activando relaciones simbióticas y de mutua dependencia. Sus artefactos, fruto de su propuesta de desequilibrio dentro de un sistema, proponen lecturas alternas que están más allá de una posición.

En sus artefactos coexisten lo real y lo ficticio, lo orgánico y lo inorgánico, provocando intensos flujos de energía y de materiales. Para Lamas, lo que importa es la circulación, no las formas particulares que hace surgir. En su obra se percibe una denuncia al antropocentrismo imperante que ignora la eco-dependencia e interdependencia de las especies vivas, así como las relaciones con las cosas. Tan pronto la obra habla de adaptabilidad de la especie humana como invita a reflexionar sobre su potencial desaparición.

El autor hace una interpretación de la relación entre entidades vivas o inorgánicas que nos hace reflexionar sobre el vínculo entre los seres humanos y el progreso tecnológico. La propuesta no se podría dar en otro espacio que no fuera un contenedor de arte porque no se entendería. De esta manera, como ya se ha indicado anteriormente, un museo justifica la predisposición a nuevos planteamientos de asociación de ideas.

El objeto distorsiona su significado en el mismo instante en que se pone en relación con otro de cualidades opuestas. Ambos generan una imagen potente con un alto valor de significación y ampliamente interpretable. El valor del dispositivo radica en la potencia que consigue con la composición a través de

materiales “muy orgánicos” y otros que no lo son. Sin conocer se percibe el flujo, la evolución y el movimiento del arte.

El artefacto no trata de resolver ningún problema, pero evidencia el poder de una imagen compuesta por dos cosas aparentemente antagónicas la cual provoca una asociación de ideas en cada persona que lo experimenta. Esto se debe a que vemos lo que proyectamos, lo que está basado en nuestra subjetividad, en nuestra experiencia y en lo que concebimos en base a la educación recibida, en un determinado momento y determinada sociedad.

Conceptos/categorías: Contradicción/opuestos/artefacto/

5.10. *The Young Family*. Patricia Piccinini. (2002-2003)

Título del proyecto: *The Young Family*.

Autora: Patricia Piccinini.

Año: 2002-2003.

Contexto en el que se desarrolla el proyecto: Bienal de Venecia.

Tema/dimensión social: Biotecnología, ingeniería genética, Política, Cultura y Tecnología

Link a proyecto: <https://collection.bendigoartgallery.com.au/objects/2982>

[Qué]: Tipología. Escultura

[Para qué]: **Discurso. A qué apela:** Plantea preguntas sobre los límites de la manipulación genética y la creación de seres híbridos entre humanos y otras criaturas, la familia convencional.

[Cómo]: **Cómo se lleva a cabo y cómo se interactúa con el objeto.**

Aproximación al proyecto: Se representan figuras humanas hiperrealistas combinadas con características de animales. La escultura es una familia no convencional compuesta, según la artista, por una madre, un padre y dos hijos. La obra invita a reflexionar sobre cuestiones como la biotecnología, la ética, la naturaleza humana, el parentesco y la relación entre humanos y otras especies.

The Young Family es la representación de una familia compuesta por seres que oscilan entre lo humano y lo animal, desafiando las convenciones tradicionales de lo que se entiende por una familia. El contexto en el que se desarrolla el proyecto es el adecuado para que se transforme o genere cuestionamiento. La representación de una familia compuesta por seres no humanos plantea preguntas sobre la naturaleza del vínculo, el parentesco y las relaciones familiares en la sociedad contemporánea. Se mezclan sentimientos de rechazo y la simpatía. Su imagen provocadora invita a reflexionar sobre la forma en que percibimos y tratamos a otras especies en el mundo, sobre la dependencia entre especies. La autora puede estar reivindicando la importancia de la empatía y la compasión hacia otros seres vivos, cuestionando prejuicios sociales e instándonos a replantear la relación del ser humano con el resto de especies vivas.

El proyecto cuestiona la empatía hacia otras formas de vida, humana y no humana, provocando en cierta manera un rechazo inicial ante la imagen. Podría ser una visión de un futuro no tan lejano formado por cíborgs e híbridos de diferentes especies fruto de la aplicación de nuevas tecnologías y de la biotecnología. Podría presentarse como la familia del futuro.

