

Susanna Legrenzi - Stefano Maffei

“En parlar de l’invisible, ens referim també a una idea de futur”

Susanna Legrenzi és comissària d'exposicions sobre disseny i projectes de comunicació en línia i fora de línia. Ha estat redactora en cap d'art i disseny de la revista *lo Donna del Corriere della Sera*, i en l'actualitat escriu per a diferents publicacions. També ha impartit classes a la Naba Academy de Milà i al Politecnico di Milano. Un dels seus últims encàrrecs és el projecte editorial del nou lloc web del museu Mart (Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto).

Stefano Maffei és arquitecte i professor associat de Doctorat en Disseny de la Scuola del Design del Politecnico di Milano. Ha estat coordinador (2005-2010) de Sistema Design Italia (SDI) i ha rebut el XXII premi Compasso d'Oro a la investigació sobre disseny (2011), lliurat per l'Associazione per il Disegno Industriale (ADI), per *Design Research Maps*.

Esbrinar entre l’(in)visible

Una investigació sobre els límits del disseny

En un món sobrecarregat de cartells, productes, imatges i experiències, pot existir encara el llindar de l’invisible? I, sobretot: què passa quan el disseny topa amb allò imperceptible, complex, infinitament gran o petit, oposat a la intuïció? A partir d’una pràctica de comissariat i no acadèmica, els dos autors presenten i analitzen la seva tasca i la seva visió en funció dels antecedents d’investigació de la seva exposició “(In)visible Design. 100 Stories from the Future and Beyond”.

La invisibilitat. Com definir-la?

El tema de la invisibilitat és una qüestió clàssica que la cultura del projecte, entre d’altres, afronta des de fa segles. Intentar definir quelcom que no es veu però existeix (i és forçat) respecte al plànol de la realitat en el qual ens trobem i actuem ha generat mil interrogants al llarg de la història, i no només en el camp del disseny. Per comprendre millor la qüestió considerem que convé començar deixant clar el significat del terme en anglès.

adjective 1 *unable to be seen*: this invisible gas is present to some extent in every home / *concealed from sight*: hidden: *he lounged in a doorway, invisible in the dark* / *treated as if unable to be seen*: ignored or not taken into consideration: *before 1971 women artists were pretty well invisible*. 2 *Economics* relating to or denoting earnings which a country makes from the sale of services or other items not constituting tangible commodities: *invisible exports*

noun (invisibles) invisible exports and imports.

Com es veu, l’*Oxford English Dictionary*¹ defineix la invisibilitat com una propietat amb determinades característiques: la impossibilitat de ser vist o percebut amb altres sentits; l’ocultació a la mirada; o la ubicació en un lloc desconegut, fosc o secret, considerat com no visible o perceptible en sentit cognitiu, és a dir, abandonat, marginal, improbable.

Altres significats que ofereix el *Roget’s Thesaurus*² afegixen a *unable to be seen* sinònims com *unseen, imperceptible, hard to sense, faint, intangible, indefinite, obscured, latent, dormant, hidden, lost, missing, off-track, microscopic, tiny,*

* Les descripcions entre cometes dels projectes corresponen a entrevistes o converses mantingudes amb els dissenyadors per correu electrònic o Skype sobre el material que els autors van reunir per a l’exposició “(In)visible Design”.

1 *Oxford English Dictionary* [en línia]. Oxford University Press, 2013. [Consulta: 31 d’agost de 2013]. Disponible a: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/invisible>.

2 *Roget’s 21st Century Thesaurus* [en línia]. Philip Lief Group, 2009. [Consulta: 31 d’agost de 2013]. Disponible a: <http://thesaurus.com/browse/invisible>.



“La dimensió de l’experimentació crític-projectual troba en el llindar de la invisibilitat un límit històric que el projecte ha afrontat relacionant-se amb la ciència, la tecnologia i la investigació poètica”

◀ Varathit Uthaisri. *Surface*, 2012

almost undetectable, obscure, out-of-the-way, little-known, mysterious, secret o supernatural.

