

El diseñador del futuro

Resumen

El presente artículo tiene tres objetivos principales. El primero se dirige a indagar acerca de la relación cuerpo y artefacto en un futuro cercano. Para ello rastreamos dicha relación en la contemporaneidad, la cual se centró inicialmente en la imagen de la máquina y posteriormente en la noción de prótesis e interfase como ampliaciones de las posibilidades de acción del cuerpo. Las transformaciones de esta relación están estrechamente vinculadas con las nociones de creación y tecnología, por tanto el segundo objetivo busca también observar de qué manera se ve afectada la manera en que comprendemos al diseño como disciplina creadora y cómo se encara la pregunta por el factor humano en sus procesos. Finalmente, con las nociones y conceptos arrojados, plantearemos una hipótesis acerca de cuál será la relación futura entre el cuerpo y el vestido como objeto del diseño.

Claudia Fernández S.
Diseñadora Industrial de la
Universidad Pontificia Bolivariana.
Master in arts of Design de
Creative Academy (Milán, Italia).
Candidata a doctora en Diseño
y Creación de la Universidad
de Caldas. Docente y coordina-
dora del área de proyecto en la
Facultad de Diseño de Vestuario
de la Universidad Pontificia
Bolivariana.
rosaholografica@yahoo.com,
Claudia.fernandez@upb.edu.co
www.proyectomedussa.com

Recibido: Febrero de 2013

Aprobado: Mayo de 2013

Palabras clave: Diseño, creación,
cuerpo, vestido, futuro.

The Designer of the future

Abstract

This article has three main objectives. The first one is to enquire about the body and artefact relationship in the near future. For this purpose, such relationship will be tracked in contemporaneity which was centered initially in the machine image and subsequently in the notion of prosthesis and interface as expansion of the possibilities of the body action. The transformations of this relationship are closely related with the notions of creation and technology and how the question about the human factor in their processes is faced. Finally, with the notions and concepts generated, a hypothesis about which the future relationship between body and clothes as object of design will be is suggested.

Key words: Design, creation, body, clothes, future

[...] dedico estos cuentos a los muchachos que se admiran ante el pasado, penetran decididos en el presente y tienen grandes esperanzas para nuestro futuro. Las estrellas son vuestras, si tenéis cabeza, manos y corazón para alcanzarlas.

Ray Bradbury, *Cuentos del futuro*.

130

Con esta sentencia dada por uno de los más grandes novelistas de la ciencia ficción que ha dado nuestro tiempo, emprendemos esta reflexión acerca del diseño y del diseñador en un tiempo futuro. Este tiempo plagado de máquinas cada vez menos extrañas a nuestra experiencia transformadora del mundo, viene planteándonos desde hace dos siglos toda suerte de interrogantes frente a nuestra humanidad y a nuestra acción creadora.

Como demiurgos postmodernos, los creadores de artefactos nos maravillamos frente a las posibilidades infinitas que se abren ante nuestros ojos, al mismo tiempo

que nos horrorizamos con la idea de perder lo que consideramos nos hace esencialmente humanos o, al pensar que llegado un tiempo, nuestros objetos actuarán con independencia de nuestra razón, nuestra intuición y nuestra emoción. Ceder el dominio de la creación a nuestras creaciones nos resulta abrumador. Sin embargo, la idea de alcanzar las estrellas con extensiones de nuestra cabeza, nuestras manos y nuestro corazón resulta todavía más desafiante y estimulante. Siempre llegará una nueva frontera que traspasar y una nueva materia que modelar. El papel del diseñador se reestructura con un mundo cambiante que exige otras competencias de sus creadores.

Para el caso particular del vestido en su papel transformador del cuerpo, el diseño de vestidos existirá mientras existan cuerpos, aunque estos ya no sean los mismos ni actúen en los mismos espacios a los que hemos estado habituados. A los espacios rurales y urbanos sumamos los espacios de interacción itinerante, donde el vestido escenifica a los cuerpos que con él se desplazan. Si bien el vestido en las últimas décadas ha dejado de ser solo ese repositorio de signos y se ha convertido en extensión de diversas prolongaciones de la mente y el cuerpo, a partir del desarrollo de tecnología portable y de textiles tecnológicos, nuestro interés frente al presente y futuro del diseño de vestuario y de sus creadores, con el advenimiento de las innovaciones tecnológicas, se orienta más a comprender cómo es el cuerpo vestido del futuro, cómo serán los procesos de creación de los vestidos del mañana y a través de ellos dilucidar el concepto actual de creador que esta era nos entrega.

