



The Senses: Design Beyond Vision,

Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, Nueva York

Del 13 de abril al 28 de octubre de 2018

Natalie Espinosa Selde

La mayoría de las personas navegan por la vida con la vista, ese dictador de los sentidos que logra que ignoremos casi por completo a sus compañeros; sin embargo, la exposición *The Senses: Design Beyond Vision* (Los Sentidos: El diseño más allá de la visión) que se presenta en el Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, del 13 de abril y hasta el 28 de octubre de 2018, busca cambiar ese paradigma.

La muestra reúne los proyectos de más de 65 diseñadores, que incluyen desde ideas y prototipos hasta objetos funcionales, y que exploran cómo al utilizar una diversidad de sentidos podemos navegar y entender mejor nuestro entorno. También demuestra cómo al considerar a los otros cuatro sentidos, los diseñadores pueden crear proyectos que son más completos y útiles para un mayor número de personas.

El núcleo de la exposición (que físicamente es la nave del espacio), presenta una exploración simple de los sentidos, con piezas como *Tactile Orchestra* (2017-18), una pared peluda que al tocarla produce diferentes tipos de música, y *Dialect for a New Era* (2017-18) que mediante olores (que surgen de seis pedestales iluminados) busca evocar emociones complejas como “un momento de *déjà vu* colectivo” o “sentir algo sobre tus propios sentimientos,” con el propósito de comenzar a relacionar olores específicos con diferentes emociones, y crear así un nuevo lenguaje.

Aunque físicamente la organización de la exposición es confusa, el resto de las piezas está dividida en nodos: Ciudad Sensorial, Biblioteca Táctil, Formando el Sonido, Materiales Sensoriales, Expresión Táctil, Apetitos Sensoriales, La Mesa Sensorial, Los Sentidos y la Cognición, Ambientes Inclusivos y Teatro Sensorial.

La Ciudad Sensorial presenta proyectos que se enfocan en el olor y el sonido que produce la ciudad y el entorno construido. *Portal Soundscapes* (2018)

Tactile Orchestra, Roos Meerman, Stefanie Hesseling, Tom Kortbeek y Jim Rouschop. Fotografía: © Xandra van der Eijk



reproduce sonidos que fueron grabados en diferentes ciudades del mundo. *Smellmap: Amsterdam* (2013-14) crea de forma gráfica, con texto y con olores, mapas de 11 de los más de 650 olores identificados por residentes de Ámsterdam en la primavera. Y para lidiar con o evadir al entorno inmediato está *Ostrich Pillow* (2012), un tipo de almohada hueca que obtuvo fama viral hace unos años, en la que el usuario puede insertar la cabeza y las manos para poder “apagar” los sentidos y descansar sin distracciones.

Biblioteca Táctil, que se enfoca en la comunicación con el público ciego, es una de las secciones que contiene objetos con más usos inmediatos. Incluye mapas táctiles como *TMAP Tactile Mapping System* (2017), creado por Joshua Miele (un científico y diseñador ciego), en conjunto con un equipo del LightHouse for the Blind and Visually Impaired; presenta también el *Smithsonian Institution Audio-Tactile Map* (2018), una maqueta impresa en bronce que reproduce información vía audio sobre el edificio o ubicación que se está tocando; y *Tactile Picture Books Project* que reproduce libros infantiles famosos en versiones táctiles y con textos en braille.