Tot aquest conjunt de significats configura un primer mapa que pot aclarir-nos, mitjançant una anàlisi del sentit etimològic, com orientar l’exploració, centrant el primer plantejament de la recerca: l’invisible és una categoria semàntica que sorgeix de la relació entre subjecte perceptor i objecte/activitat-performance/ambient, amb la qual cosa s’ajunten diversos estatuts, accions i propietats atribuïbles a:

- les capacitats cognitives/perceptives del subjecte;
- les propietats constitutives dels objectes/ambients;
- les relacions performatives que s’estableixen entre aquests dos ambients en el curs dels processos interactius de la cognició, la percepció i l’acció.

Aquestes àrees de significat constitueixen també el punt de partida d’una possible exploració dels territoris de la recerca crítica del disseny. De fet, són punts de partida no tant per a una perspectiva teòrica estructurada, com per a un plantejament crític basat en una estructura rapsòdica i anàrquica; és a dir, la investigació de plantejaments individuals de la qüestió de com projectem l’invisible.

La dimensió de l’experimentació crític-projectual troba en el llindar de la invisibilitat un límit històric que el projecte ha afrontat relacionant-se amb la ciència, la tecnologia i la investigació poètica. Aquesta barrera està associada des de sempre a la idea de materialitzar el que encara no existeix o, traduït a una dimensió intel·ligible, el que encara no estem en condicions de veure/comprendre.

D’aquí la idea que, en parlar de l’invisible, ens referim també, en realitat, a una idea de futur, oculta darrere l’intent de captar aquesta dimensió fugissera.

Com diu Paola Antonelli,³ “El disseny és vida i, per tant, història. Immers en la condició humana, idealment uns quants passos per davant (és, per tant, un acte polític), segueix el curs dels esdeveniments i en moments decisius es veu obligat a prendre la iniciativa i mostrar al món un altre camí. És molt conegut tot el que va dir sobre aquest assumpte Ettore Sottsass, que a la fi dels anys seixanta va assegurar sobre el disseny: ‘És un forma d’analitzar la societat, la política, l’erotisme, el menjar i fins i tot el disseny. En el fons, és una forma de construir una possible utopia figurativa o una metàfora de la vida’.⁴ De fet, en diferents moments l’arquitectura i el disseny han aixecat banderes vermelles (mai blanques!) i han proposat de manera creativa correccions sota el paraigua de diferents manifestos”. No obstant això, aquesta investigació del projecte dins de la dimensió humana té el seu focus precisament en el canvi contemporani d’aquesta condició: la idea d’una “posthumanitat” que presenta característiques biològiques i cognitives diferents i viu en un ambient canviat i mutant, tendencialment distòpic.

En aquest sentit, aquesta idea va unida al treball i a la perspectiva de recerca dels mestres del disseny crític anglès, Anthony Dunne i Fiona Raby.⁵ La seva ca-

³ Antonelli, P. “States of Design 04: Critical Design”. *Domus*, núm. 949 (juliol-agost 2011) [en línia]. [Consulta: 31 d’agost de 2013]. Disponible a: <http://www.domusweb.it/en/design/2011/08/31/states-of-design-04-critical-design.html>.

⁴ Citat a Dormer, P. “What is a Designer?”. *Design Since 1945*. Londres: Thames and Hudson, 1993, p. 10.

⁵ El terme “disseny crític” es va definir per primera vegada a: Dunne, A. *Hertzian Tales. Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*. Royal College of Art, Londres: CRD Research, 1999 i també a Dunne, A. i Raby, F. *Design Noir. The Secret Life of Electronic Objects*. Basilea, Boston, Berlín: Birkhäuser, 2001.



▲ Vista panoràmica de l'exposició "(In)visible Design", 2013.

pacitat d'explicar el canvi mitjançant la narració d'històries, és a dir, mitjançant la producció d'una ficció del disseny, ens fa comprendre que "el possible" és en realitat molt menys evident que la categoria del "projectable": un futur amb una imatge que no és futurística, sinó inquietant, contemporània o retrofuturística, dickiana, subtil, contracultural i *freak*.

La perspectiva crítica que aquests autors obren amb un llarguíssim treball d'experimentació cultural i projectual passa per una sèrie de mostres-manifest: una progressió d'aprofundiment que es tanca magistralment amb la sèrie d'exposicions "What if..."⁶ i amb la representació final utòpic-distòpica de l'última, "United Micro Kingdoms: A Design Fiction",⁷ on l'objecte del projecte és en realitat la reflexió sobre la humanitat.

