

Laura Novik *

Los argonautas del futuro

*

Laura Novik es diseñadora, experta en diseño de futuros y sustentabilidad. Posgrado en Gestión de Diseño Mercosur Design 2000-2001 (Cooperación Italiana, ISIA de Florencia, “La Sapienza” de Roma, Polimoda de Firenze); Posgrado en Gestión de Diseño para la Mipyme artesana 2004 (Cooperación Española, Fundesarte). Cuenta con estudios de arquitectura (Universidad de Buenos Aires) junto a una amplia formación en danza contemporánea, teatro y cine. Consultora de marcas, agencias de gobierno, centrales de tendencias, agencias de publicidad y centros educativos entre los que se desatacan View Publications Amsterdam, Prochile, Promperú, Inexmoda Colombia, McCann Erickson, Cencosud Chile, Tecnológico de Monterrey, DUOC UC Chile, entre otros. Jefe del Diplomado en Diseño Estratégico de Colecciones PUC Chile, Profesora en la Licenciatura en Diseño y la Maestría en Marketing y Comunicación de Universidad de San Andrés, Argentina.

<laura.novik@gmail.com >

ORCID: 0000-0003-4312-0339

Resumen *El imaginario de un futuro espacial para el hombre en el actual contexto de pandemia emergió como un nuevo desafío para el diseño. El ejercicio implica unir territorios inmensamente distantes, jugando con puntos de vista que deben enfocar las urgencias del aquí y ahora en la Tierra, con la especulación que invita a levantar la mirada hacia el futuro de la humanidad en el Espacio. Son las nuevas fronteras que transita la disciplina desde finales del siglo pasado, a partir de la noción del diseño expandido con la que se interpretan escenarios de incertidumbre y complejidad. Anticipación, especulación y ficción, son especialidades recientes, que conectan al diseño con la ciencia, la tecnología y el arte, para interpretar aspectos formales, científicos, ambientales y sociales. Mediante un recorrido por distintos proyectos desarrollados en USA, Reino Unido y Argentina se analizan los modelos híbridos de diseño, los contextos y las historias que hacen parte de una narrativa universal sobre la supervivencia.*

Palabras clave *Diseño de futuros, Pandemia SARSCovid 19, Diseño expandido, Diseño híbrido, Diseño transversal*

Argonautas do futuro

Resumo O imaginário de um futuro espacial para o homem no atual contexto pandêmico surgiu como um novo desafio para o design. Este exercício envolve a união de territórios imensamente distantes, jogando com pontos de vista que deveriam centrar-se nas urgências do aqui e agora na Terra, com especulações que nos convidam a olhar para o futuro da humanidade no espaço. São as novas fronteiras pelas quais a disciplina passou desde o final do século passado, a partir da noção de design expandido, na qual cenários de incerteza e complexidade são interpretados. Antecipação, especulação e ficção são especialidades recentes que conectam o design à ciência, à tecnologia e à arte, para interpretar aspectos formais, científicos, ambientais e sociais. Através de um passeio por diferentes projetos desenvolvidos nos EUA, Reino Unido e Argentina, são analisados os modelos híbridos de design, os contextos e as histórias que fazem parte de uma narrativa universal sobre a sobrevivência.

Palavras chave Design de futuros, Pandemia SARSCov 19, Design expandido, Design híbrido, Design transversal

Future's Argonauts

Abstract *The imaginary of a spacial future for humanity in the current pandemic contexto emerged as a new challenge for design. The exercise involves the union of vastly distant territories, playing with points of view that should focus on the urgencies of the here and now on Earth, with speculations that invite us to look at the future of humanity in Space. These are the new frontiers that the discipline has gone through since the end of the last century, based on the notion of expanded design with which scenarios of uncertainty and complexity are interpreted. Anticipation, speculation and fiction are recent specialties that connect design with science, technology and art, to interpret formal, scientific, environmental and social aspects. Through a tour of different projects developed in the USA, United Kingdom and Argentina, hybrid design models, contexts and stories that are part of a universal narrative about survival are analyzed.*

Keywords *Future design, SARSCov 19 Pandemic, Expanded design, Hybrid design, Transversal design*

Introducción

A menudo escuché a la gente decir: 'Me pregunto como se sentiría estar a bordo de una nave espacial', y la respuesta es muy simple. ¿Cómo se siente? Eso es lo que hemos experimentado. Todos somos astronautas en una pequeña nave espacial llamada Tierra. (FULLER, 2020)

