



¿Somos humanos?

Notas sobre una arqueología del diseño

Primera edición en español

2021 © Arquine, S.A. de C.V.

Amsterdam 163 A, Colonia Hipódromo, 06100, Ciudad de México

www.arquine.com

ISBN 978-607-9489-81-6

Primera edición en inglés

are we human? notes on an archaeology of design

2016 © Lars Müller Publishers y los autores

Zúrich, Suiza

www.lars-mueller-publishers.com

ISBN 978-3-03778-511-9

Textos

© Beatriz Colomina y Mark Wigley

Dirección

Miquel Adrià

Dirección editorial

Brenda Soto

Coordinación editorial

María Betina Rincón

Traducción al español

Alejandro Hernández Gálvez

Corrección de estilo

Christian Mendoza

Diseño de la colección

Cristina Paoli · Periferia

Formación

Cristina Paoli · Periferia

Esta publicación es posible, en parte, gracias al Fondo para Publicaciones de la Fundación Barr Ferree. Departamento de Arte y Arqueología, Universidad de Princeton.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, archivada o transmitida en forma alguna o mediante un sistema, ya sea electrónico, mecánico, de reproducción fotográfica, de almacenamiento o cualquier otro, sin previo y expreso permiso por escrito de los titulares de la propiedad intelectual y de la editorial.

Impreso y hecho en México.

Beatriz Colomina
y Mark Wigley

Notas sobre
una arqueología
del diseño

Arquine

¿SOMOS HUMANOS?

La pregunta, ¿somos humanos?, es a la vez urgente y antigua. Incluso podría ser la pregunta más antigua de todas, reverberando a lo largo de los siglos desde los más pequeños gestos de la vida cotidiana hasta las más grandes transformaciones de la tecnología, la biología y la geología. Tal vez la especie humana es simplemente aquella que se pregunta esto a sí misma. Pero otros animales podrían también tener dudas sobre su identidad. Nuestra especie puede no ser tan única como piensa y espera. Incluso una máquina puede preguntarse a sí misma si es humana y algunas pueden serlo más que las personas. Desde un principio la pregunta, ¿somos humanos?, es una duda sobre la relación entre nosotros mismos y todo lo que está a nuestro alrededor o en nuestro interior. Estas notas indagan esa duda

para explorar la relación íntima entre el diseño y lo humano. Son notas de campo tomadas durante una corriente continua de conversaciones, clases, simposios, lecturas, entrevistas, visitas de sitio, encuentros, caminatas y comidas durante el año y medio en el que preparamos la 3^o Bienal de Diseño de Estambul. Estos pensamientos, en evolución y entrelazados, no ofrecen respuesta a la cuestión que define nuestra especie. Esta no es una guía de diseño, un manual de *hágalo usted mismo* para la humanidad. No hay razón para pensar que les cambiará. Estas notas sólo intentan considerar el papel del diseño al definir al animal humano. Si el humano es un signo de interrogación, el diseño es la manera cómo se aborda dicha pregunta. Una arqueología del diseño es una arqueología de la curiosidad.

1

El espejo del diseño

telarañas · sedimentos
· radiación · extinción ·
autovigilancia

[9]

5

La especie ornamental

domesticación · cuentas
· redes · cordeles de
pensamiento · cosas inútiles

[73]

2

El humano plástico

plasticidad · artefactos
extraños · interfaz

[25]

6

Noticias de ninguna parte

vida mecánica · buen
diseño · moralidad · falla ·
juguetes · funcionalismo

[87]

3

Golpes de diseño

tecnofósiles · prehistoria ·
continuo genético · manos
· ornamento · selección

sexual

[35]

7

El buen diseño es un anestésico

lisura · choque · sonrisa ·
absorbente de choque ·

nervios

[105]

4

La invención del humano

herramientas · cerebro ·
curiosidad

[59]

8

El diseño de la salud

disección · rayos X ·
tuberculosis · fatiga ·
alergias · autoinmune ·

agotamiento

[127]