Amb el mateix esperit iniciem una investigació de comissariat que va donar lloc a la mostra "(In)visible Design. 100 Stories from the Future and Beyond",⁸ en la qual es va estudiar el tema mitjançant una selecció de 26 visions o projectes (a partir d'una recopilació de projectes, prototips, instal·lacions i vídeos) a càrrec de dissenyadors i artistes internacionals. El conjunt es completa amb una àmplia documentació d'exemples històrics híbrids de ciència, tecnologia, art, literatura, cinema i arts gràfiques que configuren una narració extensa i transversal.

6 Exposició comissariada per Anthony Dunne i Fiona Raby, Science Gallery, Dublín, 2009 [en línia]. [Consulta: 31 d'agost de 2013]. Disponible a: <https://sciencegallery.com/whatif>.

7 Exposició comissariada per Anthony Dunne i Fiona Raby, Design Museum, Londres, 2013 [en línia]. [Consulta: 31 d'agost de 2013]. Disponible a: <http://designmuseum.org/exhibitions/2013/united-micro-kingdoms-umk>.

8 Exposició comissariada per Susanna Legrenzi i Stefano Maffei i produïda per Logotel, Spazio Logotel, Via Ventura, 15, Zona Ventura Lambrate, Milan Design Week, 9-14 d'abril de 2013, Milà [en línia]. [Consulta: 31 d'agost de 2013]. Disponible a: <http://www.invisible-design.it/en/exhibit>.

Més enllà de la mirada: la narració crítica del futur

En la nostra societat postdigital d'avui, dedicar-se al disseny significa determinar i modificar el significat de les coses, projectant-ne al mateix temps també els processos de transformació.

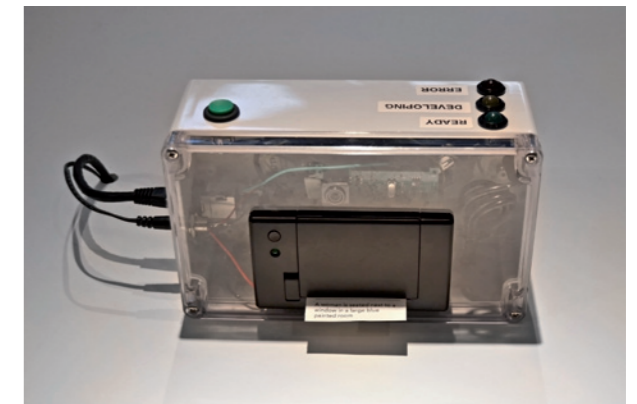
Per a algunes pràctiques de recerca el repte sembla el que assenyala Gerd Selle: un subtil equilibri entre "expressió simbòlica i producte materialitzat",⁹ en el qual el concepte tradicional de producte queda alterat, ramificat amb altres significats. És el cas de *The Descriptive Camera*, en aparença una càmera normal i corrent, dotada d'obturador, però que, en lloc de treure fotos utilitza *crowd-sourcing* per oferir una descripció escrita del camp de la imatge. L'autor és Matt Richardson, del programa de Màster en Telecomunicacions Interactives de la New York University, *maker* i dissenyador nord-americà dedicat a projectar xarxes d'objectes. El resultat és una transmigració de sentit i sentits: el dispositiu, realitzat amb tecnologies espúries i *software* de codi obert, sembla tornar a debatre els confins reals del que Walter Benjamin va anomenar "inconscient òptic",¹⁰ deixant intuir com la tecnologia pot ampliar la nostra capacitat perceptiva i, gràcies a ella, aquesta increïble màquina de catalogació del món que és la memòria individual i col·lectiva. L'ull sempre està en funcionament, però el codi de la narració s'encomana al llenguatge de l'escriptura, que redefinirà els processos de construcció dels records canviant naturalesa i funció en l'objecte.

Ara bé, fins a quin punt incideix la memòria en els processos que tenen a veure amb la indagació del futur en el terreny de l'invisible? Nicolas Nova, un dels protagonistes més interessants de l'escena emergent, fa classes en l'HEAD-Genève (Haut école d'art et de design) i treballa d'assessor per al Near Future Laboratory, plataforma internacional de "construcció de l'imaginari".