“El mundo entero se está refugiando en sus propios lugares, pero ya no estoy en la Tierra” reza la página web del proyecto “Shelter in dome” (Refugio en el domo)¹, un estudio de campo desarrollado durante la cuarentena, que replicó el interior de una estación espacial en un domo, para realizar actividades de monitoreo científico. Mientras la humanidad comenzaba a vivir el impacto de la pandemia por Covid 19 como un problema, un freno o un punto muerto para la continuidad de los planes programados, esta misión la aprovechó como punto de partida para iniciar una exploración sobre el fenómeno del encierro en un hipotético contexto espacial. “¿Podemos usar nuestra imaginación para emerger más fuertes, más resistentes, y crear un futuro más brillante?” preguntó “Héroe Orestes”, habitante del refugio y tripulante de un viaje que incorpora algunos componentes de las mitologías clásicas. La iniciativa, se configura dentro de otro proyecto, “Shelter in Space” (Refugio en el espacio)², una App diseñada para recolectar de modo colectivo datos científicos por parte de ciudadanos, con el objetivo de anticipar situaciones de conflicto en los vuelos espaciales tripulados. La aplicación, diseñó un escenario de corte inmersivo y gamificado, un viaje que invita a ser parte de una misión interplanetaria, dotada con todos los soportes que la NASA provee para sostener la salud mental y física del astronauta. Lanzada en el contexto de las medidas de distanciamiento social obligatorio dispuestas a inicios de la pandemia, invitó a los usuarios a convertirse en ciudadanos - tripulantes - científicos y parte de una comunidad que aporta datos a la investigación sobre los efectos del aislamiento por Covid 19, aplicables a los vuelos humanos en el espacio. El diseño integra una sólida narrativa para definir la ficción del viaje de estos nuevos argonautas, colectivo de héroes cuyas aventuras se desarrollan atravesando la pandemia. La construcción de escenarios de corte lúdico y de base científico tecnológico tienen como objetivo proporcionar una experiencia iniciática al más allá³.

Ambos proyectos se integran al repertorio de estudios conocidos como “misiones análogas”, situaciones planteadas en la Tierra que reproducen en el cuerpo y psique humana efectos semejantes a los que pudieran experimentar los pasajeros espaciales. Las agencias de China, Rusia, Europa y la NASA están ligadas a varias de estas misiones análogas, un tipo particular de estudio desarrollado en contextos extremos semejantes a los entornos físicos extraterrestres. Son encargos que proporcionan datos útiles para conocer, desde el potencial de instrumentos y materiales, a la cultura de los

equipos de trabajo al resolver problemas, hasta los efectos del confinamiento prolongado en los seres humanos, cuando se preparan a los cosmonautas para las misiones de larga duración⁴. En este sentido, “Shelter in dome” es un análogo asentado en una habitación de estructura geodésica de seis metros de diámetro, con varias estaciones de trabajo e investigación, una estación de cultivo hidropónico, sitio para almacenamiento, cocina equipada con raciones, ambiente para vivienda y un lugar para recreación. En medio de la pandemia y durante un mes completo, el tripulante Héroe Orestes se aisló y recolectó datos de su propia evolución física, mental y emocional, una contribución a la información colectiva que sirve a las agencias espaciales. El ejercicio, puso en evidencia los nuevos escenarios que hoy permiten el despliegue del diseño, en tanto instrumento capaz de unir territorios aparentemente distantes como son las soluciones a problemas urgentes que miran el aquí y ahora en la Tierra, con la especulación que obliga a levantar la mirada hacia el futuro en el Espacio.

En paralelo al inicio de esta particular empresa científica, en el exterior del domo, los contagios y las muertes por Covid19 escalaban en número y saltaban las fronteras de los países, obligando a los gobiernos a implementar normas de cuarentena y aislamiento social obligatorio a escala masiva. Desde entonces, y durante los meses siguientes, nuevas disposiciones rediseñaron las habitaciones de siempre y nuevos hábitos moldearon las formas de vida de la sociedad. No somos los mismos habitantes desde el Covid19. Hoy, manejamos un compendio de habilidades que podríamos reconocer en los tripulantes de aventuras intergalácticas de ciencia ficción o en las exploraciones al fondo del mar, al desierto o a los cascos polares. Con asombro, descubrimos paralelismos entre las prácticas de los expedicionarios de entornos extremos y los procedimientos de supervivencia que actualmente hacen parte de nuestro cotidiano, incluido el uso de indumentaria de distanciamiento como mascarillas, cascos y guantes. Al igual que “Héroe Orestes”, construimos un “Refugio en nuestro hogar” dotado con todos los instrumentos y conocimientos disponibles. Al fin y al cabo, las expediciones exitosas dependen -entre otras cosas- de la autosuficiencia y la tolerancia al aislamiento. Entonces, sucedió algo impensado, en el marco del mayor experimento de distanciamiento entre humanos a escala masiva, la inmensa información científica, recolectada desde 1990 por las misiones análogas y viajes espaciales, sirvió para que sociedades y gobernantes comprendieran mejor los efectos de la cuarentena aquí en la Tierra (CHOUKÉR; STAHN, 2020). Este viaje de aprendizaje en idea y vuelta desde la Tierra al Espacio fue una manera de tomar conciencia sobre la visión polímata de Buckminster Fuller, arquitecto, inventor, diseñador y futurista que entre 1967 y 1969 invitó a pensar nuestro rol como habitantes y tripulantes de un sistema tan frágil como nuestro propio cuerpo, que él llamó la “Nave Espacial Tierra” (FULLER, 2020).