9

Diseño centrado en el humano

campamento · miembros
artificiales · biología ·
supervivencia · autodes-
trucción · escena primaria

[151]

10

La silueta sin fricción

normal · humano ·
ingeniería · autómatas ·
biotécnica · disciplina

[173]

11

Diseñando el cuerpo

fisicoculturismo ·
hedonismo · nudismo ·
libido - estómago · psique

[201]

12

Diseño como perversión

fetichismo · sometimiento
· voyerismo · erótica ·
escatología · pedofilia

[221]

13

Diseñando un fantasma

figura a escala ·
protohumanos ·
vestimenta · acechando
· sombras

[247]

14

El cuerpo inestable

microbioma · prótesis ·
cirugía plástica · drogas
· biodiseño · quimera

[267]

15

Homo celular

intimidad · conectividad
· refugio · computación ·
selfie · vigilancia

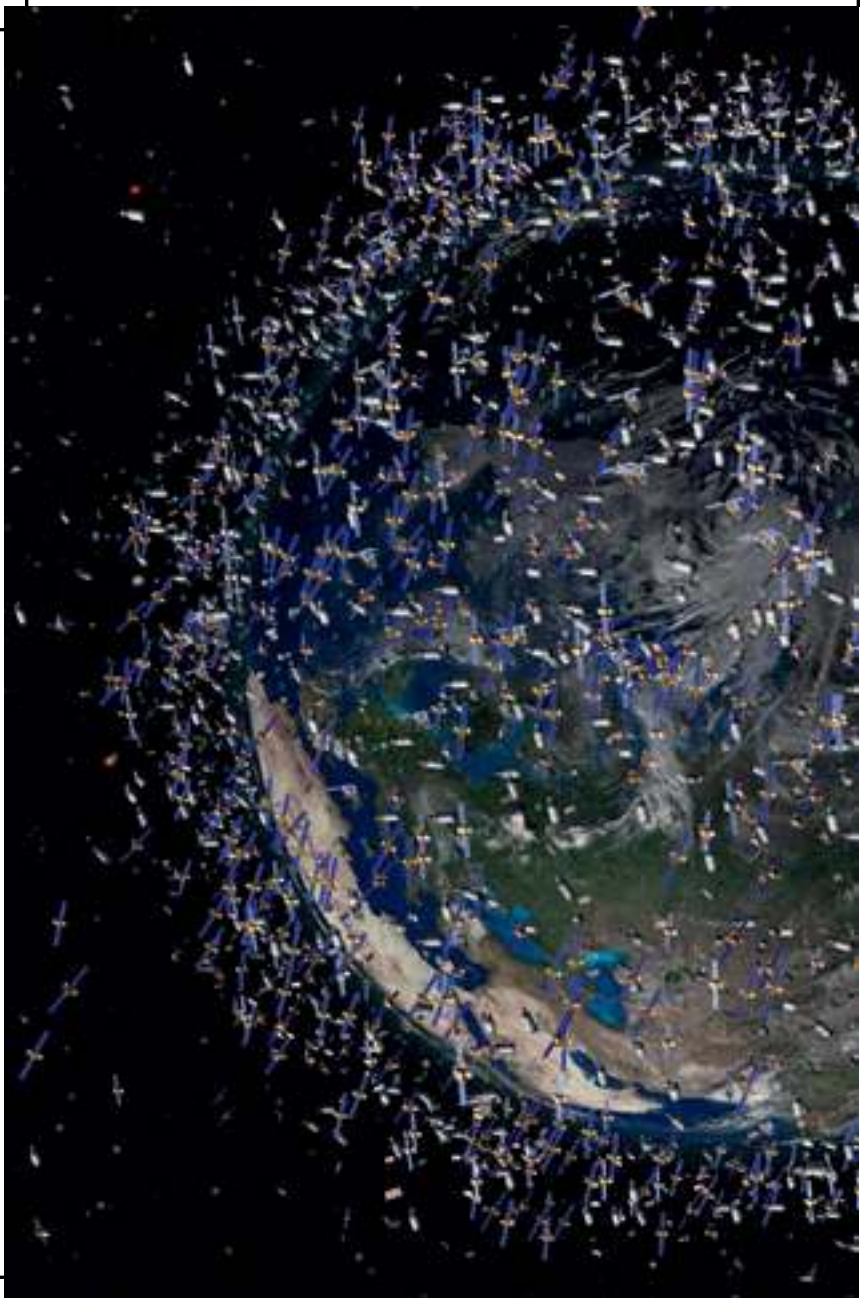
[291]