Pero para alcanzar esta comprensión, es necesario aclarar que la mirada sobre el vestido como objeto del diseño ha sido escasa y su reflexión teórica y conceptual desde una mirada disciplinar se encuentra en construcción y validación académica. Es desde allí que al rastrear su condición como objeto nos dirigimos a revisar la relación misma entre cuerpo y artefacto tal y como la ha planteado el diseño independientemente de su especialidad, los conceptos arrojados nos ayudarán

a plantear una hipótesis sobre cómo será ese vestido del mañana, a entender su particularidad como objeto y los retos que plantea su creación.

Iniciaremos entonces con un recorrido por los antecedentes de la relación entre creación y tecnología que se centró inicialmente en la imagen de la máquina, como monstruo o como ángel, y que significó miedo y esperanza para los seres humanos decimonónicos que vivieron su irrupción dentro de una cotidianidad, otrora lenta y regida principalmente por la acción de la mano del hombre sobre la materia. A partir de allí intentaremos comprender por qué aún hoy estamos haciéndonos estas preguntas acerca de qué será de nosotros como creadores y como seres humanos en un mundo dominado por los avances tecnológicos. Posteriormente observaremos de qué forma estos afectan y transforman nuestra relación con el mundo a partir de los artefactos que creamos y por ende, la manera en que comprendemos las nociones de diseño y creación. Pasaremos después a dilucidar el papel y las características del diseñador del mañana desde donde nos aventuraremos a pensar en el diseñador de vestuario y sus prácticas futuras.

La creación y la máquina

132

El futuro de brillantes acabados y formas redondeadas promovido por el aerodinamismo a finales de los años treinta, nos prometió llegar muy lejos con nuestros objetos rebosantes de energía y velocidad, hacia la tierra del nunca jamás, donde una generación tecnófila disfrutaría del hedonismo aséptico de los objetos de diseño, y habitaría en sociedades sin caos y sin miseria; pero esta futurópolis nunca llegó. Lo que sí llegó fue el augurio de la destrucción masiva y con él la inminencia de una muerte colectiva que se despliega sobre todo tipo de formatos. Rastremos ahora los orígenes del trauma instaurado en nuestra cultura por la llegada de los avances tecnológicos.

La mentalidad de los siglos XX y XXI evidencia con fervor los traumas de dos hechos históricos de gran relevancia para nuestra visión del futuro: la Revolución Industrial y la Segunda Guerra Mundial. Ambos le enseñaron al hombre que el dominio de la técnica podría traer, además de un mejoramiento de la calidad de vida, su propia destrucción. Con la llegada de la Revolución Industrial, el movimiento romántico y en especial el movimiento ludita del siglo XIX, pronosticaron el fin del hombre por la llegada de la máquina y en consecuencia, emprendieron acciones violentas para detener su incursión en la vida laboral. Solo una vuelta a las maneras medievales de producción podría garantizar el bienestar de la raza humana. Las heridas de estos traumas provocaron también sus fantasmas o más bien sus monstruos. El miedo contra la máquina se encarnó en la creación del doctor *Frankenstein*, como precursor del robot, para recordarnos que nuestras invenciones se volverán contra nosotros.

Esta visión de la máquina como principal enemigo, tal como nos lo cuenta Pevsner en *Pioneros del diseño moderno* (2003) fue la consigna de William Morris, precursor del movimiento de artes y oficios, quien declaró su odio a los métodos modernos de producción. “Morris no lograba apreciar las positivas posibilidades de los nuevos materiales porque estaba demasiado e intensamente preocupado por las consecuencias negativas de la Revolución Industrial. Veía solo lo que se había destruido: la artesanía artística y el trabajo placentero” (Pevsner, 2003: 134). Pero la máquina no solo causó odio y repulsión.

La inquietud de su llegada provocó también toda suerte de poemas, escritos y pinturas que buscaron celebrar su presencia en las vidas de las personas. “Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido de una nueva belleza: la belleza de la velocidad”, nos decía Marinetti (1909) en su manifiesto futurista. Pevsner (2003) afirma que los poetas y escritores como partidarios del arte de la máquina son los verdaderos pioneros del movimiento moderno. De igual forma algunos de los artistas artesanos, contemporáneos y posteriores a Morris,

formularían su entusiasmo frente a la máquina y los nuevos materiales como el hierro y el acero. Van de Velde hablaría del “juego poderoso de sus brazos de hierro” (Van de Velde citado en Pevsner, 2003: 29) y su capacidad de crear belleza, mientras Frank Lloyd Right declararía que la culpa no es de la máquina, la máquina no es vil, sino de los diseñadores que las fuerzan a este envilecimiento.