Diseñar el futuro

Existe un consenso acerca del diseño como práctica creativa que le da forma al futuro a través de artefactos, interacciones y escenarios que aún no existen. Desde este punto de vista, el diseño no predice, sino que crea el futuro. Pero el futuro, desde la mirada de la ciencia prospectiva, nacida a mediados del Siglo XX, dejó de considerarse como un destino ineludible, posible de predecir. El futuro fue comprendido en su complejidad y multidimensionalidad, como posibilidad abierta a identificar múltiples futuros posibles -futuribles-, desde donde surge la noción de futuro como un proyecto en construcción (JOUVENEL, 1993). Con el proyecto como instrumento para responder a la complejidad del mundo de post guerra, y al futuro, en pleno desarrollo de la Guerra Fría y la Carrera Espacial, se cimienta un nuevo centro de gravedad para la disciplina del diseño. Un momento clave en el que comienza a desprenderse del paradigma modernista centrado en la resolución de problemas y al servicio exclusivo de las necesidades del cliente y de la industria.

Estas nuevas estructuras conceptuales definen el enfoque de “Diseño expandido” en un proceso que, además, incluye la mirada de los propios diseñadores. Según la teórica danesa Ida Engholm (LEERBERG, 1998), este nuevo modelo pone de manifiesto las influencias de Buckminster Fuller y Tomás Maldonado -desde la escuela de diseño de Ulm- junto a Richard Buchanan y el historiador Víctor Margolín. El fenómeno, visibiliza el estado de transición de la disciplina, un diseño ampliado, que Buchanan resalta por su capacidad de abarcar especialidades indeterminadas e interconectadas entre sí, pero que también pueden fusionarse con el design thinking como práctica aglutinante (BUCHANAN, 2000). De este modo, se amplió la cobertura de la materia a otras áreas del conocimiento e industrias como los negocios, la gestión de gobierno o la educación, que pronto se beneficiaron con la incorporación del “factor creativo”. Durante este proceso, gestado a finales del Siglo XX, empresas como Shell, Philips o Samsung sondearon al diseño como pensamiento para anticipar el futuro de la sociedad y de la propia industria. Para lograr estos nuevos objetivos los proyectos focalizaron sus esfuerzos hacia la previsión e identificación de situaciones complejas, estados de emergencia o eventos de supervivencia, en tramas sociales, económicas, tecnológicas y biológicas inéditas.

Al enfrentar la complejidad con la atención puesta en el futuro, se crearon las condiciones para el surgimiento de formatos híbridos entre diseño, arte, ciencia y nuevas tecnologías. Según Dunne y Raby, la disciplina ingresa “en el reino de lo irreal, lo ficticio o lo que preferimos considerar como diseño conceptual: diseño de ideas.” (DUNNE et.al, 2013). De este modo, las especialidades clásicas -gráfico, industrial, audiovisual, textil y vestimenta - dieron paso a nuevas particularidades, como diseño prospectivo, diseño anticipativo, diseño ficción, diseño crítico, diseño de futuros, diseño radical, futuescaping, entre otras. La línea de horizonte de corto plazo -solicitado por la industria tradicional-, se movió al mediano y largo

plazo, requerido por las industrias interesadas en anticipar y entender contextos de alta volatilidad y crisis permanentes. Las prácticas -orientadas a la innovación de productos y servicios, la detección de problemas y oportunidades, el involucramiento del público y el planteo de debates- se sintieron cómodas con el cruce transversal de saberes y procedimientos provenientes de campos tan diversos como el diseño, la arquitectura, la prospectiva, las artes (visuales, audiovisuales, poesía), la filosofía y la ciencia. En este ambiente, la ficción especulativa desde el diseño emergió como uno de los campos más prolíficos y con mayor hibridación de especialidades.

Mientras la prospectiva nació para sortear las dinámicas durante la Guerra Fría y la Carrera Espacial, los modelos de diseño anticipativo de la actualidad, surgieron para comprender el impacto de la revolución digital, el avance de la biotecnología, las crisis ambientales, así como el futuro de la humanidad. Estos motores de cambio motivaron el encuentro del diseño con la ciencia ficción y con la ciencia, a través de innovadores métodos que se proponen detectar el potencial desarrollo de una tecnología y su impacto en la sociedad. El futurista Brian D. Johnson introdujo el “prototipo de ciencia ficción” como un nuevo concepto de “prototipo”, capaz de manifestar la dirección de futuros posibles y probables mediante formatos diversos, desde una película, una historieta, o una narrativa, todas caracterizadas por presentar una tecnología innovadora actual (respaldada científicamente), manipulada por uno o varios sujetos en un contexto de futuro (JOHNSON, 2011).