16

Diseño en dos segundos

redes sociales · avatar
· espacio híbrido · la
cama · postlabor ·
autodiseño

[313]



1. El espejo del diseño

El diseño siempre se presenta a sí mismo como al servicio del humano, pero su ambición real es rediseñar al humano.

La historia del diseño es, por tanto, la historia de la evolución de los conceptos del humano. Hablar de diseño es hablar del estado de nuestra especie.

Los humanos siempre han sido reconfigurados radicalmente por los diseños que producen y el mundo del diseño continúa expandiéndose. Vivimos en una época en la que todo ha sido diseñado, desde nuestra apariencia individual y nuestras identidades digitales cuidadosamente elaboradas hasta las galaxias de dispositivos personales, nuevos materiales, interfaces, redes, sistemas, infraestructuras, datos, químicos, organismos y códigos genéticos que nos rodean. Un día normal implica la experiencia de miles de capas de diseño que alcanzan desde las profundidades del suelo al espacio exterior, pero también a lo más profundo del interior de nuestros cuerpos y nuestros cerebros. Literalmente vivimos dentro del diseño, como una araña vive dentro de una red construida desde el interior de

[9]

su propio cuerpo. Pero, a diferencia de la araña, hemos generado incontables redes superpuestas e interconectadas. Incluso el planeta mismo ha sido totalmente incrustado por el diseño como una capa geológica. No existe ya un afuera del mundo del diseño. El diseño se ha convertido en el mundo.

El diseño es en lo que estamos de pie. Es lo que nos sostiene. Y cada capa de diseño descansa en otra y en otra. Pensar en el diseño exige un acercamiento arqueológico. Hay que excavar. Excavar el suelo, el subsuelo, bajo el fondo del mar, y en lo más profundo de la Tierra. Excavar en las cosas que reposan en el suelo —edificios, ciudades, la fronda de los árboles, las antenas. Excavar sobre el suelo —en el aire, en las nubes, en el espacio exterior. Excavar incluso en capas invisibles —almacenamiento de datos, fórmulas, protocolos, circuitos, espectros, reacciones químicas, secuencias genéticas y entradas en redes sociales. Excavar, documentar, diseccionar, discutir —excavar, por lo tanto, dentro de nosotros mismos.

Si el diseño requiere de una arqueología, la arqueología siempre ha tratado acerca del diseño. Reconstituye la actividad humana analizando los restos materiales de tecnofósiles. Trata cada artefacto y cada patrón que descubre con un delicado pincel o unos penetrantes rayos X, como evidencia de la vida humana y sus intenciones. Las capas sedimentadas se exponen minuciosamente para reproducir secuencias humanas de sociabilidad, movilidad, dieta, metabolismo, simbolismo y capacidad mental. Este

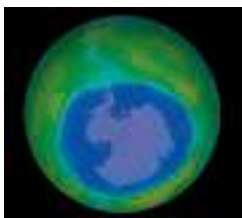


Rutas globales de envío

análisis forense obsesivo emplea los instrumentos de medida y las técnicas de fechado mediante carbono más precisas. Con todo, la evidencia siempre es parcial y el marco analítico nunca es inocente. La arqueología es una amalgama de debate especulativo polémico y la más reciente comprensión del rigor científico. Es un tipo de ingeniería inversa del diseño. Trata de recuperar pasados posibles mientras que el diseño imagina futuros posibles. El diseño es una forma de proyección, para darle forma a algo en vez de encontrarla, inventar algo y pensar sobre sus posibles resultados. Esta reconfiguración y especulación sin fin sobre posibles resultados es algo singularmente humano. La arqueología del diseño no trata simplemente sobre la historia del animal humano revelada en todas las capas de artefactos. Descubre las maneras sedimentadas de reinventar al humano.