Heidegger por su parte, nos advierte también acerca del peligro de condenar nuestros objetos técnicos, ya que estos hacen parte integral de nuestra vida: “Sería miope querer condenar el mundo técnico como obra del diablo. Dependemos de los objetos técnicos, estos nos están desafiando, incluso, a una constante mejora. Sin darnos cuenta, hemos quedado tan firmemente fundidos a los objetos técnicos, que hemos venido a dar en su servidumbre” (Heidegger, 1997: 100). Lo peligroso no es la técnica en sí misma, afirma el autor, “no hay ningún demonio de la técnica, sino, por el contrario, el misterio de su esencia. La esencia de la técnica es, en cuanto un destino el desocultar el peligro” (Heidegger, 1997: 100). Su riesgo entonces, como lo expresaba Right, radica en los usos y disposiciones que hagamos de ella al entender y develar todas sus capacidades como las de reproducción y creación.

Transformaciones para el diseño y la creación a partir de los adelantos técnicos

Como veníamos observando, la incursión de los adelantos técnicos vinculados a las máquinas y en épocas más recientes a las tecnologías de la información y la comunicación, se ha convertido para los seres humanos en causa de ansiedad y preocupación y existe con ellas una pregunta subyacente por su capacidad de reemplazar al hombre en su acción creadora de objetos, un sentimiento como vimos, no muy diferente al experimentado siglos atrás con la llegada de la industrialización. Pero la cibercultura es en sí misma una manifestación cultural de la

creación humana (Shultz, 2011) y por tanto, cuando hablamos de máquinas e innovaciones tecnológicas, no nos estamos refiriendo a algo fuera de su esencia; “es decir, la cibercultura nos habla de una sociedad en red digital y de una cultura que interpreta y actúa acorde a una lógica compleja. De tal modo, al introducir nuevos tecno-objetos se transforman las relaciones sociales, afectivas, laborales y temporales, entre otras” (Cano, 2010: 37).

En consecuencia, y a la par con un mundo en transformación, los conceptos de creación también se reformulan como resultado de la experiencia vivida de los espacios y objetos creados. Como bien nos lo decía Arthur C. Clarke en su célebre novela 2001 *una odisea espacial* (1985) refiriéndose a los primeros homínidos que conquistaban instrumentalmente su entorno, “los constructores de herramientas habían sido rehechos por sus propias herramientas” (Clarke, 1985), de la misma manera hoy nosotros somos otros, transformados por nuestro mundo material.

El diseño por tanto continúa y continuará buscando esa eficiencia sociocultural de la que hablara Bonsiepe en su libro *Del objeto a la interfase* (1999), construyendo los elementos necesarios para adecuarse a un entorno cambiante. Lejos de irse en contra nuestra, gracias a la herramienta, nos explica Lewis Mumford en su libro *Técnica y Civilización* (1971) el hombre se encontró en armonía más íntima con su ambiente; lo capacitó para modificarlo, le hizo conocer los límites de sus capacidades.

Jaime Franky Rodríguez y Mauricio Salcedo en su texto Historia del diseño por país, Colombia, del libro *Historia del diseño en América Latina y el Caribe* (2008), al estudiar la aparición de la computadora y los entornos virtuales en los años noventa nos ilustran un ejemplo de esta situación que ocasionó un cambio drástico en la forma de proceder del diseñador y en los modos de producción, lo cual llegó a alterar la concepción misma del diseño gráfico. Estas innovaciones, nos cuentan los autores:

Generaron por una parte, una crisis en los ámbitos de aplicación profesional, de forma más marcada en la ilustración y la diagramación, que desplazaron el trabajo manual a la pantalla; y por otro parte, abrieron nuevos campos de acción como fueron la web y lo multimedial. El conflicto entre la idea de crisis y la ampliación de los campos fue la constante del cierre del siglo” (Rodríguez y Salcedo, 2008, p.101).

Los otros ámbitos del diseño de una forma u otra enfrentan también desafíos de este tipo. En el caso particular del diseño de vestuario como lo veremos más adelante, el papel del cuerpo y el espacio en la cibercultura plantean cuestiones referentes al cubrir en el mundo postindustrial, donde el vestido como revestimiento del yo debe ser entendido más allá de la fisicidad de los entornos que constituyeron hasta hace no mucho, nuestra única experiencia del habitar y el sentir.

El diseñador del futuro

En la historia hermenéutica de la creación, el padre permite al hombre no solo dominar a los demás animales sino compartir sus propios poderes demiúrgicos: crear y animar lo que podemos llamar seres artificiales.