Un caso que refleja las reflexiones sobre la nueva era espacial y la colonización de mundos ultraterrestres es el cortometraje “The Institute of Isolation” (Instituto del Aislamiento) de la australiana Lucy Mc Rae⁵. En 2016, desarrolló una investigación en torno a las capacidades humanas en un futuro cercano, cuando la humanidad precise alistar su esquema psicofísico para colonizar Marte. Autodenominada arquitecta del cuerpo, McRae articula de forma transversal reflexiones sobre la corporalidad, el espacio y el impacto de las nuevas tecnologías. Una mirada híbrida, que surge a partir de su temprana formación en ballet clásico, sumada a estudios de arquitectura de interiores y una práctica laboral en el equipo de investigación de futuros lejanos de la empresa Philips Design. Con estos imaginarios articulados propuso una serie de cuestiones: “¿Podríamos diseñar el aislamiento? Si el cuerpo puede resolver desafíos en un ambiente aislado, ¿seríamos más resistentes, más rápidos para adaptarnos y más optimistas cuando enfrentemos los obstáculos de la vida más allá de los límites de la Tierra?”⁶. Así nació una historia audiovisual que especula sobre las futuras prácticas de acondicionamiento psicofísico mediante una narrativa que se inserta en un espacio alejado y al mismo tiempo protegido por una arquitectura brutalista, donde se insertan dispositivos de ejercitación propios de las agencias espaciales, pero dentro de una atmósfera que evoca los centros de estética corporal contemporáneos. Su lenguaje, a mitad de camino entre la asepsia de la medicina y la sofisticación de la moda internacional, da forma a un campo de entrenamiento e investigación con constructos tecnológicos, acompañados de cámaras sensoriales y programas de adap-

tación física, pensados para afectar la biología humana. El escenario logra transportarnos a un futuro cercano mientras nos invita a reflexionar sobre el impacto del espacio exterior en el cuerpo, las experiencias en entornos extremos, los desafíos del aislamiento y la resiliencia humana. El proyecto utiliza varios de los enfoques de la práctica especulativa, en tanto merodea los métodos del arte contemporáneo, pero con lenguajes cercanos al público general, conectado con la sociedad de consumo y las nuevas tecnologías. La estrategia de Lucy McRae articula dos criterios que plantea James Auger (2013): la especulación de futuros posibles mediante los que cuestiona la aplicación social de las tecnologías, y el diseño de un presente alternativo a través de creaciones tecnológicas. El “Instituto del aislamiento”, mientras anticipaba el impacto de la nueva era espacial, también lo hacía con algunos procesos que la humanidad viviría cuatro años después, cuando los efectos del aislamiento obligatorio impuesto por la pandemia impulsaran la identificación de prácticas y tecnologías de entrenamiento corporal, mental y emocional para superar el desafío de vivir en una situación de encierro.

El aislamiento y sus efectos siguieron en la mira de McRae, quien durante la pandemia profundizó aún más estas nociones a través del diseño de una nave particular que llamó “Solitary Survival Raft” (Balsa solitaria de supervivencia). La obra, ideada para la exposición “Sentimientos reales” organizada a finales del 2020 por el centro cultural suizo dedicado a las artes digitales, Hek, se alineó con el enfoque curatorial que proponía descubrir el vínculo entre las emociones humanas y la tecnología, doblemente atravesada por la cultura digital y el Covid19⁷. En este caso, el enfoque anticipativo de McRae dio forma a una escultura inflable e interactiva, una barca adaptada a un único navegante, equipada con una bomba de aire con la que respira, creando una burbuja alrededor del viajero, abrazándolo con su movimiento de expansión y compresión. Un cascarón orgánico cuya nueva misión es acunar y reconfortar a un viajero solitario que se adentra en lo desconocido, metáfora de tantas experiencias individuales alrededor del globo durante el aislamiento. McRae nos interpela “¿Te dejas caer por el borde cuando alcanzas el horizonte o te acercas más a la verdad cuando le das la espalda al miedo?”⁸ Quizás desde esta comprensión, podemos atrevernos a pensar lo imposible para crear desde el proyecto, nuevas posibilidades más que las nuevas normalidades tan deseadas en los tiempos que corren. En este punto, se despliega el verdadero potencial del diseño anticipativo, enfocado en contribuir con preguntas más que con respuestas.