El diseño es lo más humano en nosotros. El diseño es lo que nos hace humanos. Es la base de la vida social, desde los artefactos más antiguos hasta la continua expansión exponencial de las capacidades humanas en la actualidad. El humano irradia diseño en todas direcciones. La huella del humano está en la tierra, en los océanos, en la atmósfera, en las plantas, animales, organismos de cualquier tipo, químicos, mejora genética y todas las frecuencias, en su mayoría invisibles, del espectro electromagnético. No hay agua cuya temperatura, movimiento y química no haya sido afectada. No hay aire que no haya sido marcado. Difícilmente hay alguna

dimensión del mundo natural que no haya sido afectada por la actividad humana. La mayor parte de la superficie de la Tierra ha sido transformada masivamente mediante la urbanización y la agricultura. Hay una reducción acelerada de la biodiversidad debido a la devastación de incontables especies por la pérdida de su hábitat, pesca y cacería excesiva, químicos industriales, contaminación y la invención de nuevas especies de plantas y animales mediante la cruce selectiva y la edición genética, junto con la aceleración del cambio climático impulsado por el uso de combustibles fósiles. Los diseños que marcan la vida humana no sólo son los artefactos culturales o técnicos que en algún momento llegan a los museos. Son los precarios movimientos



de refugiados, el colapso de la biodiversidad, los flujos globales de información y recursos, los agujeros en la capa de ozono ←, los microplásticos dispersos en el océano, los isótopos radioactivos resultado de pruebas nucleares en la atmósfera y el carbón por todas partes en el aire y el suelo.

Los humanos ya no se mueven a través de una pequeña parte de una delgada capa de la piel de la Tierra, nómadas recolectores buscando recursos como si actuaran sutilmente en un amplio escenario. Ahora envuelven al planeta con capa tras capa de redes tecnoculturales, que plantean una creciente amenaza para su propia supervivencia.



La especie humana puede ser la única que sistemáticamente ha diseñado su propia extinción, y parece que está cerca de lograrlo. Sin embargo, actúa en gran medida como si no pudiera hacer nada al respecto, observando la posibilidad de su propia muerte como paralizada, incluso con un continuo sentimiento de orgullo por este logro de autodestrucción masiva. Es como si la imagen de un vasto y sublime mundo natural abrumando al intento humano por comprenderlo se hubiera invertido. La humanidad misma es hoy el espectáculo abrumador.

Envuelta en todas estas redes de hechura propia, la especie constantemente se observa, como fascinada por aquello en lo que se ha convertido, cada vez más consciente de ser la fuerza misma que está haciendo que su ocupación del planeta —y la de otras especies— resulte cada vez más frágil. El animal humano pasa una importante cantidad de tiempo viéndose a sí mismo y a sus artefactos desde una cantidad creciente de ángulos y a toda escala, desde el planeta entero hasta el detalle atómico y subatómico. Los canales de los medios convencionales proveen una autovigilancia continua al presentar imágenes en tiempo real desde cada esquina del globo. El internet ofrece muchas interfaces que rastrean los movimientos globales de satélites, basura espacial, aviones, barcos, tuits, virus, migraciones y remesas. Millones de cámaras web fijas permiten que ubicaciones específicas sean monitoreadas desde estaciones aisladas en el antártico o autopistas desiertas, desde sitios de



Atolón de Midway, Pacífico norte,
foto de Chris Jordan

construcción, laboratorios y apartamentos, hasta estaciones espaciales en órbita. Videos subidos a la red al instante desde teléfonos móviles significan que los ojos con los que vemos y que nos ven se han multiplicado exponencialmente. Señales de video en vivo desde móviles en habitaciones, baños y campos de batalla se han convertido en la línea de frente de la vida contemporánea. Espacios antes absolutamente privados son hoy accesibles en línea. Acciones y pensamientos personales se experimentan por audiencias globales. La comunicación, los movimientos y las compras individuales están siendo detectadas, registradas y analizadas continuamente, día y noche, como si se tratase de una *selfie* colectiva en masa.

