

Parte 1 – Ford, Abernathy y “Pensar fuera de la caja”

Única interacción física que hay entre Ford y Abernathy en toda la temporada. Una especie de comienzo/puerta de todo el problema de la relación entre los que son y los que no.

Como se comentó, referenciando la primer foto de la tierra, para comprender primero hay que salir. Pero **no se puede salir sin entrar a otro lugar**, ni viceversa. Para salir de la tierra hay que entrar en el espacio y para entrar en nosotros mismos (hosts) también hay que salir de algún lado. El contacto físico con Ford es la primera y tal vez más importante muestra empírica de esta salida de los androides. Entran en ellos mismos (the maze) pero salen de Westworld. Lo mismo ocurre con el valle inquietante y la propuesta de tirarse en él: es entrar y salir al mismo tiempo.

Ford no se asusta pero un poco se sorprende: al menos una parte de la reacción de Abernathy no fue programada.

Esto es una especie de presentación/apertura del análisis del eje **diseño en los trabajos**. Tal vez alguna idea de qué tipo de pensamiento puede producir un producto como los pedidos en “Pensar fuera de la caja”. **Sabemos lo que es pensar. Tal vez no tengamos tan claro qué es “fuera” o cual es “la caja”**.

En [Contact](#) la protagonista no puede describir lo que ve y dice **“sin palabras, deberían haber mandado un poeta”**. Esto ilustra **la importancia de la comunicación -y el arte- en el desarrollo de la ciencia**. Entonces:

Parte 2 – Marina Abramovich: diseño de la experiencia

Bio [aquí](#). En 2010 la recordarán por [esto](#). En 1970 hace [Ritmo 0](#): ella desnuda y una mesa llena de objetos. El público puede hacer lo que quiera con su cuerpo y los objetos. Comienzan a lastimarla y ella llora, sin moverse, como había prometido. El acto lo termina un agente de seguridad cuando cargan un arma y se la apuntan a la cabeza a la artista. **¿Qué pasa cuando una experiencia se diseña sin límites?** Cualquier similitud con WW es pura coincidencia.

En 2015 [viene a la Argentina](#) y voy. Un galpón gigante donde cuando uno entra no comprende nada de lo que pasa: decenas de personas haciendo actividades inexplicables. **No queda claro si son actores u otros visitantes**. Aparece alguien que guía a los que entramos para hacer esas actividades. Después de un rato, uno se convierte en esos actores-visitantes de los que duda el que acaba de entrar. Cualquier similitud con WW...

Parte 3 – Sara Janne Pell: diseño del futuro

Hace un mes fui a un [fórum de Arte, Ciencia y Espacio](#) y conocí a [Sara Janne Pell](#). Es una artista, similar a Marina en algunos términos de la exploración del cuerpo, pero tiene otro horizonte: el fondo del océano y el [espacio exterior](#). Contó que trabajaba para la NASA. Resulta que diseña, entre otras cosas, módulos lunares. Pero no es arquitecta ni nada parecido. **Vean esta charla que resume casi todo**. Trabaja en la [relación arte-ciencia](#) porque entiende la importancia de los espacios en los que nos movemos para construir nuestra experiencia. Por ejemplo, dependiendo de cómo se plantee la estructura de interconexión y pasillos de los módulos lunares, la experiencia humana se modifica. **Me quedé a preguntarle algo**.

Parte 4 - ¿Podremos bailar en el espacio?

Le comenté que había estudios que demostraban que los barrios estilo monoblock, al ser rígidos e iguales en su diseño, hacen que las personas sean más propensas a depresión, violencia, etc., contrario a, por ejemplo, ‘las oficinas de mercadolibre’ (ja).

Entonces ¿qué valores pone ella en juego cuando hace sus aportes en el diseño? ¿En qué tipo de sociedad piensa?

Creo que no me entendió bien la pregunta. Pero me contó otra cosa (en la reunión dije que así entró a la NASA, pero me equivoqué. Así empezó a diseñar trajes espaciales.) Lo teatralizo un poco para hacerlo más interesante:

Un día llamó a la NASA y les dijo que los trajes de los astronautas estaban mal hechos. Fue a probarlos (metida en una pileta) y les dijo a los nasa men and women que sin mirarla a ella, revisaran los sensores de caída del traje, que estaban mal hechos.

Empezó la prueba y en el centro de control, se encendió la luz roja. "Te caíste Sarah." "No", les responde. ¿Cómo podía ser? Fueron a ver qué hacía bajo el agua.

Estaba bailando.

"Y bueno... claro, si te ponés a bailar..." A lo que Sarah responde: *"Perdón... ¿no vamos a poder bailar en el espacio?"*

NASA: *"No, bueno... los trajes están hechos para..."*

Sarah: *"Perdón. No sé si me entienden. ¿No vamos a poder bailar en el espacio?"*

Cambiaron los trajes.

Porque si se trata de comunicación, lenguaje, expresión -si se trata de entender qué nos hace humanos-, qué sentido tiene ir a explorar el espacio y no poder bailar.