Aquiles Esté

La cuarta discontinuidad: apuntes sobre arte, tecnología y sociedad

Dos premisas entonces enfrenta el diseñador del futuro. La primera se refiere a la reformulación de la idea de objeto en su actividad y la otra a la reformulación del objetivo de su actividad. Los adelantos tecnológicos replantean la noción misma de objeto tal y como lo veníamos conociendo: “Nos encontramos ahora (en los albores del siglo XX) en el límite del mundo mecánico: estamos precisamente sobre la línea divisoria, más allá de la cual la electrónica y la cibernética elevan la idea de herramienta a un nivel tan diferente que parecerá haberse perdido toda

continuidad" (Hans Koning citado en Esté, 1994: 37). En consecuencia, vestidos, objetos industriales y visuales tienden a perder, en la práctica, su definición como artefactos independientes entre sí que requieren áreas definidas para su estudio, aunque como advierte Margolin en la introducción de su texto *Design Discourse* (1989), la academia se empeña en diferenciarlos y dividir al diseño de la manera más estrecha a partir de sus formas de práctica, una división que produce definiciones fragmentadas del mismo y de su papel en la sociedad.

Con respecto al objetivo de su actividad Dagmar Rinker en su texto *El diseño industrial no es arte* (2008) diferencia tres momentos del rol del diseñador de productos a partir de una reflexión de Maldonado: (1) Ingenieros e inventores –industria automotriz–, (2) diseñadores de productos que se consideran artistas, (3) diseñador como coordinador –nuevo perfil–. En este último el diseñador toma distancia de su objeto y concentra su objetivo en el proceso creativo y productivo, ante la complejización tecnológica, reúne las áreas del conocimiento necesarias para dar forma final al producto.

No importa la cercanía o distancia con el objeto al final de cuentas como afirma Flusser "nuestro futuro se encuentra en la capacidad de dar forma a las cosas, concretar artefactos" (Flusser, 2002: 292); no importa tal vez cómo nuestra relación con estas cosas evolucione nosotros seguiremos siendo los llamados a crearlas. Pero todavía estas reflexiones de Maldonado sobre los cambios de rol del diseñador en la sociedad no explican mucho acerca de la manera de entender hoy la creación de artefactos, o dicho de otro modo, de cómo comprender la acción transformadora del mundo frente a la reconfiguración de los paradigmas de cuerpo, objeto tras la ampliación de la noción de espacio que ha suscitado la contemporaneidad. Observemos ahora lo que algunos autores proponen acerca de las evoluciones de estos tres conceptos.

Los objetos del futuro

La relación entre los seres humanos y sus objetos puede estudiarse desde lo que Bonsiepe (1999), considera es el objeto del diseño, esto es, conectar los artefactos al cuerpo humano. Es a partir de esa idea que desarrolla su tesis de que el dominio del diseño es la interfase. Nos preguntarnos entonces si la manera en que los conectamos no está experimentando ya unas variaciones, inducidas por la relación cada vez más íntima de nuestros artefactos con nuestro cuerpo provocando que, como afirma Margarita Shultz, ya no estaremos hablando en el futuro de diseñadores de objetos sino de interacciones y con ello de “[...] los límites y fronteras imbricados con el asunto de la diferencia de lo que son las cosas” (Shultz, 2011), ya que como afirma la autora, los investigadores del área informática esperan hacer flexibles los bordes rígidos entre lo natural y lo artificial, lo animado y lo inanimado, el cerebro humano y las máquinas.

Como consecuencia de esta reinterpretación de la acción del diseñador, el concepto de Interactor emerge aquí para redefinir un tipo de creación que supera conceptos tradicionalmente separados como el de creador y receptor. Dicho interactor nos dice Shultz está dispuesto a compartir la autoría diseñando “objetos” que permitan la interacción creativa.

138

Durante el Innovations forum Interaktionsdesign de 2008 en Alemania, Bruce Sterling, uno de los más grandes escritores ciberpunk¹, dio una conferencia a propósito del lanzamiento de su último libro *Sharping Things*. Contrario a todos los presupuestos, esta no fue otra novela de ciencia ficción sino un libro sobre teoría del diseño.