La revolucionaria fotografía de “nuestro” planeta, “la canica azul”, tomada el 7 de diciembre de 1972 por la ventana del Apolo 17 en su camino a la Luna —una imagen singular que aparentemente abarca “toda la Tierra” desde afuera, sin ningún rastro humano visible— ha sido desplazada por las señales en vivo de la Estación Espacial Internacional, orbitando sobre el planeta a más de 27 mil kilómetros por hora y por innumerables vistas desde la Tierra, como se ejemplifica con las imágenes en tiempo



real hechas, distribuidas y vistas con miles de millones de teléfonos celulares. La tecnología para visualizar la Tierra simultáneamente desde afuera y desde dentro está hoy a la mano de cualquiera. Las imágenes y los sonidos desde cualquier dimensión de la actividad humana, de la más diminuta escala de la vida personal y química a las más amplias extensiones de un viaje interestelar, se reúnen en combinaciones siempre cambiantes en nuestras pequeñas pantallas portátiles. Y con todo, esta yuxtaposición en tiempo real de múltiples escalas y ángulos no forma una unidad sin fisuras que espante o tranquilice. Al contrario. La imagen de nuestro hábitat autoconstruido es un mosaico en constante cambio. La nueva imagen de “toda la tierra” es un *collage* de *collages* heterogéneos, cargados de preguntas. La habilidad sin precedentes para colectivamente construir y compartir imágenes no implica que todos veamos lo mismo. Nuestra propia imagen es múltiple, variable, como si miráramos a un gran espejo de muchas facetas en el que las superficies siempre estuvieran en movimiento. Estamos cautivados por un reflejo que es tan extraño como escuchar la grabación de la propia voz, continuamente preguntándonos en qué nos hemos convertido. “¿Somos humanos?”, es la pregunta más cotidiana.