Futuros desde el sur

Finalmente, la vida cotidiana no estará solamente centrada en la supuesta conquista del espacio, sino en la conquista de su tiempo, su activación, su levadura. El ser humano, en definitiva, no quiere morir. (KOSICE, 1971)

“El hombre no ha de terminar en la Tierra” anticipaba en 1944 y desde Buenos Aires, el artista checo – argentino Gyula Kosice. Estas ideas fueron impresas en la revista “Arturo” (KOSICE, 2014), primera publicación sudamericana dedicada al arte no figurativo, de la que era co editor. Encontrado por azar en un diccionario, el nombre “Arturo” fue elegido por el artista, atraído por su significado, “Constelación de estrellas, la más brillante”. La publicación tuvo un único ejemplar, ilustrado por Tomás Maldonado (mucho antes de liderara la escuela de diseño Ulm) y supo ser semilla de la Revista Madí, perteneciente al primer movimiento artístico multidisciplinario y de vanguardia de Argentina, liderado e impulsado por Kosice. En 1946, el artista continuó aquellas intuiciones sobre el futuro y el espacio extra terrestre, incluidas dentro del Manifiesto Madí que además proponía “ruptura del marco y la ortogonalidad, proposición inventada en la poesía, realizaciones lumínicas y cinéticas, participación del espectador, invención y creación, idea del hábitat móvil y trasladable, nueva concepción espacial, incorporación artística de la tecnología de punta, exploración de nuevos materiales, interdisciplinarismo, etc.”(KOSICE, 1978). Los contenidos del manifiesto anticiparon, en alguna medida, las pautas del diseño de futuros expuestos en el capítulo anterior. Pero además, el ideario sobre un nuevo urbanismo espacial propuesto por Kosice, que antecedió a las propuestas de la “arquitectura radical” que, desde mediados de 1950, planteó proyectos utópicos como la “Ciudad Espacial” y el “Manifiesto de arquitectura móvil” de Yona Friedman en 1956, “La arquitectura del aire” del arquitecto Claude Parent junto a Yves Klein y Werner Ruhnau en 1961 (MORENO, 2014) o los hábitats esféricos flotantes -“Cloud 9”- de Buckminster Fuller y Shohi Sadao, de 1960. Sobre todo, el “Manifiesto Madí” de 1946 es el antecedente del “Manifiesto de la Ciudad Hidroespacial” de 1971, en el que Kosice proclama uno de los motores de cambio detrás de sus ideas “Estar arraigados en la Tierra, o para ser exactos, en el planeta agua, aunque su atmósfera, su alimento y sus aguas estén contaminados, asistir indefensos ante la persistente depredación geográfica y geológica, contemplar cómo el equilibrio ecológico es destruido lentamente, verificar el aumento constante de la población, son otros tantos incentivos para los cambios rotundos que anunciamos ya, como necesidad biológica.” (KOSICE, 1971). El enfoque ambientalista se suma a las críticas iniciales sobre la arquitectura moderna y el funcionalismo, sumadas a una profunda investigación sobre las posibilidades plásticas de los nuevos materiales. En la Ciudad Hidroespacial se asienta su extensa experimentación, desde las primeras obras con gas de neón del

arte contemporáneo en 1946, a la primera escultura con agua del arte contemporáneo en 1949, y la serie de esculturas hidrocinéticas construidas con plexiglás, acrílico, neón, agua y sistemas eléctricos. (GARCÍA, KOSICE, 2016)

Pensada como un asentamiento flotante construido a dos mil metros de altura, la concepción de la Ciudad Hidroespacial tuvo una instancia de corroboración científica de hipótesis con personal de la NASA. Estructuras transparentes de formas esféricas y semiesféricas suspendidas y en movimiento, impulsado por flujos de agua como agente de transformación espacial, mantendrían en movimiento constante a los módulos habitacionales, una estrategia para transformar la experiencia del habitar de un modo poético y revolucionario, sin límites físicos ni mentales. Un proyecto en evolución permanente con el que puso de manifiesto su reflexión sobre el arte, que entendía como pensamiento e imaginación creadora y predictiva alimentada por la poesía, la ciencia y la ética. “Hidroespacializar, aterrizar, amerizar, alunizar, venusizar, tender posteriormente conexiones galácticas e interplanetarias atravesando los años luz, serán alternativas multiopcionales. Habrá lugares para tener ganas, para no merecer los trabajos del día y la noche, para alargar la vida y corregir la improvisación, para olvidar el olvido, para disolver el estupor del por qué y para qué y tantos otros lugares como nuestra inagotable imaginación amplifique y conciba”, dijo Kosice, una impresionante hipótesis sobre el futuro proyectada desde el sur del planeta.

