



POR UNA ESTÉTICA ESPECULATIVA DE LA DESCRIPCIÓN: ENTREVISTA A ALEX WILKIE

ENTREVISTA REALIZADA POR IGNACIO FARIÁS Y TOMÁS SÁNCHEZ
CRIADO A TRAVÉS DE SKYPE EL 21 DE SEPTIEMBRE DE 2017.

=====

DISEÑA 12 | ENERO 2018 | ISSN: 0718 8447 | ENTREVISTA

CÓMO CITAR ESTA ENTREVISTA:

WILKIE, A., FARIÁS, I., & SÁNCHEZ CRIADO, T. (2018). Por una
estética especulativa de la descripción: Entrevista a Alex Wilkie.
Entrevistadores: I. Farías, & T. Sánchez Criado. *Diseña*, (12), 70-87.

DOI: 10.7764/disena.12.70-87

TRADUCCIÓN: JOSÉ MIGUEL NEIRA.

FOR A SPECULATIVE AESTHETICS OF DESCRIPTION: INTERVIEW WITH ALEX WILKIE

INTERVIEW CONDUCTED BY IGNACIO FARIÁS AND TOMÁS SÁNCHEZ
CRIADO OVER SKYPE ON SEPTEMBER 21, 2017.

=====

DISEÑA 12 | JANUARY 2018 | ISSN: 0718 8447 | INTERVIEW

HOW TO CITE THIS INTERVIEW:

WILKIE, A., FARIÁS, I., & SÁNCHEZ CRIADO, T. (2018). For a
Speculative Aesthetics of Description: Interview with Alex Wilkie.
Interviewers: I. Farías, & T. Sánchez Criado. *Diseña*, (12), 70-87.

DOI: 10.7764/disena.12.70-87

=====

Alex Wilkie es Director de Investigación del Departamento de Diseño de Goldsmiths College, Universidad de Londres, donde también es Director del programa de Magíster y Doctorado en Diseño y Co-director del Centro para la Invención y el Proceso Social. Wilkie combina el diseño con los estudios de ciencia y tecnología (STS) desde fines de los noventa, explorando métodos inventivos y la investigación a través del diseño. Junto a M. Savransky y M. Rosengarten coeditó *Speculative Research: The Lure of Possible Futures* (Routledge, 2017); y con I. Farías, *Studio Studies: Operations, Topologies & Displacements* (Routledge, 2016). En esta entrevista, nos habla acerca de su relación con los STS y cómo entiende la pedagogía, la teoría, las políticas del diseño y los métodos especulativos.

Alex Wilkie is Director of Research in the Department of Design at Goldsmiths College, University of London, where he is also Director of the Mphil/PhD program in Design Studies and co-director of the Centre for Invention and Social Process. Wilkie has combined design and science and technology studies (STS) since the late '90s, exploring inventive methods and research through design. He co-edited with M. Savransky and M. Rosengarten *Speculative Research: The Lure of Possible Futures* (Routledge, 2017) and with I. Farías *Studio Studies: Operations, Topologies & Displacements* (Routledge, 2016). In this interview he speaks about his relation to STS and his understanding of pedagogy, theory, politics of design, and speculative methods.

Ignacio Farías: ¿Cómo fue tu primer encuentro con los STS?

Alex Wilkie: Qué coincidencia, justamente estoy escribiendo sobre esta historia para la introducción de un libro en el que estoy trabajando con Mike Michael acerca de las interacciones entre el diseño y los STS. Estuve en el Royal College of Art (RCA) entre 1997 y 1999, en el programa de Magíster en Diseño y Computación, un programa muy pionero en tanto introdujo un enfoque basado en el arte para el diseño, pero con el objetivo de abordar el diseño de tecnologías computacionales. Se podría decir que este programa surgió como respuesta al MIT Media Lab, que tenía un enfoque más ingenieril. Antes de ir al RCA, había obtenido un grado en Pintura y Bellas Artes en el Chelsea College of Art and Design, donde inmediatamente, en el primer semestre, abandoné el concepto de pintura como un acto que involucraba poner pintura sobre una tela. Al poco tiempo, me interesaron las posibilidades de la imagen y la práctica del arte en relación con la tecnología computacional e Internet, pero aún no como diseñador.

Ignacio Farías: **When did you first come across STS?**

Alex Wilkie: Funny, since I'm currently writing a similar narrative in the introduction of a book I'm working on with Mike Michael about the interplays between Design and STS. I was at the Royal College of Art (RCA) between 1997 and 1999 on the 'Computer-Related Design' MA, which was pioneering, in that it brought an arts-based approach to design to bear on the design of computational technologies. Arguably, this was a response to the MIT Media Lab, which was seen as engineering-led. Before the RCA, I'd gained a degree in Fine Art Painting at Chelsea College of Art and Design, and there I abandoned painting as the act of putting paint on canvas in the very first term, and sometime later became interested in the possibilities of the image and art practice in relation to computational technology and the web, but not, at that time, as a designer.