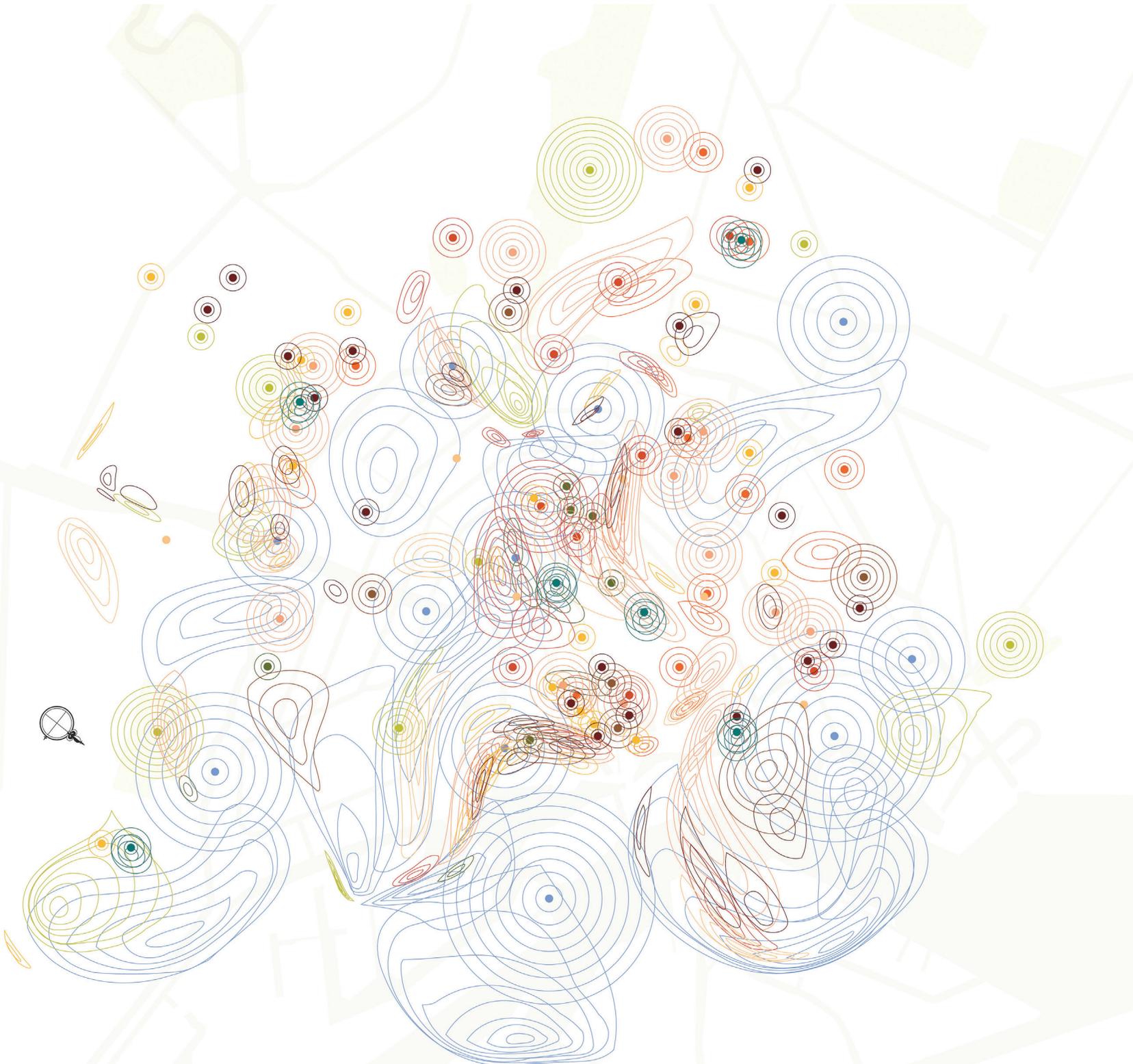
Formando el Sonido incluye varias piezas que exploran cómo se puede dirigir y visualizar el sonido y cómo diferentes materiales conducen el sonido. Pero el objeto más sorprendente es *Ultrahaptics* (2017-18), un objeto que emite ondas ultrasónicas que son inaudibles para el ser humano, pero se pueden sentir sobre la piel. Al posicionar las manos a 20 cm de un panel, se pueden sentir las ondas ultrasónicas como burbujas de aire. Aunque esta pieza simplemente demuestra este suceso, es probable que se pueda explotar de manera funcional en un futuro cercano.