Aceptar la propuesta artística como realidad a corto plazo cuestiona lo desconocido, y el pensamiento de que cualquier tiempo pasado fue mejor. ¿Por qué no aprovechar las biotecnologías para proponer una sociedad diferente con otras cualidades?. ¿Qué nos hace pensar que es mejor lo de ahora?.

Se trata de un escenario de futuro probable a medio plazo. Tal vez la presentación de algún escenario distópico en el que la extinción de algunas especies dará lugar a híbridos que puedan salvar otras. La familia tradicional se verá alterada por la composición y la procedencia de sus miembros. Implica valores de tolerancia, de aceptar y respetar las diferencias entre los demás y lo demás, del respeto

a miembros de otras especies vivas y de la capacidad de resiliencia que supone, ante la extinción de algunas especies la posibilidad de formar núcleos/familias de seres vivos.

A partir del análisis de estas propuestas, en el anexo primero, podemos ver un cuadro resumen de los diferentes proyectos en base a los códigos y categorías otorgadas que nos servirá de esquema para abordar las conclusiones.

6. Conclusiones

Concluido el análisis de las propuestas seleccionadas y en base al marco teórico planteado, se han analizado algunos conceptos que se repiten en los proyectos a partir de los cuales se han extraído una serie de conclusiones.

Estas conclusiones se organizan considerando tres aspectos principales. El primero sería el modo en que nos aproximamos a un proyecto de diseño especulativo; por otro lado, cómo se representa o conceptualiza un determinado proyecto; y finalmente, la cuestión sobre la manera en que se interpreta esa intervención desde el punto de vista de quien la recibe.

En referencia al modo en que nos aproximamos a un proyecto, concluimos que el lugar donde el proyecto es expuesto no resulta indiferente, condicionando el impacto o el posicionamiento de quien recibe la propuesta artística.

Destacamos que no todos los proyectos analizados buscan generar cuestionamiento. Muchos persiguen únicamente crear un impacto para denunciar una situación. Para ello, artistas utilizan recursos visuales, sonoros o ambos a la vez. Es la sensibilidad estética o conceptual del artista la que entra en juego para determinar la calidad de la propuesta.

Los proyectos que buscan ese impacto, se encuentran instalados mayoritariamente en el espacio público, por ser este el espacio que presenta mayor potencial, tanto por la cantidad de personas que interaccionan con la propuesta artística, como por el efecto sorpresa que el espacio público facilita al proyecto en referencia a su ubicación.

Cosa distinta ocurre con el espacio museístico, un lugar donde se proponen nuevas visiones y perspectivas. Al ser un espacio al que nos dirigimos de manera intencionada, se hace más complicado alcanzar el efecto sorpresa deseado.

Cuando hablamos de una intervención de diseño especulativo, buscamos la particular visión que nos ofrece la autora o el autor de un concepto. Su objetivo es ofrecernos una nueva perspectiva y que ésta provoque cuestionamiento o polémica. Que nos haga pensar. Es cierto que si el contexto en el que se desarrolla es favorable a ello, como ocurre en un espacio museístico donde las personas se acercan para ampliar su conocimiento o visión, su receptividad debería ser mayor. Tal vez en estos espacios, la sutilidad que buscan los proyectos para penetrar en las mentes de quien lo recibe sea menor. La pretensión de medir nuestra predisposición a tener otra perspectiva de un asunto se ve reducida y así también el efecto sorpresa. Es decir, cuanto menos sutil o más obvia es la intervención, más esfuerzo se requiere para conseguir un cambio de posicionamiento en un asunto. Pero a su vez, en un espacio expositivo se ofrecen mensajes que, habitualmente, las personas que acuden están dispuestas a recibir. En el espacio público, entran en juego otros condicionantes que potencian, en mayor medida, el efecto sorpresa.