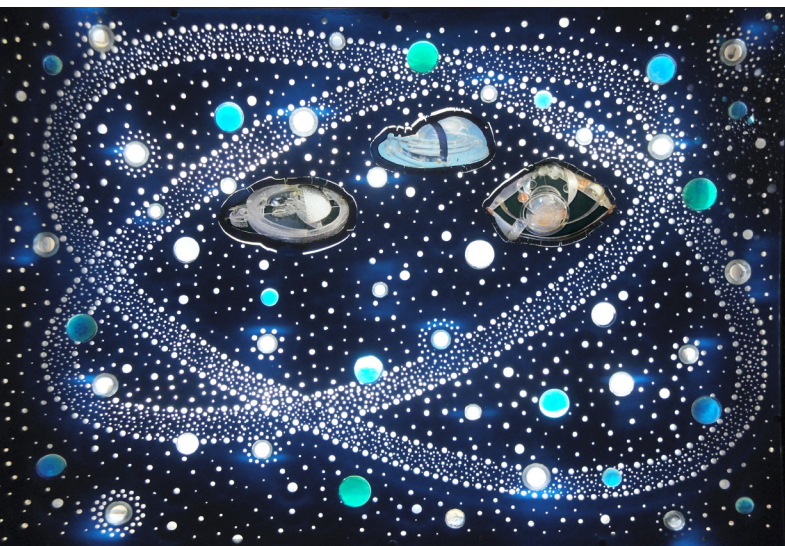


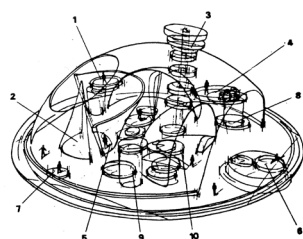
Fig 1. Ciudad Hidroespacial

Fonte: Cortesía de la Fundación Kosice, Buenos Aires (1971)

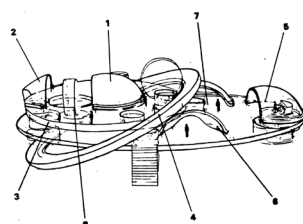


Fig 2. Maqueta de la Ciudad Hidroespacial

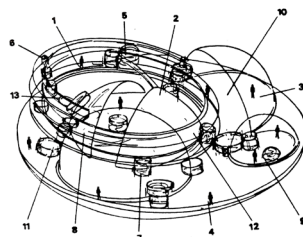
Fonte: Cortesía Fundación Kosice. Colección del Centro Cultural Pompidou (1971)



- Maqueta D**
- Lugares:
1. Energía generadora de circuitos abiertos al mismo pensamiento.
 2. Lugar abaricador y reducción del infinito.
 3. Estrategia de excavación de espejismos, puramente aérea.
 4. Para incursionar en aventuras hidrocinéticas promovidas desde el quid hasta acentuar los medios.
 5. Para vislumbrar los cambios físicos y orgánicos. Transformación biológica y cerebral.
 6. Lugar de disipación del fenómeno y su justificación objetiva.
 7. Disolución química de residuos.
 8. Alimentación, gestión pre-vitáminica.
 9. Para canjear la oportunidad por el control del azar.
 10. Lugar para una connotación y teoría universal del habla, como acción.



- Maqueta E**
- Lugares:
1. Lugar de vacaciones intermitentes.
 2. Para modificar los fines y la flotación.
 3. Cilindrada para amerizar sin tocar el agua.
 4. Estar para estar sin velocidad pensante, en ancho y libre pausa.
 5. Lugar para dirigir ideogramas multicolores visualizables por inmersión.
 6. Sexto paradigma para no justificar nada con ejemplos.
 7. Lugar para destituir la angustia.
 8. Para disolver el estupor del porqué y para qué: vivir con vida multioccional.



- Maqueta F**
- Lugares:
1. Para decidir la ensoñación y la soñación enfática de irrealidades.
 2. Autosugestión para la serenidad y el espejismo.
 3. Para analizar los lugares for living, a vivre, sin epílogos.
 4. Lugar de pasos perdidos y de ausencias que se reciclan.
 5. Para elogiar la vida en sitios-luz itinerantes.
 6. Para prevenir la proliferación antiorbital.
 7. Crear obstáculos para definir al astro improvisado.
 8. Puente para transitar del azar a la administración del azar.
 9. Lugar de ternura y su vecindad.
 10. Plataforma argentina de la amistad y la gauchada.
 11. Relegación del sentido y respuesta inteligible sobre lo omnipresente de casi todo.
 12. Paroxismo de la emoción y su ilustración humorística.
 13. Inter-código con acceso solidario a la confidencia y el pronóstico haigador.

Fig 3. Planos Ciudad Hidroespacial
 Fuente: Cortesía Fundación Kosice.

En esta misma trayectoria, podemos inscribir el workshop “Coreografías Marcianas”⁹, que en 2017 ideó la artista, arquitecta y diseñadora argentina Diana Cabeza, en colaboración con dos expertos de la NASA, el arquitecto argentino Guillermo Trotti y la ingeniera espacial del MIT, Dava Newman, dirigidos por el diseñador catalán Alex Blanch. ¿Cómo se van a desarrollar las relaciones sociales entre los primeros pobladores de Marte? Con esta pregunta se invitó a los participantes a repensar la noción de convivencia y la ritualización comunitaria e individual, en un nuevo contexto de socialización, el planeta Marte. La experiencia, de carácter inmersiva fue diseñada para estimular el proceso de “desaprendizaje” de los códigos de convivencia aprendidos en la Tierra y al mismo tiempo aprender y construir nuevos códigos que se formulan por parte de una nueva sociedad que colonizará un territorio desconocido. La fórmula, ideada para transportar a los participantes al contexto ambiental marciano, se basó en una serie de