En el transcurs d'un taller a l'Art Center College of Design de Pasadena, a Califòrnia, amb Katie Miyake, Nancy Kwon i Walton Chiu, va signar un projecte d'investigació centrat en els nostres processos d'interacció quotidiana amb la tecnologia. Els protagonistes som nosaltres: els que veiem la televisió tuitejant, els que ens tapem la boca amb la mà quan expliquem quelcom confidencial amb un *smartphone*, els que intercanviem dues paraules en persona amb un amic compartint la pantalla d'una *tablet* com a finestra de relació. El títol del projecte és *Gestural Interaction in the Digital Everyday*: un relat, gairebé una història d'espies, que indaga amb mètode etnogràfic en els petits (nous) costums de la vida diària. Una forma d'entendre el disseny com a instrument capaç de plantejar i resoldre interrogants, abans de suscitar nous desitjos. "El treball explora la gestualitat, les postures i la ritualitat que sorgeixen normalment amb l'ús de les tecnologies digitals —explica Nova—. Aquestes pràctiques poden entendre's

9 Selle, G. citat a Gleiter, J. H. "Beyond the Visible. On the theory of design". *Zona #3: Blurring Boundaries*, suplement d'*Abitare*, núm. 489 (febrer de 2009). Bolzano: Faculty of Design and Arts of the Free University of Bozen-Bolzano, 2009, p. 4.

10 Benjamin, W. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". A: Benjamin, W., *Discursos Interrumpidos I*, pròleg, traducció i notes de J. Aguirre. Madrid: Taurus, 1973, p. 15-57.

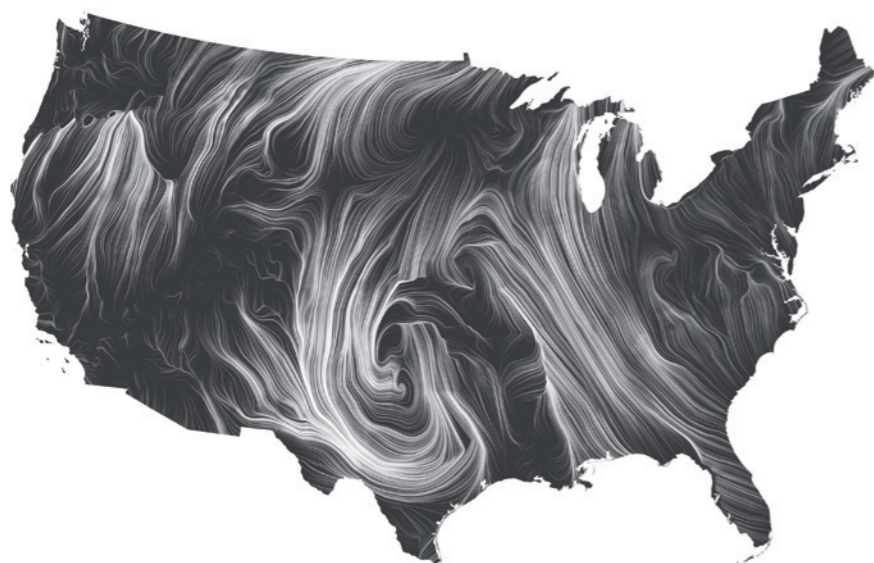
▲ Matt Richardson. *The Descriptive Camera*, 2012.

com el resultat d'un procés de construcció conjunta entre vincles tècnics i físics, variables contextuais, intencions del dissenyador i coneixement de les persones". El repte és "observar qui som per perfilar un punt de partida des del qual començar a imaginar el futur de la cultura material".*