Sterling explora la relación de los seres humanos con sus objetos. Afirma que dicha relación es opuesta a como la piensan los diseñadores ya que estos están

¹ Bruce Sterling es considerado junto con William Gibson uno de los fundadores del movimiento ciberpunk. Entre sus obras más importantes se encuentra *La máquina diferencial* (1991), *Zeitgeist* (2000) y la antología de cuentos ciberpunk *Mirrorshades* (1986).

obsesionados con el objeto. El usuario, dice el autor, pide que le reduzcan su carga cognitiva, que no lo hagan pensar. Con base en este presupuesto explora la noción de computación ubicua pero no desde las redes sino desde las cosas, o más exactamente una cosa dentro de una red que como tal tiene unas características específicas:

Una cosa que está nativa en una Internet de la Cosas. ¿Qué es eso? Yo llamo a esa cosa especulativa un SPIME. Y un SPIME tiene siete cualidades distintivas que lo diferencian de todos los objetos en la historia:

- 1) Es concebido y diseñado dentro de una red, para eso lo pensamos, para eso lo planeamos con herramientas de comunicación, los sucesores de Wikis y las herramientas de diseño CAD/CAM de hoy.
- 2) Tiene una identidad única diferente a cualquier objeto del mundo.
- 3) Es fabricado directamente desde sus plantas virtuales, por un fabricante en vez de una fábrica. Manufacturación digital. De hecho un SPIME no se fabrica hasta que no se vende. No llega a existir físicamente hasta que alguien lo demanda.
- 4) Puede ser localizado con tecnologías de geolocalización, sistemas locativos en tiempo real, sistemas conscientes de su locación, GPS, etcétera...
- 5) Los SPIMEs pueden buscarse por medio de motores de búsqueda, pueden comprarse y venderse de esa forma y tienen optimizaciones de motores de búsqueda para que cualquiera los pueda encontrar.
- 6) Son diseñados para desensamblarse. Pueden desbaratarse, volver al flujo de producción, así que son poco perjudiciales en el ambiente.
- 7) El SPIME deja un rastro histórico. Una herramienta valiosa de metadatos. Después de que dejan de existir físicamente, esos metadatos se usan para crear nuevos SPIMEs.

Básicamente estoy describiendo una Interfaz Humano/Computador para todas las cosas del mundo. Todas las cosas del mundo. ¿Lo digo en serio? Sí. Todas las cosas del mundo (Sterling, 2008)

Lo que el autor plantea, en última instancia, es que pasaremos del diseño de objetos al diseño de la interacción. Durante el desarrollo de su conferencia, ilustra un ejemplo con un cepillo de dientes con el que el usuario desea interactuar recreando la siguiente situación futura:

¿Quiero interactuar con mi cepillo de dientes? Sí, quiero interactuar con mi cepillo de dientes, siempre y cuando reduzca mi carga cognitiva y mi coste de oportunidad. Un escenario: “¡Dios mío, mi cepillo de dientes! Ahora se ve tan viejo y sucio.” Apunto mi celular hacia él y luego leo: “ese es un cepillo de

dientes ideal. Lo conseguiste de la tienda objetivo. Allá tienen uno nuevo. Cuesta USD10, pero remueve más placa dental". Eso suena aburridor. ¿Qué cepillos de dientes compraron mis amigos? "Sus amigos compraron el nuevo iBrush de Apple, que usa cerdas de fibra óptica para tomar fotos a los huecos de sus dientes" ¡Ese me gusta, cuénteme más! Así que el muro se ilumina, y ahí está el website y es el mismísimo Jobs. La sociedad de usuarios de iBrush de Apple. Hay un Wikipedia de ellos, hay un set de Flickr, Amazon.com, todos se toman fotos de los dientes y comparten sus historias dentales personales (Sterling, 2008)

El SPIME de Sterling plantea entonces un tipo de relación con nuestros artefactos en la que el ser humano establece un "diálogo" con el objeto y con otros seres humanos a partir de él.

Como objeto en red, plantea una interacción que va de lo íntimo a lo social a partir de la mediación de objetos como celulares y computadores. Además del SPIME, nuestra era nos entrega otra noción de objeto del futuro que integra esta experiencia interactiva a los cuerpos de los usuarios, pero antes de describir sus características, desde su configuración y desde su creación, exploremos algunas de las transformaciones actuales de la idea de cuerpo y espacio, ya que estas son determinantes para la reflexión acerca del vestido del futuro.

Cuerpos y espacios del futuro

140

En realidad estos cuerpos y espacios a los que nos referiremos no están por venir, ese futuro que planteó hace décadas la ciencia ficción está ya presente. En el momento actual experimentamos dos tipos de corporeidad, la del cuerpo terminal, anclado en un espacio físico del cual hablaremos más adelante, y la del cuerpo virtual que navega despojado de toda materialidad por las redes de información. Este último hace presencia bajo la figura del avatar cuyo significado es descenso en sánscrito, "descenso de un dios al mundo de los seres humanos, un concepto similar al de reencarnación en la cultura cristiana. Los dioses hindúes pueden convertirse en distintos avatares con forma humana, pero sin participar de los sufrimientos terrenales y sin perder sus poderes divinos" (Moreno, 2002).