ejercicios de corte sensorial que, a partir de la estimulación de los sentidos, produjeran una vivencia capaz de abrir la percepción. En este desafío, los cuerpos de los participantes fueron instrumentos de investigación para reconocer la complejidad en las situaciones que vivirán las comunidades humanas al colonizar el planeta rojo. A través de ejercicios coreográficos que sucedían en espacios abiertos y cerrados, con barreras corporales de distintas escalas (desde guantes a grandes envolventes metalizados), se trabajaron las diversas hipótesis. Contacto sin tacto, el sentido de la ubicación sin visión, el sentido de organización colectiva en situación de encierro, fueron algunas experiencias diseñadas por Diana Cabeza, quien tres años después, durante la disposición de distanciamiento social obligatorio por Covid19, descubrió el carácter anticipativo de aquel ejercicio. “Coreografías marcianas” fue, según sus palabras, “precursor del escenario presente que nos hace reflexionar proyectándonos a un escenario futuro. Este contexto ambiental en el cual un virus cae como un manto global sobre nosotros, modifica nuestra convivencia y rituales como cuerpo colectivo y cuerpo individual. Tenemos que reformular lo aprendido para aprender nuevos códigos, formas y materialidades comunitarias fundantes de un territorio nuevo y desconocido. ¿Cómo es el contacto social sin comprometer nuestros sentidos? ¿Apelaremos al recuerdo? ¿O traspasaremos los límites de nuestros sentidos?”, pregunta desde las redes sociales de su estudio de diseño (CABEZA, 2020).

“Coreografías Marcianas” fue concebido como experiencia educativa con la que se lanzó la primera carrera de diseño transversal de Argentina, en la Universidad de San Andrés. El ejercicio fue pensado como una declaración de intenciones acerca del potencial del diseño, entendido como modelo de pensamiento, que propone nuevas actitudes de investigación, permite imaginar futuros posibles y mejorar la vida de la humanidad con un enfoque universalista. La carrera, fue proyectada por el diseñador catalán Alex Blanch, a partir de la experiencia ganada durante su anterior proyecto educativo de 2003, la primera escuela de diseño transversal de Latinoamérica en la Universidad Católica de Chile. Estos ejemplos iluminan un camino transitado por el diseño de la región durante los últimos 20 años, en un proceso de transformación disciplinar que expandió fronteras con perspectivas tecnológicas y epistemológicas.

Hoy, cuando en el mundo se ha naturalizado la noción del diseño expandido hacia casi todas las áreas del hacer humano, cuando profesión se ha extendido para trascender a la industria tradicional y confrontar procesos complejos, cuando el diseño especulativo propone ficciones que conectan el desafío de la pandemia aquí en la Tierra con los desafíos del futuro en el espacio, vale la pena estudiar las visiones polímatas que surgen desde Latinoamérica para guiar al viaje de la humanidad con el futuro como horizonte.

Fig 4. Coreografías Marcianas, dibujo
Fonte: Diana Cabeza (2017)

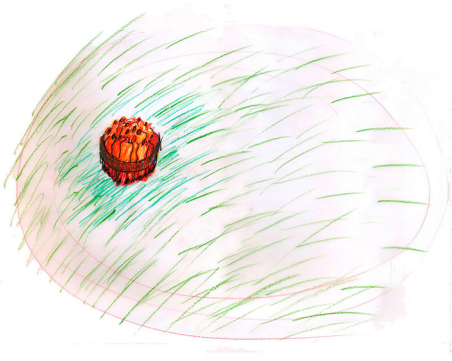


Fig 5. Coreografías Marcianas, workshop
Fonte: Universidad de San Andrés (2017)

Fig 6. Coreografías Marcianas, dibujo
Fonte: Diana Cabeza (2017)

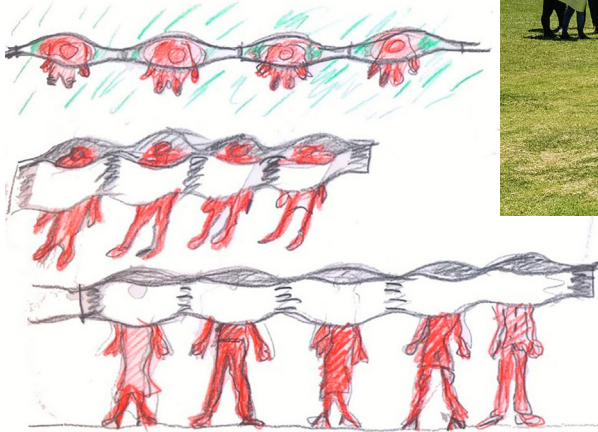


Fig 7. Coreografías Marcianas, workshop
Fonte: Universidad de San Andrés (2017)

Fig 8. Coreografías Marcianas,
 Fuente: Diana Cabeza (2017)