No obstant això, el disseny també va més enllà, més enllà de donar forma a les coses, i produeix situacions cognitives dissonants. Els dissenyadors no miren, veuen. Si per a Marshall McLuhan "la tecnologia és un tirà abstracte, les urpades de la qual arriben a racons de la psique més profunds que les d'un ós o un tigre de dents de sabre",¹¹ donar per fet el predomini de la vista és produir congestió en el sentit mateix de la paraula. Fernanda Viégas i Martin Wattenberg treballen en la intersecció entre art, disseny i informàtica. Al capdavant de l'equip de recerca sobre la visualització de Google de Cambridge, a Massachusetts, ambdós han presentat a Milà *Wind Map*, una altra forma més d'explicar el que percebem però no veiem; o simplement podem percebre amb altres ulls. "*Wind Map* és un esquema dinàmic dels vents que bufen a Estats Units —expliquen—. El mapa és un lloc web, actualitzat gairebé en temps real, que visualitza la força i la direcció dels corrents d'aire mitjançant el moviment i la textura dels fluxos representats. Com una obra d'art que reflecteix el món real, el significat emocional canvia dia a dia. Quan hi ha calma pot inspirar una meditació reconfortant sobre l'ambient; durant els huracans pot resultar aterridor i atziac. En ambdós casos, els esquemes reproduïxen amb imatges una font d'energia invisible que podria representar la clau del nostre futur".* El paradigma ja no és què veiem, sinó què volem veure.

Els dissenyadors que es mouen en l'àmbit de l'imperceptible solen creuar la frontera del territori de les ciències. És el cas de Veronica Ranner, dissenyadora i investigadora del Creative Exchange Knowledge Hub del Royal College of Art de

▼ Fernanda Viégas i Martin Wattenberg. *Wind Map*, 2012.



11 McLuhan, M. *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*. Nova York: The Vanguard Press, 1951.



▲ Veronica Ranner. *Biophilia Organ Crafting*, 2011-2012.



Londres, que ha exposat *Biophilia Organ Crafting*, projecte de biogenètica creativa que imagina una situació hipotètica: "Si pogués fer-se un trasplantament de cor mitjançant una seda modificada genèticament, i no amb una màquina, quina de les dues opcions preferiríem?". La solució per Veronica està en un cuc de seda, el *Bombyx mori*, utilitzat amb finalitats industrials des de fa més de cinc mil anys: "Des que el 2008 se'n van codificar els gens, aquest cuc pot modificar-se i programar-se per construir estructures biodegradables que poden utilitzar-se per construir òrgans, teixits, sensors biològics i fins i tot productes acabats: un procediment que substitueix el concepte de *hardware* pel de *wetware*. L'armadura de seda creada amb aquest procediment pot inseminar-se amb cèl·lules del pacient per donar lloc a òrgans personalitzats, sense problemes de rebuig".*

“El disseny va més enllà, més enllà de donar forma a les coses, i produeix situacions cognitives dissonants. Els dissenyadors no miren, veuen”

Ai Hasegawa també combina art i disseny per oferir solucions als reptes que trobem en la vida quotidiana. En les seves obres, però, són les solucions mateixes les que posen sobre la taula la nostra percepció del món. Màster en Disseny d'Interacció pel Royal College of Art el 2012, amb *I Wanna Deliver a Shark*, Hasegawa fa front al problema de la reproducció humana en una època de superpoblació i crisi ambiental. Amb el risc d'escassetat i amb una població de gairebé nou mil milions de persones, no seria possible que una mare es plantegés incubar i donar a llum a criatures d'alguna espècie en perill d'extinció, com un tauró, una tonyina o un dofí? El projecte obre la porta al debat sobre el tema de "fer néixer" el nostre aliment per satisfer la demanda demogràfica i de manteniment, i aborda alguns dels detalls tècnics que permetrien fer realitat aquesta idea.

En la mateixa línia de recerca s'inscriu el projecte de Cora Bellotto i Laura Malinverni *Gusho - Reactive Protective Dress*. Mitjançant l'estudi dels efectes de la contaminació electromagnètica en els éssers vius, *Gusho* es proposa visualitzar la seva presència i subministrar un sistema de protecció i adaptació. L'obra consisteix en un vestit reactiu, una espècie d'ampliació del sistema nerviós: davant un augment de les radiacions electromagnètiques, el vestit activa una reacció mecànica i es transforma en un refugi protector, fent-hi servir un teixit amb blindatge. Aprofitant les possibilitats materials i comunicatives



▲ Ai Hasegawa. *I Wanna Deliver a Shark*, 2012.



▲ Cora Bellotto i Laura Malinverni.
Gusho - Reactive Protective Dress, 2011.