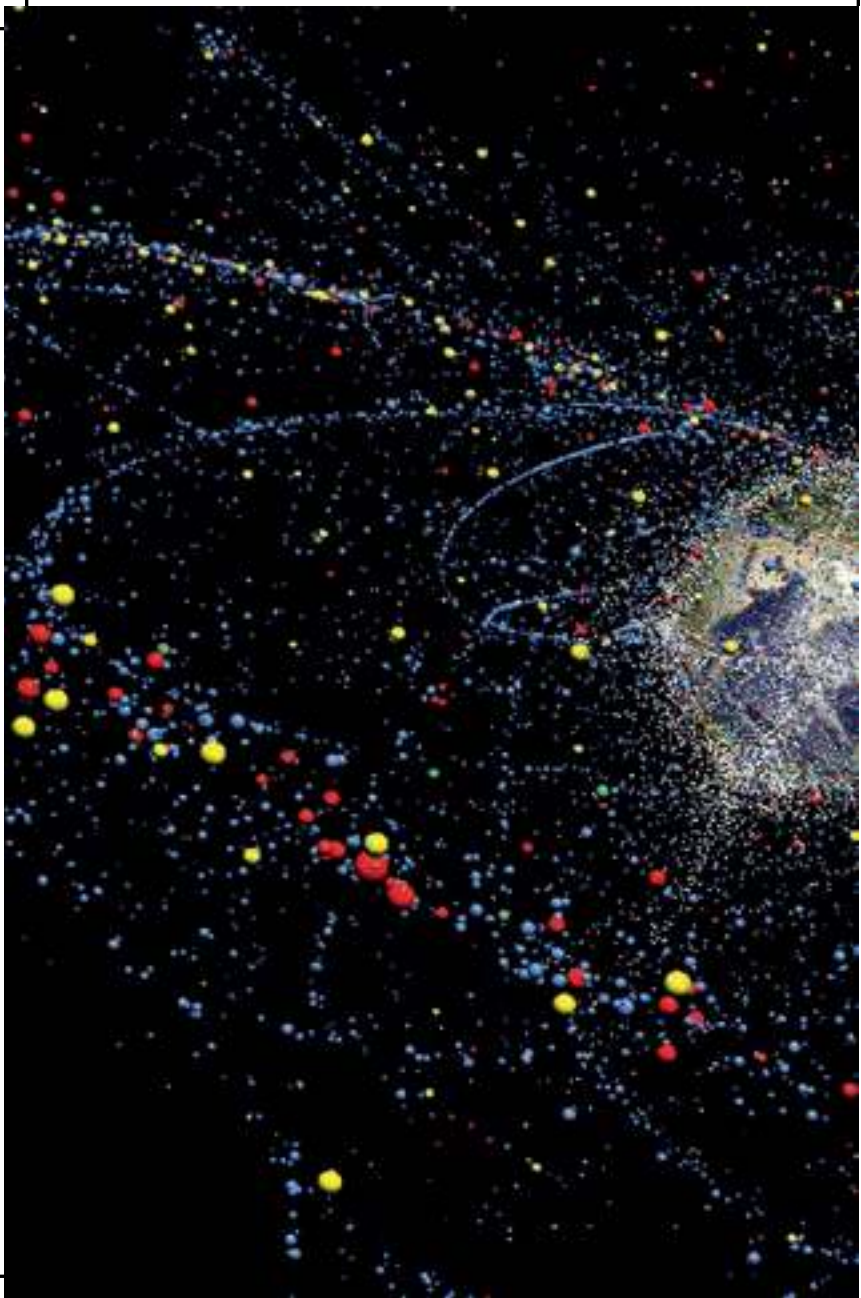
Este enorme y detallado autorretrato está lleno de huecos, de limitaciones técnicas y de múltiples formas de censura. Va en paralelo a masivos sistemas secretos de vigilancia en los que gobiernos, militares y corporaciones llevan a cabo un seguimiento


visual y electrónico sin reposo. La habilidad de ver tanto más es también la de ser mucho más visto. El humano se mira a sí mismo mirándose a sí mismo. Automonitorearse es una buena parte de la actividad humana —y resulta inseparable del diseño. El mundo del diseño no es el mundo de artefactos aislados que se ven en los espacios de escuelas, exhibiciones, museos, revistas o tiendas de diseño, o incluso en los más amplios espacios de ciudades o el paisaje. Se encuentra más bien en el dominio planetario de capas geológicas y biológicas superpuestas de artefactos a diferentes escalas y marcos temporales y, especialmente, incluye las maneras como esas capas son observadas, tocadas y exploradas. Ver y comprender y reflexionar es, después de todo, una parte clave del diseño. Si el diseño es básicamente una manera de ver hacia adelante, no es simplemente en el sentido de inventar nuevos artefactos. Los artefactos se vuelven realmente transformadores al exceder aquello que esperábamos de ellos, excediendo nuestra comprensión. Es precisamente al retornos, desatando el potencial de nuevas maneras de ver, pensar, comprender y actuar, como el diseño juega su papel al redefinir al humano.