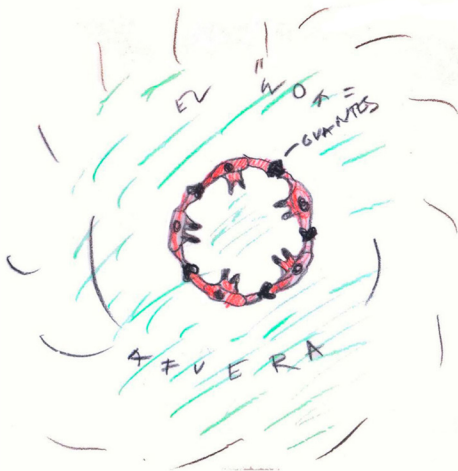


Fig 9. Coreografías Marcianas,
 Fuente: Universidad de San Andrés (2017)

- 1 Shelter in dome. Space Apps, NASA incubator innovation program, 2020. <https://istiodome.org/shelter-in-dome/>
- 2 Shelter in space. Space Apps, NASA incubator innovation program, 2020. <https://covid19.spaceappschallenge.org/challenges/covid-challenges/isolation-solution/teams/shelter-in-space/project>
- 3 El viaje de los Argonautas fue analizado por varios autores y perspectivas, un trabajo que compila diversas bibliografías es el de Llinares García, María del Mar. El trabajo de Mitología e iniciaciones: el problema de los Argonautas. Gerión. 5. págs. 15-42, Editorial de la Universidad Complutense de Madrid, 1987
- 4 Dunbar, Brian; Mars, Kelli. Analog Missions, NASA <https://www.nasa.gov/analog>
- 5 www.lucymcrae.net
- 6 Tucker Emma. Lucy McRae fil explores how design could prepare humans for outer space. Dezeen . 17 Jul 2016 <https://www.dezeen.com/2016/07/17/video-lucy-mcrae-the-institute-of-isolation-design-humans-outer-space-movie/>
- 7 <https://www.hek.ch/en/program/events-en/event/online-artist-talk-with-lucy-mcrae.html>
- 8 McRae, Lucy. Solitary Survival Raft. Webpage <https://www.lucymcrae.net/solitary-survival-raft>
- 9 <https://www.instagram.com/p/Bhr7bZpAZ7q/>

Referências

- AUGER, James. **Speculative design: crafting the speculation**. Digital Creativity, Vol. 24, No. 1. March 2013.
- BUCHANAN, Richard. **Wicked problems in design thinking**. Victor Margolin & Richard Buchanan (eds.), The Idea of Design. A Design Issues Reader, pp. 3-20, 2000. Essay first printed in Design Issues vol. 8, no. 2, 1992 (Spring).
- CABEZA, Diana. **Coreografías Marcianas**. Disponible en @estudiocabeza, 4 al 23 de mayo, 2020.
- CHOUKÉR, A.; Stahn A.C. **COVID-19-The largest isolation study in history: the value of shares learnings drom spaceflight analogs**. npj microgravity, Nature Research Magazine. Publicada por Springer Nature con apoyo de la NASA. N°32, 2020. Disponible en <https://www.nature.com/articles/s41526-020-00122-8> (acceso 14/03/2021)
- DUNNE, Anthony, RABY, Fiona. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming**. MIT Press Cambridge, Massachusetts, London 2013.
- FULLER, R. B. **Operating manual for spaceship Earth**. Lars Müller Publisher, 2020. En base a la primera edición de 1969.
- GARCÍA, María A. **Gyula Kosice. Kosice, Checoslovaquia, 1924** – Buenos Aires, 2016. Persistencia. Gota de Agua. Colección Online Fundación Malba. Disponible en <https://coleccion.malba.org.ar/persistencia-gota-de-agua-c/> . Acceso 10/03/2021.
- JOHNSON, Brian D. **Science Fiction Prototyping: Designing the Future with Science Fiction**. Morgan & Claypool Publishers; 1er edición, 2011.
- JOUVENEL. H. **Sur la méthode prospective: un bref guide méthodologique**. Futuribles, #179, Setembro, 1993.
- KOSICE, Gyula; ARDEN Quin, Carmelo. **Revista Arturo : edición facsimilar**. 1a ed. – Reediciones y Antologías. Biblioteca Nacional, Buenos Aires, 2014.
- KOSCICE, G. **Teoría sobre el arte**. Ediciones EUDEBA, Buenos Aires, 1978
- KOSCICE, G. **Manifiesto de la Ciudad Espacial**. 1971. Disponible en www.cosice.com.ar . Acceso 10/03/2021.
- LEERBERG M. **Design in the expanded field: rethinking contemporary design**. Engagin artifacts, 1998.
- MORENO, Lucía C. **Perez Claude Parent en Nueva Forma: la recepción de la arquitectura príncipe en España**. Revista Proyecto Progreso Arquitectura. Año V. Número 11. noviembre, 2014, pp. 76-89.

Recebido: 15 de fevereiro de 2021.

Aprovado: 05 de março de 2021.