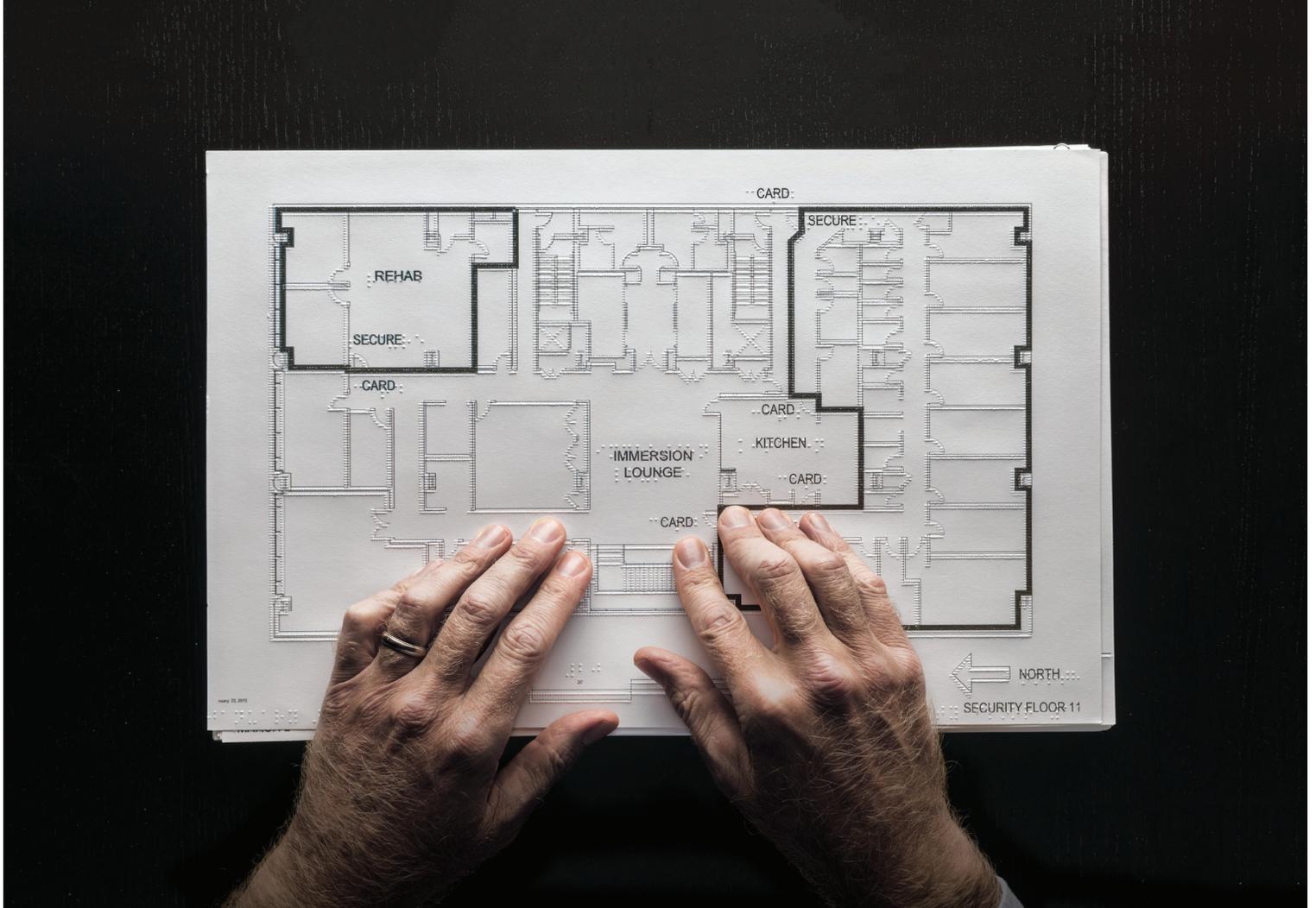
Seated Catalog of Feelings (2012-18), uno de los proyectos más evocativos que se encuentra dentro de la sección Expresión Táctil, logra transmitir diferentes situaciones y sentimientos a través de pistas de audio y la

vibración de una silla o un cojín. Por medio de nuestra memoria táctil, principalmente en las partes de nuestro cuerpo que tocan el asiento, estos simples elementos nos transportan a experiencias comunes y otras imaginadas como “dormir sobre la panza de una orca,” “caerse hacia atrás sobre una alberca de gelatina” o sentir cómo “martillar el último clavo de tu ataúd.”

Aunque en la exposición no hay nada que degustar, la sección *Apetitos Sensoriales* incluye varios proyectos que exploran el gusto a través de los colores, las formas y las texturas de los objetos que utilizamos

Smellmap: Amsterdam, Kate McLean





Dibujo arquitectónico táctil, 2015. Mark Cavagnero Associates con Chris Downey para LightHouse for the Blind and Visually Impaired. Fotografía: Don Fogg

para comer. Muchos de ellos experimentan con el color y la textura para evocar diferentes sentimientos de placer y acrecentar el sabor de la comida. Entre los más provocadores está *Plant Bones Food Prototypes* (2016), una colección de estructuras similares a lo que serían los huesos de una planta, en las que se podría producir carne sintética y así emular el delicioso sentimiento de morder una buena costilla.

Varios proyectos dentro de la sección Ambientes Inclusivos se enfocan más directamente en la arquitectura. Entre ellos están los diseños de Hall McKnight para un atrio en una escuela para sordos, que exalta la necesidad de proveer espacios abiertos con amplias líneas visuales para que los estudiantes se puedan comunicar, y una serie de elementos creados por Mark Cavagnero Associate Architects y Chris Downey (un arquitecto que se quedó ciego a raíz de una cirugía para extirparle un tumor en el cerebro) para el LightHouse for the Blind and Visually Impaired (2015) que consiste

en una serie de dibujos táctiles, prototipos de pasamanos y superficies para el piso que exploran sus propiedades táctiles y revelan el proceso de crear una arquitectura en la que la experiencia visual no es la dominante.

A lo largo de la exposición, la calidad y la función, ya sea mera utilidad o experiencia artística, de los proyectos varía mucho y algunos parecen ser sólo una buena oportunidad para una foto, pero sin duda alguna, la exposición incluye objetos e ideas que crean una experiencia única y tienen el potencial de cambiar la manera en la que interactuamos con el mundo.

La exposición está acompañada de un catálogo del mismo nombre, coeditado por el Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum y Princeton Architectural Press.

Natalie Espinosa Selde

Maestra en Historia de las Artes Decorativas,

Diseño y Cultura,

Bard Graduate Center

✉ natalie.espinosa@gmail.com