Si vinieras a la Tierra desde Marte sería fácil observar que una especie ha dominado por entero el planeta. ¿Pero dónde encontrar a dicha especie? ¿Cuál sería el primer encuentro? ¿Cruzarse con un pedazo de basura espacial en el camino? Dirías, “bueno, eso es un objeto diseñado, esperaré a encontrar quién lo hizo”. ¿O lo primero que pensarías sería “Ok, hemos contactado otra criatura”? Tras pasar la nube de satélites piando unos a otros, verías los aviones y las ciudades y sentirías al internet zumbando con innumerables pensamientos. ¿Te detendrías al ver organismos caminando en dos patas y dirías “encontré a los humanos”? ¿Verías acaso las carnosas bolsas de órganos

en tu camino a los cruciales microbios, las proteínas o el genoma de la criatura? ¿O sólo pasarías al lado del cuerpo en tu camino hacia las señales eléctricas, la Tierra reconfigurada o el clima? Podrías concluir que esa especie que domina el planeta surgió hace sólo 200 mil años, que es un tiempo patéticamente corto, pero esa especie ya es como un tipo de nube de diseño, con numerosas redes superpuestas a la escala del planeta y que son parte de su cuerpo y su cerebro. El humano habita su propio cuerpo de manera extraña. Es fascinante pero no del todo claro si esta especie puede sobrevivir a sí misma o, incluso, si lo desea. Mejor tomar algunas notas.





***Es tiempo de que
nos volvamos
humanos de nuevo.***
—Sigfried Giedion



2. El humano plástico

Humano es una categoría inestable, incluso un ser inestable. No es un organismo biológico claramente definido, con una forma particular y un conjunto de capacidades que colabora en redes culturales para transformar las cosas alrededor de sí mismo.

Al contrario, está definido por su diversidad y su plasticidad: su habilidad para modificar sus propias habilidades. Es su propia plasticidad, la radical inestabilidad del humano, lo que constituye la base de su impacto masivo. Cuanto más maleable e indeterminada la especie, más extremo el impacto. Al rediseñarse, rediseña el planeta. Pero del mismo modo y simultáneamente, el mundo rediseñado rediseña al animal que diseña. Esa es la auténtica plasticidad, que es humana. Los objetos, las redes y los sistemas nunca se producen simplemente por un sujeto consciente que domina el mundo material. Más bien, un nuevo tipo de conocimiento y forma de actuar se vuelve posible gracias a ese mundo ajustado y está incrustado en el mundo mismo. Lo que hace humano al humano no está dentro de su cuerpo o su cerebro, ni siquiera dentro del cuerpo

[25]

social colectivo, sino en nuestra interdependencia con los artefactos. El humano está suspendido en un complejo y continuo ir y venir entre sí mismo y los artefactos, vaivén que finalmente disuelve la distinción entre ellos. Los artefactos diseñados tienen tanta agencia como el animal que aparentemente los produjo. Transforman al animal tanto como son transformados por él. O, para decirlo de otra manera, el cuerpo y el cerebro se convierten en artefactos. Lo que es humano es la radicalidad de ese intercambio mutuo. El humano es inseparable de los artefactos que produce. Su cuerpo tiene la forma extendida de todos los artefactos que ha producido, siendo cada uno de estos una parte íntima de su biología y de su cerebro. Pero también, y más importante, el humano emerge en la redefinición de la capacidad proporcionada por los artefactos. En cierto sentido, los artefactos son más humanos que los humanos.

Por tanto, los artefactos no son nunca simplemente los representantes de las intenciones y habilidades humanas. También son aperturas, posibilidades de algo nuevo en el humano, incluso de un nuevo humano. Siempre hay una brecha entre las intenciones y lo que se produce. El artefacto ofrece algo inesperado, alguna cualidad o resistencia adicional. Ese exceso abre nuevas maneras de pensar, nuevos modos de diseñar. No es sólo retroalimentación para los creadores. La red de personas responsables de un artefacto en particular puede no reconocer la potencial apertura. Puede ser que

otro grupo se aproveche de esto. El artefacto puede no haber sido previsto en primer lugar, o se vuelve transformativo cuando se usa de maneras que no estaban previstas, cuando se rompe o incluso cuando se pierde. Puede hacer todo para lo que fue pensado que hiciera y, sin embargo, interactuar con otros artefactos de maneras inesperadas para así producir nuevos potenciales. Los artefactos siempre son extraños. Nunca son exactamente lo que esperábamos y nunca están simplemente fuera de nosotros —incluso cuando son apropiaciones del mundo exterior, como una piedra o incluso una vista particular, o la idea de que algo que encontramos es un artefacto de otro ser. Los artefactos son parte del cuerpo y del cerebro. Son pensamientos. Pero igualmente son el potencial de nuevas maneras de pensar.