Por lo que respecta a la manera en que se representa un concepto, las conclusiones obtenidas nos llevan a analizar el modo en que el artista materializa su obra. La investigación ha permitido observar un amplio abanico de formatos. El formato puede ser tangible o intangible, una instalación sonora, visual, una performance o tal vez un artefacto. Se puede utilizar la contradicción conceptual para producir impacto y así estimular nuestra mente hacia el origen del problema. Se puede utilizar un cambio de escala o de material que provoque la reflexión. Se puede tratar de detonar la crítica a través de la visibilización de una base de datos que, utilizando el reclamo de lo estético, de paso a la observación y la aprehensión

del conocimiento, dado que de otro modo sería muy difícilmente interpretable por personas no familiarizadas con el lenguaje de datos. Respecto a este último hecho, la práctica artística para la representación de datos estadísticos, supone una herramienta muy potente a nivel visual para la sensibilización, la incidencia y la estimulación de empatía intelectual-debido a la facilidad que supone entender un concepto de este modo.

En definitiva, El diseño o la propuesta especulativa tratará de poner en marcha procesos y metodologías creativas que habitualmente desafían los medios convencionales de representación.

El hecho de utilizar un elemento repetido crea cohesión, continuidad y armonía en una composición visual. De esta manera, la propuesta es percibida por el espectador de manera efectiva y atractiva. Este recurso compositivo, se basa en el modo en que las personas perciben un elemento que se repite como un todo, en lugar de hacerlo de manera individual o por elementos aislados. Se trata de uno de los principios fundamentales de la Gestalt; un principio que influye de manera importante en la percepción y comprensión de una composición y, por lo tanto, de una idea.

Cabe decir que algunos de los proyectos estudiados si se podrían enmarcar en la definición modernista de artefacto. Destacan por su importancia como expresión de la creatividad humana a la vez que por su capacidad de influir en la experiencia y la percepción del mundo. En ellos se reflejan preocupaciones y valores de la época en la que fueron creados.

Está claro que la cuestión estética supone un atractivo que sirve de reclamo para dar visibilidad a estas propuestas, con la ambición que produzcan efectos derivados. No se renuncia a un sobresalto que además sea estético, abriéndose por esta parte una nueva línea de investigación que consistiría en el poder de la estética en el marco del diseño especulativo.

Si bien es cierto que las computadoras han facilitado los procesos de diseño, discrepamos con lo que dice Bruno Latour en que este hecho ha facilitado el que la hermenéutica se haya filtrado cada vez más en la definición de materialidad. Aunque la materia es absorbida por el significado, éste no depende únicamente de la computerización. Nos centramos en esa materialidad que ponen en evidencia autorías como Vanluttervelt o Lamas donde la materialización se antepone a cualquier tipo de significado. Se podría abrir también otra línea de investigación en relación a las “habilidades semióticas del diseño” a partir de la materialidad de su composición.

Por último y en cuanto a la manera en que se interpretan estos proyectos, podemos afirmar que se establecen relaciones entre entidades; entre objetos; entre objeto y contexto; e incluso, entre el contexto y quien lo recibe.

Nicolás Lamas es la muestra de un autor que basa su obra en la relación que se produce entre ideas, formas y materiales. Trabaja sobre un sistema que tiene que ver con el azar, con los accidentes y con las excepciones. Establece conexiones entre diferentes conceptos y los diferentes sistemas de interpretación del mundo y concluye que nuestro bagaje condiciona nuestra interpretación tanto de hechos sociales como materiales, estando nuestra crítica supeditada a nuestra experiencia y a nuestra identidad cultural.

Graham Harman propone diferentes ideas respecto a “la fuerza que los objetos operan sobre nosotros ¿Qué significa el hecho de que la apariencia tenga un contenido específico y al mismo tiempo nos hipnotice con una especie de mandato imperativo?” (Graham, 2015, p.38), constituyendo ésta otra vía de investigación en relación a los proyectos de diseño especulativo.

Estamos de acuerdo con Graham cuando dice que “la ciencia no trata ni con la realidad, ni con el poder, ni con la retórica, sino con los tres a la vez en cuanto participan en una red de agentes animados e inanimados” (Graham, 52).