A partir de allí podemos comprender la manera en que los interactuantes en la virtualidad nos posesionamos de unos cuerpos inmateriales con los cuales podemos desenvolvemos y actuar en estos espacios. Estos cuerpos nos permiten a su vez estar dotados de atributos físicos por los cuales nos reconocemos y somos reconocidos por otros. Esta operación de encarnación lleva consigo la pregunta acerca de cómo se da esta representación de nuestro yo. Isidro Moreno en su texto *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia* (2002), distingue a este respecto tres tipologías del yo en el espacio virtual: el yo clónico, yo ficcional y yo epidérmico.

El yo epidérmico se da cuando el lectoautor decide actuar en primera persona a través de una webcam o de un avatar. Este yo puede adaptar su personalidad real u optar por una ficcional. El yo clónico, se da cuando el lectoautor se vale de un retrato virtual tridimensional que reproduce con exactitud su físico real. Moreno ilustra un ejemplo de las posibilidades de esta encarnación en el futuro donde la iconicidad de nuestra representación nos permite ejecutar acciones en el mundo virtual que puedan tener consecuencias en el real: “por ejemplo, entrar en un centro virtual a través de Internet y probarse un traje virtual y observarse a sí mismo con dicho traje, que podría ser un modelo sobre el que podría realizar modificaciones eligiendo tejidos, colores, largos... Esta selección se transmitiría a un sistema automatizado de confección (existen desde hace años) que se lo crearía con la personalización elegida” (Moreno, 2002).

El yo ficcional por su parte, permite toda suerte de posibilidades que superen incluso cualquier determinación antropomórfica. Además de una representación física estos diferentes tipos de yo plasmados en avatares, son dotados de personalidad, esto es, de características psicológicas y sociológicas que les dan sentido y existencia en los espacios de la virtualidad.

Sherry Turkle, autora de *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet* (1997), nos habla también de esa multiplicidad de yoos que emergieron con la llegada de Internet, haciéndonos pensar la identidad en términos de multiplicidad. Turkle, a través de diversos casos de personas que ha entrevistado, nos ilustra el juego de la identidad al que se arrojan las personas en los espacios virtuales. Una práctica común hoy en día que nos ha llevado a cuestionar la veracidad acerca de lo que las personas dicen de sí mismas y de su apariencia.

Por su parte, el cuerpo físico anclado espacialmente promueve otras relaciones con su entorno. Paul Virilio (1997) nos habla de cómo el espacio físico de los cuerpos en el futuro se verá indefectiblemente reducido y afirma que “si estar presente es físicamente estar cerca, podemos estar seguros de que la proximidad microfísica de las telecomunicaciones interactivas nos verá mañana asentarnos, no estar para nadie. Encarcelados en un entorno geofísico reducido a menos que nada” (Virilio, 1997: 86). Ante esta situación, el autor nos plantea cómo todo ese mundo que ya no se percibe por el desplazamiento físico, se hace telepresente en ese “hombre terminal”, aquel que se queda frente a la pantalla, transformándose el cuerpo del hombre en el último territorio urbano.

142

Este cuerpo territorio es el lugar donde la relación con los artefactos parece más problemática. Si bien al cuerpo virtual se le acusa de impostación y falta de veracidad, sobre el cuerpo físico se posan todas las ortodoxias ideológicas del pasado y las ansiedades sobre el futuro. El inválido equipado del que hablara Virilio en *El arte el motor* (1996), como modelo de la persona sana superequipada con prótesis de toda clase que no necesita desplazarse, se presenta como la visión actualizada del *cyborg*, nacido de las novelas más clásicas del ciberpunk como *Johnny Mnemónic* (1982) de William Gibson. Esta imagen de hombre lleva a los límites la idea del cuerpo como membrana permeable, donde la invasión del cuerpo con miembros protésicos, circuitos implantados y cirugía plástica, se convierten

en técnicas que redefinen la naturaleza humana. Una suerte de existencialismo cibernético emerge de allí cuando personajes como la mayor Kusanagui, heroína *cyborg* del manga ciberpunk *Ghost in the Shell* (1989) se pregunta por qué significa entonces ser humano. Fuera de la ciencia ficción el campo del arte define también estas ansiedades, como nos lo muestra el performer Stelarc, máximo exponente del *body art* cibernético, que plantea su tesis del cuerpo obsoleto con su obra *Cuerpo amplificado, ojos láser y tercera mano* (1986) encarnado el arquetipo del híbrido hombre máquina en el que nos estamos convirtiendo.