▲ Imme van der Haak. *Beyond the Body*, 2012.

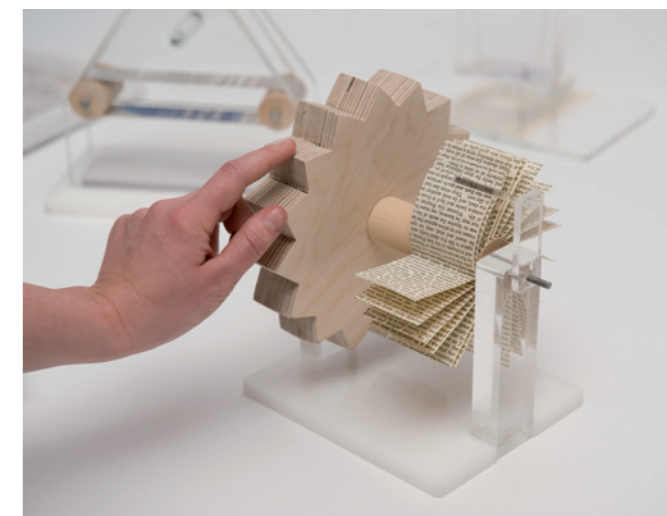
de la moda, *Gusho* promou una reflexió sobre els efectes de la tecnologia. En fer perceptible l'invisible, narra les transformacions de l'ambient en el qual vivim.

Perquè... Quin valor té la "forma" que pren la investigació sobre l'invisible? Quina importància té fer-la comunicable? En l'àmbit del disseny, la forma posseeix una funció fonamental, no només pel seu valor estètic. El treball d'Imme van der Haak sobre els processos d'envelliment té una forta càrrega emotiva, més que conceptual, sobretot perquè planteja amb una sensibilitat sàvia l'aspecte formal. *Beyond the Body* és una investigació que abasta tot l'arc d'una vida: les arrugues de l'edat que avança, la identitat en el seu esdevenir, el temps que passa. Són fotos de cossos humans impresos en sedes transparents que creen la possibilitat d'estratificar físicament diferents edats. El moviment és el que dona vida al conjunt: una *performance* de dansa en la qual cos i seda són un, distorsionant la seva percepció o revelant una forma física inèdita. El resultat és una imatge ambigua que intriga, estabornix i potser pertorba.

Gabriele Meldaiyte és una dissenyadora de productes britànica que acaba de fer un màster en Productes de Disseny en el Royal College of Art. En el seu treball manté també un equilibri refinat entre estètica i funció, la qual cosa li ha permès participar en nombroses mostres internacionals i guanyar diversos premis de disseny a Moscou, Xangai i Milà. En el projecte *Multi-Touch Gestures* ha plasmat la gestualitat del llenguatge parlat entre els dits i la pantalla de l'iPhone, identificant cinc accions: *tap*, *scroll*, *flick*, *swipe* i *pinch* (polsar, fer un toc, desplaçar, donar un copet, lliscar, pessigar). Meldaiyte està convençuda que d'aquí a deu anys aquests gestos hauran canviat completament. El seu objectiu és recollir-los i perpetuar-los perquè siguin accessibles a les generacions futures. Per donar cos a aquest repte ha traduït el llenguatge comunicatiu de les *interfaces* en objectes tridimensionals que reproduïxen aquests gestos multitoc. El resultat és una experiència interactiva en la qual els visitants poden jugar, aprendre i arribar a ser part del projecte.

Altres àmbits aplicats del disseny s'endinsen en camps de recerca que incideixen profundament en la vida dels individus i les comunitats. *Synbio Tarot Reading* és un dels projectes més recents de Superflux, estudi multidisciplinari londinenc dedicat a investigacions que van des d'experiències neuroprotètiques per a invidents a la construcció de prototips per a pol·linitzadors artificials. *Synbio Tarot Reading* neix d'un taller titulat "Mutacions en la biologia sintètica" celebrat l'any 2012 a la Science Gallery de Dublín, dins del programa *StudioLab*, finançat per la Unió Europea. La lectura del tarot ha portat a dissenyadors i científics a la creació d'escenaris d'exploració de les implicacions socials, econòmiques i polítiques de la biologia sintètica. És un joc, però també un instrument per projectar amb la intenció d'estimular la imaginació i la participació. En resum, una eina eficaç de disseny per a ús col·lectiu, una via per mirar més enllà: més enllà de la impressió en 3D, més enllà del llindar del tangible, més enllà de les fronteres d'una visió de projecte que acaba en la producció d'escenaris objectuals.