Coincidiendo en este aspecto con Latour, trata de agentes humanos y no humanos, de poder político y textual de entidades que cobran protagonismo a la hora de insinuar una idea o concepto pudiendo ser elementos inertes. Esta idea esta relacionada con la capacidad artística de establecer las relaciones adecuadas que provoquen nuestra mente. Y, probablemente, esto tenga que ver con la cultura y el entorno al que pertenecemos en la mayoría de los casos. Habría que ver si se cumple lo siguiente: “la

distinción entre lo real y lo socialmente construido puede ser dejada de lado para bien” (Graham, 2015, p. 54). En esta línea de pensamiento, cabe citar a Latour cuando hace referencia a que “toda entidad se encuentra esclavizada en un sistema de significado cultural-funcional o perspectiva y también en posesión de una realidad innegable de la que la vida humana permanece rehén” (Latour, 2008). Tendríamos que estudiar qué es lo que pasa si esa entidad cargada de significado se saca del contexto al que pertenece para interaccionar con otra entidad o con otro sujeto ajeno a su misma procedencia.

En conclusión, el trabajo, además de intentar ofrecer un análisis y servirse de un panorama reciente de proyectos relacionados con el Diseño Especulativo, pone en evidencia la función de transformación social y pedagógica del diseño, proponiendo una nueva línea de investigación consistente en el diseño de una herramienta que posibilite el análisis o la propia creación de un proyecto de la misma naturaleza. Una herramienta que nos permitan aplicar el pensamiento crítico al diseño, facilitando que futuras generaciones de artistas y profesionales, puedan reflexionar sobre la necesidad en nuestros hábitos de vida, los modos de producción y consumo, y sus impactos. y aplicando prácticas educativas ecosociales que, además de promover la justicia social, intergeneracional y de género, profundicen en la democracia y la sostenibilidad ambiental.

7. Referencias

- Ampudia, E. [Eugenio]. (2018). *Try not to think so much*. [instalación sonora]. ARCO. <http://www.eugenioampudia.net/portfolio/try-not-to-think-so-much/>
- Arts Academy Split. (2021). *Speculative design – educational resource toolkit*. <http://speculativeedu.eu>
- Borrás, M. [Mit]. (2019). Nicolás Lamas: El oscuro museo del antropoceno. *Neo2 Magazine*. <https://www.neo2.com/nicolas-lamas-oscuro-museo-del-antropoceno/>
- Calvillo, N. [Nerea]. (2008). *In the air*. [proyecto visualización datos/artefacto]. MediaLab Prado. <https://www.youtube.com/watch?v=lhekC5zWido&list=PLsRNoUx8w3rPPmff3QxPF G3WH9Z3HtrrP&index=10>
- Cantó Milà, N. [Natàlia]. (2015). *Técnicas para obtener y analizar datos cualitativos*. [recurso de aprendizaje textual]. Fundació Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).
- Coffey, A. [Amanda] y Atkinson, P. [Paul]. (2005). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos : estrategias complementarias de investigación*. Universitat Alacant, Servicio de Publicaciones.
- Domestic Data Streamers. (2023). *El ritmo de la violencia*. [artefacto/instalación sonora]. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona | CCCB. <https://www.domesticstreamers.com/art-research/work/death-by-numbers-the-rhythm-of-violence-behind-the-headlines/>
- Domestic Data Streamers. (2023). *Synthetic memories*. [audiovisual/inteligencia artificial]. Domestic Data Streamers. <https://www.domesticstreamers.com/art-research/work/synthetic-memories/>
- Domestic Data Streamers. (2014). *Line of life*. [instalación]. Museo del Diseño de Barcelona.
- Dunne, A. [Anthony] & Raby, F. [Fiona]. (2013). *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. The MIT Press.
- Garland, K. [Ken]. (1964). First things first. *Design is history*. <http://www.designishistory.com/1960/first-things-first/>
- González Reyes, M. [María], Pascual, M. [Marta] y Herrero, Y. [Yayo]. (2019). *La vida en el centro. Voces y relatos ecofeministas*. Libros en Acción.
- Guayabero, O. [Óscar] y Úbeda, R. [Ramón]. (2016). *Conversación polifónica sobre diseño y otras cosas. Retrato imperfecto de Curro Claret*. Editorial Gustavo Gili.
- Habermas, J. [Jürgen]. (2010). *Teoría de la acción comunicativa*. Editorial Trotta.
- Harman, G. [Graham]. (2015). *Hacia el realismo especulativo*. Caja Negra Editora.
- Herrero, Y. [Yayo]. (2023). *Toma de tierra*. Caniche Editorial.