Con lo anterior vamos perfilando una idea acerca del diseño y sus objetos. Si diseñar en el futuro será diseñar la interacción y los comportamientos, los artefactos del futuro se adherirán al cuerpo del hombre de una manera exógena o endógena. Frente a los temores por la pérdida de naturalidad del cuerpo, Tomás Maldonado en su texto *The body: artificialization and transparency* (2003) nos recuerda que el cuerpo siempre ha sido artificial, porque de una manera u otra siempre ha estado influenciado por la cultura, por tanto no es nuevo que la artificialización sea decisiva en las estrategias de diseño o rediseño del cuerpo.

Traigamos por último a la reflexión sobre el diseñador del futuro al concepto de *metadiseño* de Paul Virilio en su texto *La velocidad de la liberación* (1997), el cual reivindica como último tipo de diseño humano a la ergonomía cognitiva, donde el diseño concentrado en las formas del objeto de la era industrial será relevado por el *metadiseño* de las costumbres y los comportamientos sociales. Así pues, podemos concluir con los argumentos de estos autores que la acción del diseñador desde hoy y hacia el futuro, tiene como punto de partida la relación de los artefactos con el cuerpo como ha sido por siempre; sin embargo, ni los artefactos ni la relación misma se mantiene de la misma forma. La desmaterialización, la interacción y el desdibujamiento de los límites en la relación humano máquina / herramienta promueven un tipo de diseño, cuya frontera no es más el objeto sino la relación de los seres humanos consigo mismos a través de sus artefactos.

El vestido del futuro

Después de esta introducción acerca del cuerpo y su relación futura con los objetos, acerquémonos con Susana Saulquin a una posible prospectiva del cuerpo y el vestido en el futuro.

En su libro *La muerte de la moda, el día después* (2010), la autora plantea una tesis acerca de qué le pasará al objeto-vestido cuando el sistema de la moda deje de ser referencia para su creación. Para Saulquin, el sistema de la moda como lo conocemos está en proceso de desaparición; las razones para ello se hallan en la desarticulación de los ciclos de la moda surgidos en el marco de la sociedad industrial sumado al vértigo de las imágenes, el individualismo, el acortamiento de los espacios generacionales y el cambio de ritmo en la sociedad. Su nuevo ordenamiento, estará protagonizado por individuos que ya no tendrán interés en ser el reflejo de los deseos colectivos.

El vestido como producto-moda pasará a convertirse en producto-indumentaria, al tomar protagonismo su valor de uso en detrimento de su valor de cambio. Como diría Barthes, permanece el significante pero cambia el significado, al abandonar como primordiales los condicionamientos colectivos como estatus social, marca, prestigio de clase, imagen, moda, a favor de condicionantes individuales como autoestima, placer por la posesión, el tacto de determinadas texturas, la valoración de la imagen personal, la capacidad de juego por presentarse de una manera original, entre otras razones. Condicionantes que por supuesto incluyen al otro en una relación social que nos permite configurar, recortar y contrastar la identidad y el yo (Saulquin, 2010: 73).

Todas estas circunstancias, nos dice la autora, promoverán la aparición de un nuevo vestido que implicará una nueva forma de representar el espacio circundante, los lazos con el otro y el propio cuerpo. El cuerpo para la autora, recupera el protagonismo que tenía en la sociedades tribales y en consecuencia, el vestido habrá de “[...] englobar tanto los códigos de su materialidad en cuanto producto como aquellos que se remiten a lo social significado [...], en este sentido se tras-

formará en vestido funcional en la medida en que cumpla con ambos códigos, y permita además el desarrollo de lo mágico lúdico” (Saulquin, 2010: 105).

Para lograr esto desde lo material, Saulquin propone un regreso del vestido a los prototipos únicos con el fin de reivindicar la personalidad del usuario. Sugiere además una suerte de reconciliación entre artesanía y tecnología. Una visión productiva desde lo artesanal unida a la afirmación de que la única manera de lograrlo es mediante el progreso tecnológico, hacia la interactividad, que facilita unas:

[...] nuevas interrelaciones entre las diferentes prestaciones, la prenda misma y el usuario portante. Los nuevos materiales están siendo y serán los responsables del afianzamiento de la relación entre identidad, cuerpo, vestido y naturaleza a partir de los desarrollos en miniaturización y nanotecnología que han conllevado a la revolución de la industria textil.

Como consecuencia de esto, emerge una crisis de la forma tal y como la entendíamos desde el diseño posmoderno. La miniaturización y la nanotecnología provocan que la superficie ya no revele su mecanismo interior, lo que conlleva a replanteamiento de la vieja máxima de la forma sigue a la función.