De vegades, la mesura entre el visible i l'invisible porta a operacions de reescriptura. Thomas Thwaites, per exemple, treballa amb un plantejament filosòfic-especulatiu sobre alguns dels temes més actuals del món contemporani, entrelaçant projecte, tecnologia, ciència i futurologia. Màster



▲ Gabriele Meldaiyte. *Multi-Touch Gestures*, 2012.



▲ Superflux. *Synbio Tarot Reading*, 2012.

en Disseny d'Interaccions pel Royal College of Art el 2009, Thwaites ha realitzat nombrosos projectes per encàrrec. Entre els més coneguts està *The Toaster Project* (més de 600.000 reproduccions al portal TED), que presenta la investigació com “una interessant paràbola per a la nostra societat interconnectada”. L'objectiu? Construir una torradora de 3,94 £ partint de zero: fabricar 340 components, per exemple anant a una mina per recollir la matèria primera o aconseguint plàstic a partir del petroli. És així mateix responsable de l'exposició “Unlikely Objects: Products of a Counterfactual History of Science”. Aquest dissenyador explica: “El projecte parteix de la idea que el coneixement científic ha exercit un paper fonamental a l'hora de donar forma al món de les coses materials que coneixem i (si pensem en la genètica) també quan ha influït en les nostres vides des del punt de vista social, polític i espiritual. La resta són grans preguntes. Ens hem qüestionat alguna vegada, per exemple, si mai hauríem tingut una versió diferent de la veritat científica en el cas que s'haguessin fet determinades observacions en lloc d'unes altres, o també si certs científics haguessin estat una mica menys (o una mica més) famosos? “Unlikely Objects” explora aquest terreny gràcies a un plantejament fantàstic de la història de la genètica, sotmetent a l'atenció de l'espectador alguns resultats més o menys probables. La camisa amb ales s'inscriu en aquest recorregut: som nosaltres, és Darwin, és l'anti-Darwin, és el que podríem arribar a ser o el que ja hem arribat a ser”.*

La fenomenologia de l'absència s'ocupa també de definir en què ens convertirem. Pieter-Jan Pieters, graduat amb honors per la Design Academy Eindhoven en 2011 i guanyador de nombrosos premis, va fundar el 2012 OWOW-theomnipresentworld-ofwizkids, un estudi que es dedica a la innovació, el disseny, la tecnologia, l'enginyeria i l'entreteniment. *Soundscape*, el projecte seleccionat per a “(In)visible Design”, evidencia la relació entre la desmaterialització dels objectes i les noves llacunes perceptives. El punt de partida de la investigació és adonar-nos que cada vegada escoltem més sons electrònics, generats per ordinadors. Per consegüent, segons Pieters, la norma digital ens porta a fer cas omís de la unitat de la persona que crea el so i hi influeix. L'objectiu de *Soundscape* és fer-nos redescobrir el plaer de jugar amb el so, el qual, segons explica Pieters, rep la influència dels materials, l'espai i la pressió. El timbre estarà sempre condicionat per les característiques físiques del material que travessa; cada material en té un d'específic que ho caracteritza. L'estructura de vidre de *Soundscape*, amb dos taps que fan d'altaveu i de micròfon, permet escoltar el funcionament d'aquest procés. Quan està buit, l'efecte és un so agut; quan està ple de plomes, queda atenuat, mentre que l'aigua li confereix una nota elaborada també diferent. Aquesta espècie de capoll pro-



▲ Pieter-Jan Pieters. *Soundscape*, 2012.



▲ Thomas Thwaites. Camisa amb ales presentada a l'exposició “Unlikely Objects: Products of a Counterfactual History of Science”, 2011.

dueix doncs una sèrie de sons únics, completament diferents dels prefabricats, estandarditzats i asèptics de l'ordinador.