- Jaque, A. [Andrés]. (2011-2012). *Ikea disobedients*. [performance arquitectónica-vídeo instalación]. Museum of Modern Art, MoMA. <https://www.jr-art.net/project-list/woman-are-heroes>
- JR (julio 2008-2012-2014). Women are heroes. [¿exposiciones y performances fotográficas]. <https://www.jr-art.net/project-list/woman-are-heroes>
- King, J. [James]. (2006). *Dressing the meat of tomorrow*. [artefacto/instalación]. Royal College of Art . Museum of Modern Art, MoMA. <https://www.moma.org/audio/playlist/234/3002>
- Lamas, N. [Nicolás]. (2018). *Liminality*. [exposición]. Art Viewer, Sabot. <https://artviewer.org/nicolas-lamas-at-sabot/>
- Lamas, N. [Nicolás]. Thinking about things that are thinking. *Nicolás Lamas*. <https://nicolaslamas.net/Thinking-about-things-that-are-thinking-1>
- Latour, B. [Bruno]. (2008, septiembre). *A cautious prometheus? A few steps toward a philosophy of design (with special attention to peter sloterdijk)*. [conferencia]. En Fiona Hackne, Jonathn Glynne and Viv Minto (editors) Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society – Falmouth, 3-6 September 2009, e-books, Universal Publishers, pp. 2-10. <http://www.bruno-latour.fr/fr/node/69.html>
- Matelli, F. [Federica]. (2015). Lo cotidiano en las prácticas artísticas contemporáneas: hacia el régimen poético-especulativo. El caso de Nicolás Lamas. *Artnodes: Art Matters II*, (16), 65-75. <https://raco.cat/index.php/Artnodes/issue/view/23185/266>
- Norman, D. [Donald A.]. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.
- Papanek, V. [Víctor]. (2014). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Pol·len Edicions.
- Piccinini, P. [Patricia]. (2002-2003). *The young family*. [escultura]. Bendigo Art Gallery. <https://collection.bendigoartgallery.com.au/objects/2982>
- Paul, R. [Richard] y Elder, L. [Linda]. (2005). *Estándares de competencia para el pensamiento crítico. Estándares, principios, desempeño, indicadores y resultados con una rúbrica maestra en el pensamiento crítico*. Fundación para el Pensamiento Crítico. https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp_Standards.pdf
- Paul, R. [Richard] y Elder, L. [Linda]. (2003). *Una mini-guía para el Pensamiento crítico, conceptos y herramientas*. Fundación para el Pensamiento Crítico. <https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-ConceptsandTools.pdf>
- Salgado, M. [Mariana]. (2023). Serie diseño feminista. *En diseño y diáspora*. https://open.spotify.com/playlist/44mpumkaifruig8leqlwzf?si=zfBjBZFWQXuV6Ofv_RdTTw&nd=1&dlsi=fae961ffbb024952
- Stengers, I. [Isabel]. (2020). *Pensar con Whitehead: una creación de conceptos libre y salvaje*. Cactus.