Los nuevos materiales serán por ende, el punto de partida de la configuración de la próxima forma del vestir. El vestido será para nuestra autora, transformado en objeto inteligente y como tal ya no pertenece a la estética de la forma:

[...] el vestido, transformado en objeto inteligente sin precedente cultural conocido, desplaza de hecho 'a todo instrumento crítico basado en la estética tradicional (que es una estética de las formas físicas), ya que, en él, la fisicidad de los componentes que le confieren su especificidad de inteligente está reducida a dimensiones que escapan a nuestra capacidad perceptiva. Cae así cualquier referencia a la forma, que se convierte de este modo en una cuestión marginal (Manzini citado en Saulquin, 2010: 117).

Sin embargo, nos asalta la pregunta de cómo será la apariencia de este vestido que la autora define como estructuras indumentarias únicas, con diseño personalizado y tecnología incorporada, cuya función se dará a partir del diseño del material adecuado que necesitará una forma determinada y según un color

armónico. Lejos de los mandatos masificados de la moda, este nuevo vestido será “un objeto que no promueve necesidades inducidas sino que suscita ideas” (Dorfles citado en Saulquin, 2010: 121).

Esta propuesta de un vestido interactivo en una sociedad sin moda, deja todavía para el diseño muchos vacíos e interrogantes. El contexto desde el cual sitúa a esa producción tecnológica y artesanal no es muy claro, al igual que las fuentes de la confianza en el retorno al tratamiento del cuerpo, desde una perspectiva similar a la tribal, que le aportará al vestido como artefacto otro significado social. Su argumento va en la vía de una doble complejización de las relaciones entre sujeto y objeto. Por un lado aquella de la función operativa y productiva, la miniaturización y la nanotecnología aplicadas al textil y por otro, aquella que avoca al individuo a tener que elegir por sí mismo, a representar día a día su singularidad a través del uso que le da a sus artefactos. En las sociedades sin moda, la estructura social predeterminada por los roles heredados determinaba el cómo y el cuándo del vestido para todos los integrantes de la comunidad; en las sociedades con moda, la responsabilidad sobre la elección y el deber ser en la vestimenta se volvió consenso social, tácito y alimentado desde mediados del siglo XX por todos los sectores de la sociedad, quienes por efecto de los medios sociales y de comunicación pudieron diseminar sus signos de identidad.

146

El vestido de la sociedad ciber hippie de Saulquin aún tiene mucho que explicar, pero recordemos que es una visión sociológica, las consideraciones sobre el futuro de este artefacto del diseño están por analizarse y para ello han de tener en cuenta al momento mismo de aparición de la disciplina y las maneras en las que esta lo ha acogido como objeto de estudio y reflexión.

Referencias

Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Infinito.

Cano, C. M. (2010). *Biopolítica y ciberespacio, reflexión sobre el uso que los jóvenes skinheads, emos y góticos hacen del ciberespacio y de su estética corporal*. Tesis inédita de maestría. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Esté, A. (1994). "La cuarta discontinuidad: apuntes sobre arte, tecnología y sociedad". En: *Comunicación: Estudios Venezolanos de Comunicación*, No. 10, pp. 36-42. Recuperado de http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM199488_36-42.pdf

Flusser, V. (2002). *Filosofía del diseño*. Madrid: Síntesis.

Heidegger, Martín. (1997). *Filosofía, ciencia y técnica*. Santiago de Chile: Universitaria.

Maldonado, T. (2003). "The body: artificialization and transparency". En: Fortunati, L. et al. (Ed.). *Mediating the human body, technology, communication and fashion*. Mahwah: Laurence Erlbaum Associates.

Margolin, V. (1989). *Design discourse: history, theory, criticism*. Chicago: The University of Chicago Press.

Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Barcelona: Paidós.

Mumford, L. (1971). *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza.

Pevsner, N. (2003). *Pioneros del diseño moderno*. Buenos Aires: Infinito.

Rinker, D. (2008). "El diseño de productos no es arte". En: Bonsiepe, G. y Fernández, S. (Eds.). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Sao Paulo: Blücher.

Rodríguez, J. F. y Salcedo, M. (2008). *Historia del diseño por país*. Colombia. En: Bonsiepe, G. y Fernández, S. (Eds.). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Sao Paulo: Blücher.

Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda, el día después*. Buenos Aires: Paidós.

Shultz, M. (2011). "Cibercultura y creatividad". Programa de postgrado online en Artes Mediales. Universidad Nacional de Córdoba, Universidad de Chile, Universidad de Caldas.

Sterling, B. (2008). "Shaping things". Conferencia en el Innovations forum Interaktionsdesign (Alemania). Recuperado de <http://proyectoliquidido.net/h2blog/40/conferencia-de-bruce-sterling-en-el-innovationsforum-interaktionsdesign-alemania/>

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Virilio, P. (1997) *La velocidad de liberación*. Buenos Aires: Manantial.