Eyal Burstein (Tel Aviv, 1977) és un dissenyador de producte israelià que treballa actualment a Berlín. Entre els anys 2001 i 2004 va estudiar al London College of Printing i de 2004 a 2006 al Royal College of Art. El 2007 va fundar Beta Tank, estudi de disseny amb seu a la capital alemanya. L'any següent va exposar en la mostra "Design and The Elastic Mind" del MoMA de Nova York, comissariada per Paola Antonelli. En 2010 Beta Tank va guanyar el premi "Designer of the Future", atorgat per Design Miami/Basel amb motiu d'Art Basel. L'abril de 2011 va publicar el seu primer llibre: *Taxing Art* (Gestalten), un assaig il·lustrat que explica que el sistema fiscal regula de forma diferent art i disseny, la qual cosa inhibeix el transvasament creatiu de llenguatges afins.

Eye Candy és un projecte inspirat en un servei televisiu de la BBC que documenta com aconseguen "veure" els cecs amb ajuda de la llengua. A partir d'aquí, Beta Tank es va interessar per estudiar si això podia influir també en la vida de les persones vidents. Així, la utilització d'esbossos físics va donar lloc a una sèrie de prototips interessants (el mateix *Eye Candy* o la *Mind Chair Polyprop*) i a un model real de *Mind Chair*. Inscrita en la col·lecció permanent del MoMA, Eye Candy Ca Ltd. és una empresa imaginària constituïda per fer arribar al públic una oferta de caramels Eye Candy de diversos sabors. En la campanya de boca-orella es van implicar també blogs i revistes. Encara que no sigui evident a simple vista, el projecte aborda la qüestió de la innovació en els productes de consum: a mesura que arribaven les comandes per Internet, Beta Tank es va posar en contacte amb l'inventor de la tecnologia, amb la qual cosa va demostrar la possibilitat d'un plantejament de baix a dalt en el projecte i en la producció. Entre agost de 2008 i abril de 2009, 68.000 visitants de 15 països diferents van visitar la pàgina d'Eye Candy Ca Ltd., i les comandes van superar el llindar de les 100.000 piruletes. *Eye Candy* es basa en una tecnologia disponible, per la qual cosa la producció és una opció completament realista.



▲ Eyal Burstein. *Eye Candy*, 2008.

Jinhyun Jeon és una dissenyadora sud-coreana que treballa a la ciutat holandesa d'Eindhoven, té un gran interès per la percepció sinestèsica i va integrar aquest concepte en els seus projectes ja durant el seu màster en la Design Academy Eindhoven. L'any 2012 es va graduar amb una tesi sobre estímuls sensorials sinestèsics. *Tableware as Sensorial Appetizer* indaga en l'experiència del gust, que sorgeix de la combinació de més de cinc sentits. Unes fórmules de sabor que combinen de diverses maneres cinc elements (temperatura, color, consistència, pes/volum i forma) s'apliquen aquí com a criteris per a la creació d'un projecte.



▲ Jinhyun Jeon. *Tableware as Sensorial Appetizer*, 2012.

Explorant aquestes sinestèsies podem ampliar l'abast d'acció dels estris de taula: l'experiència de l'alimentació s'enriqueix d'aquesta manera amb noves connexions que tornen a combinar les nostres percepcions. Així, és possible que els estris de taula que farem servir per menjar en un futur proper no siguin mers accessoris per portar el menjar a la boca, sinó autèntiques extensions del nostre cos que desafiaran els sentits abans fins i tot que es consumeixi el menjar.

En conjunt, amb totes les dicotomies existents, els projectes exposats aquí i els que completaven la mostra semblen traçar un quadre metodològic que allibera el disseny de la tirania de la relació entre significat i significat, adoptant noves narracions i nous escenaris de sentit. És una narració plena d'interrogants, per descomptat, però també de respostes que prenen forma en una pràctica projectual enormement oberta a la interdisciplinarietat, a l'experimentació i a la hibridació amb paisatges de dades i altres llenguatges. El resultat és una mena de manual que tradueix la complexitat del món en observacions, *inputs*, plasmacions, manufacturats, visualitzacions i serveis. L'objectiu: treure a la llum allò que veiem però que generalment no sabem configurar per manca de capacitat projectual.