- Vanluttervelt, H. [Hannah]. (2022). *Playing with weapons*. [recurso audiovisual]. <https://hannahvanluttervelt.nl/project/playing-with-weapons/>
- Vishmidt, M. [Marina]. (2018). *Speculation as a mode of production: forms of value subjectivity in art and capital*. Brill. <https://brill.com/display/book/9789004384774/BP000002.xml>
- Vishmidt, M. [Marina]. (2016, abril). *Algunos pensamientos asistemáticos sobre el arte y el valor*. [conferencia]. SITAC XIII, nadie es inocente, San Andrés Cholula, México. <https://sitac.org/simposios/xiii-nadie-es-inocente>

8.1. Anexo 1: Tabla comparativa de proyectos.

PROYECTO	AUTOR/A	FECHA	FORMATO/ MATERIALIDAD	TEMA	CONTEXTO/ CÓMO NOS APROXIMAMOS	INTERACCIONES			VISIBILIZACIÓN DE DATOS	DESCONTEXTUALIZACIÓN	POTENCIA		PROVOCA CUESTIONAMIENTO	DENUNCIA UNA SITUACIÓN
						OBJETO/ OBJETO	SUJETO/ OBJETO	SUJETO/ SUJETO			VISUAL	SONORA		
“Woman are heroes”	JR	2008/9/12	Instalación fotográfica	Mujer, DDHH	Espacio público			X			X			X
“ Dressing the meat of tomorrow”	James King	2006	Artefacto	Biotecnología, tecnología.	Museo MoMA		X				X		X	
“El ritmo de la violencia”	Domestic Data Streamers	2023	Artefacto/Instalación sonora	Violencia machista, DDHH	Museo CCCB		X		X	X		X		X
“Synthetic memories”	Domestic data Streamers	2023	Audiovisual/IA	Tecnología, DDHH	Residencia ancianos, cárceles			X					X	
“Ikea disobedients”	Andrés Jaque	2011/12	Instalación artística/Artefacto	Espacio público, política y tecnología.	Museo MoMA		X			X				X
“Try not to think so much”	Eugenio Ampudia	2018	Artefacto/Instalación sonora	Cultura y tecnología	Museo		X					X	X	X
“In the air”	Nerea Calvillo	2008	Artefactos/Instalación visual	Medio Ambiente	Espacio público		X		X		X		X	X
“Playing with weapons”	Hannah Vanluttervelt.	2022	Performance/video	Política y DDHH	Museo		X			X	X			X
“Thinking about things that are thinking”	Nicolás Lamas.	2023	Instalación artística/Artefacto	Cultura y tecnología	Museo	X				X	X	X		
“The young family”	Patricia Piccinini.	2002-3	Instalación artística	Biotecnologías/ cultura y tecnología	Museo		X				X	X		

8.2. Anexo 2: Imágenes de referencia.



Imagen 1. jr-art.net. (2008-2014). *Woman are heroes*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.jr-art.net/project-list/woman-are-heroes>



Imagen 2. moma.org. (2006). *Dressing the meat of tomorrow*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.moma.org/audio/playlist/234/3002>