En ese sentido, las historias de la especie humana son historias de artefactos y de las interacciones entre artefactos, vistas como potenciales más que como logros, como si la Tierra fuera un vasto estudio de diseño en el que la capacidad humana fuera alterada de maneras inesperadas. Los artefactos son interfaces que permiten distintas maneras de interacción humana con el mundo, pero, del mismo modo, también permiten que el mundo tenga diferentes maneras de interactuar con el humano. Nunca es sólo el humano más los artefactos más la Tierra, con los artefactos sirviendo como interfaces entre los humanos y entre éstos y la Tierra. Los humanos son inseparables de “sus” artefactos y, al

mismo tiempo, desafiados por ellos, y la Tierra, entendida como incalculables formas de vida, también es protagonista activa.


Si el humano es un animal que diseña y la Tierra es un taller de diseño, ese animal no es una criatura única y distinta moviéndose y pensando dentro de ese gran taller. La figura del humano no está definida con nitidez. Es parte de la Tierra viva dentro de la que diseña tanto como la Tierra viva es parte suya. El mundo material, sea el fluir de un río en el valle o de la sangre en las venas de nuestros cuerpos, nunca está sólo afuera, esperando al pensamiento y la acción humana. Es precisamente la falta de una línea clara entre humano y mundo lo que provoca o da energía al diseño como el intento de dibujar esa línea, nuestro por siempre incompleto intento de dar forma a nuestra propia imagen y el por siempre insatisfactorio intento de llegar a un acuerdo con lo que vemos en este espejo constantemente reconstruido.

La arqueología del diseño no es una narrativa lineal y autocomplaciente acerca de la evolución constante de una criatura singular que se adapta progresivamente al mundo con capacidades cada vez más sofisticadas y, a su vez, adaptándose a sus propias adaptaciones. Ni es sobre lo desigual de dicho aparente progreso con innumerables direcciones diferentes, huecos, regresiones y pérdida de capacidades. Más bien es la historia de una pregunta.

Desde el momento en que despertamos en la mañana estamos envueltos por diseño con nuestra ropa, nuestros zapatos, el maquillaje que usamos, nuestras gafas, teléfonos móviles, muebles, equipamiento, ordenadores y hasta la pintura de las paredes que nos rodean. Ese mundo del diseño se extiende hacia afuera a través las calles de la ciudad y a lo largo del campo, sobre y bajo los océanos, en la atmósfera, y en lo profundo del espacio exterior. El Voyager 1, la nave espacial lanzada en 1977, ha rebasado los límites del sistema solar hacia el espacio interestelar, viajando millones de kilómetros al día y reportándose continuamente. Es el

objeto de diseño que ha llegado más lejos de nosotros. O, más bien, nos estamos estirando a nosotros mismos un millón y medio de kilómetros al día. Nuestros ojos ahora están en el espacio interestelar. En sentido inverso, el mundo del diseño llega a las profundidades de nuestros cuerpos en una galaxia de productos químicos y tecnologías. La válvula artificial de corazón que ha salvado millones de vidas desde los años 50 es como otro satélite. Ésa y otras innumerables innovaciones de diseño han doblado la expectativa de vida promedio en los últimos 100 años. Estamos completamente suspendidos en el diseño.



An aerial photograph of a vast open-pit mine. The landscape is characterized by deep, terraced levels of earth and rock, with winding dirt roads that create a complex, maze-like pattern. The colors range from dark browns and greys to bright oranges and reds, indicating different geological layers. The sky is a clear, pale blue.

***Nada se parece
menos al hombre
que un hombre.***
—Balzac



Fig 5



b



Fig 6



b

Flint Implements - Fig 5 Amiens, Fig 6 Hazen