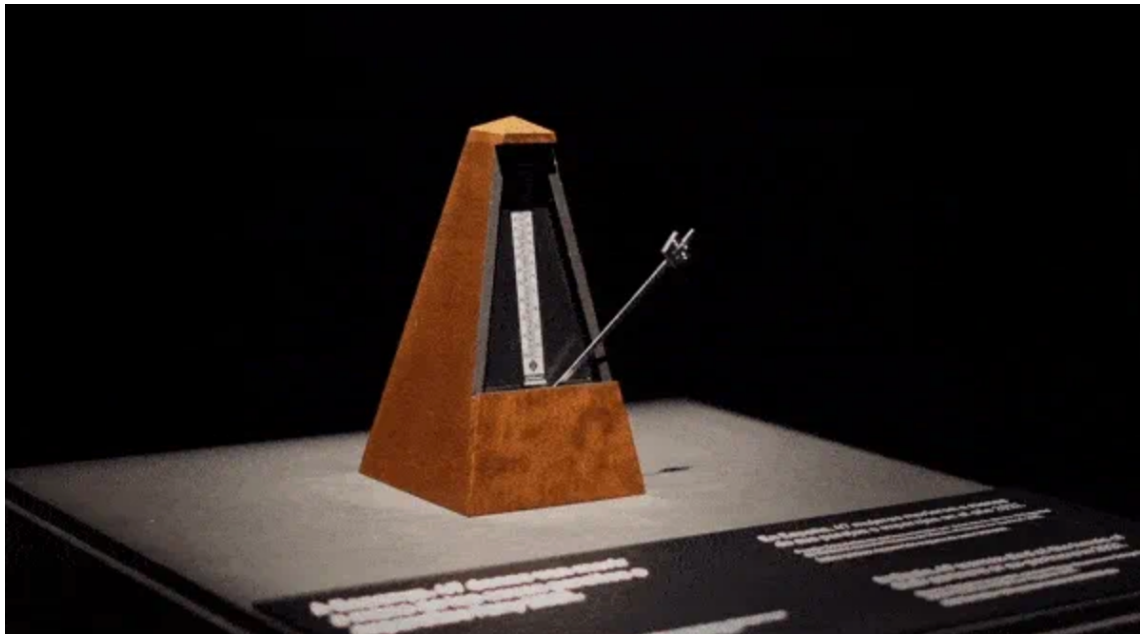


Imagen 3. domesticstreamers.com. (2023). *El ritmo de la violencia*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.domesticstreamers.com/art-research/work/death-by-numbers-the-rhythm-of-violence-behind-the-headlines/>



Imagen 4. domesticstreamers.com. (2023). *Synthetic memories*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.domesticstreamers.com/art-research/work/synthetic-memories/>



Imagen 5. officeforpoliticalinnovation.com. (2011-2012). *Ikea disobedients*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://officeforpoliticalinnovation.com/work/ikea-disobedients/>



Imagen 6. eugenioampudia.net. (2018). *Try not to think so much*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <http://www.eugenioampudia.net/es/portfolio/try-not-to-think-so-much/>

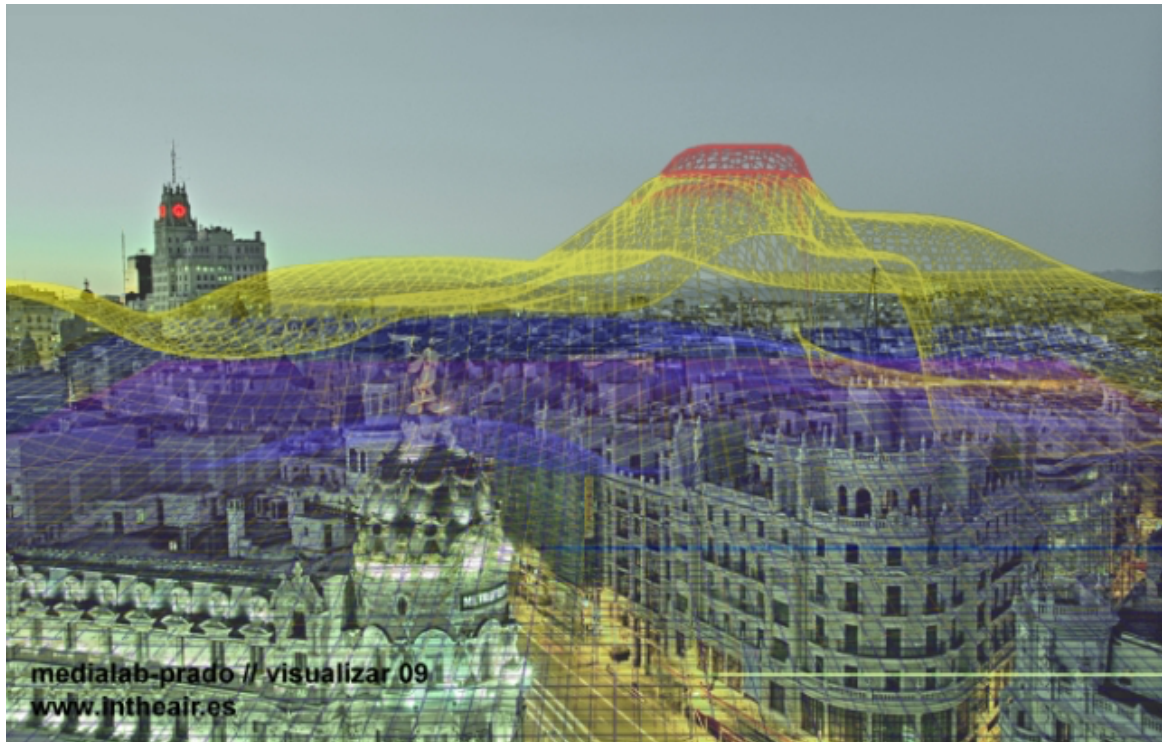


Imagen 7. nereacalvillo. (2018). *In the air*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=lhekC5zWido&list=PLsRNoUx8w3rPPmff3QxPFG3WH9Z3HtrrP&index=10>



Imagen 8. hannahvanluttervelt.nl. (2022). *Playing with weapons*. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://hannahvanluttervelt.nl/project/playing-with-weapons/>

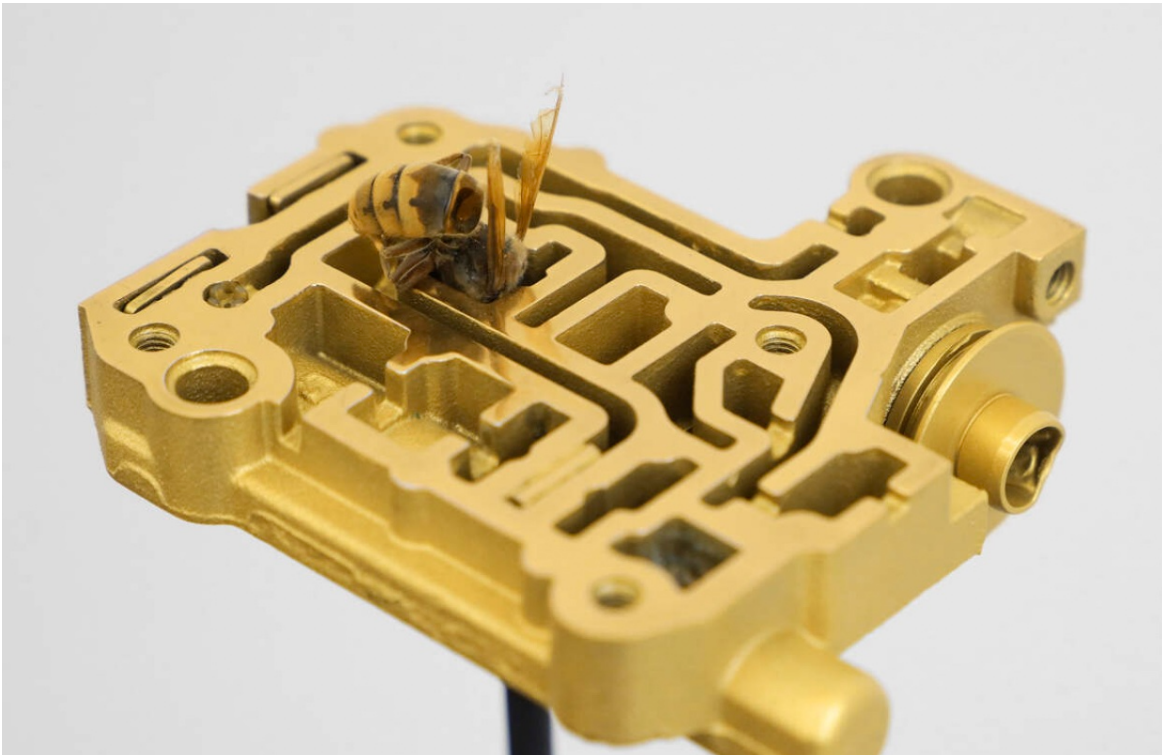


Imagen 9. nicolaslamas.net (S/F). *Thinking about things that are thinking.* [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://nicolaslamas.net/Thinking-about-things-that-arethinking1>



Imagen 10. collection.bendigoartgallery.com.au. (2002-2003). *The Young Family.* [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://collection.bendigoartgallery.com.au/objects/2982>