At the RCA, I met Richard Rogers (the web epistemologist, not the architect) who was finishing

his PhD at the time at the Science Dynamics Department at the University of Amsterdam. Richard was brought in to deliver our weekly 'humanities' lecture, a common practice/theory ratio in art schools in the UK, but rather than covering the typical design genealogies and heroic biographies, Richard introduced us to the sociology of technology. During that time, I was working on the dynamic visualization of search query results, and he asked if I wanted to work on a project with him. A couple of weeks later, I found myself video-conferencing with Noortje Marres – this would have been 1998. This turned into the 'Web Geographies' project which I worked on in Amsterdam and London. In this project, we were mapping and visualizing hyper-linking activities between various websites involved in climate change. Latterly, Richard secured a grant to carry on the project at the Jan van Eyck Academy, and so I found myself in Maastricht, where I worked with Richard, Noortje, Stephanie Hankey and Ian Morris on establishing govcom.org and developing what became the Issue

his PhD at the time at the Science Dynamics Department at the University of Amsterdam. Richard was brought in to deliver our weekly 'humanities' lecture, a common practice/theory ratio in art schools in the UK, but rather than covering the typical design genealogies and heroic biographies, Richard introduced us to the sociology of technology. During that time, I was working on the dynamic visualization of search query results, and he asked if I wanted to work on a project with him. A couple of weeks later, I found myself video-conferencing with Noortje Marres – this would have been 1998. This turned into the 'Web Geographies' project which I worked on in Amsterdam and London. In this project, we were mapping and visualizing hyper-linking activities between various websites involved in climate change. Latterly, Richard secured a grant to carry on the project at the Jan van Eyck Academy, and so I found myself in Maastricht, where I worked with Richard, Noortje, Stephanie Hankey and Ian Morris on establishing govcom.org and developing what became the Issue

con Richard, Noortje, Stephanie Hankey e Ian Morris para abrir govcom.org y desarrollar lo que luego se transformó en el software Issue Crawler. Hasta donde yo sé, fue uno de los primeros proyectos interdisciplinarios entre diseño y STS que tomó en serio ambas prácticas, en el sentido de diseñar los instrumentos, los dispositivos y el vocabulario necesarios para detectar y rastrear las actividades de los actores en línea. Sin embargo, cuando hablo de los STS me refiero a un enfoque influenciado por la teoría del actor-red, no por la construcción social de las tecnologías, por ejemplo.

De forma curiosa, a mis otros colegas de diseño les interesaba muy poco este trabajo, tal vez porque las primeras visualizaciones y diagramas eran bastante rudimentarios desde el punto de vista del diseño visual o la perspectiva interactiva. Estábamos abordando explícitamente la creación de políticas. Si miro hacia atrás, creo que simplemente estábamos viendo cómo articularlas. Tras este encuentro, pasé el resto de mi magister diseñando con la teoría del actor-red siempre presente: dispositivos relacionales que conectan a las personas humanas,

Crawler. As far as I'm aware, this was one of the first interdisciplinary design-STS projects that took both practices seriously in the sense of designing the instruments, devices and vocabulary required to detect and trace the activities of online actors. By saying this, however, you can see that when I talk about STS I'm actually talking about an approach influenced by actor-network theory, rather than the social construction of technology for instance.

Curiously, my other colleagues in design showed little interest in this work, perhaps because the early visualizations and diagrams seemed rudimentary from a visual design or interactive perspective. We were explicitly dealing with politics-in-the-making, and looking back, I guess we were just working out how to articulate it. After this encounter, I spent the rest of my MA designing with ANT in the back of my mind – relational devices that connected people humans, nature and technology in new ways.

Tomás Sánchez Criado: **So, what was it that attract-**

la naturaleza y la tecnología de maneras novedosas.

Tomás Sánchez Criado: **¿Qué cosas te atrajeron a este enfoque basado en los STS para el diseño? ¿Te atrajo algún motivo relacionado con el proceso de creación de políticas, los aspectos teóricos, o simplemente el hecho de que fuera entretenido?**

AW: Un poco de todo. Me comenzó a interesar la teoría en Chelsea, que, a todo esto, tiene una biblioteca muy bien cuidada y con una colección enorme de catálogos de arte contemporáneo y un archivo de exposiciones excepcional. Allí escribí mi tesis sobre semiótica y la noción de lo análogo en relación con la fotografía, inspirándome en Roland Barthes y Umberto Eco. Chelsea, en ese entonces, ofrecía una relación relativamente fuerte entre teoría y práctica, que abarcaba una variedad de teorías y filosofías continentales: Baudrillard, Derrida, Foucault, Lacan, Žižek, etc. Entonces, entrar en contacto con Richard y Noortje en el RCA fue muy emocionante para mí, porque había un enfoque completamente diferente de la teoría basada en

ed you then to this STS-approach to design? Was it appealing to you for some kind of reason related to the politics-in-the-making approach or was it an interest in the more theory-related aspects, or was it just fun?

AW: A bit of both. I developed an interest in theory whilst at Chelsea, which, incidentally, had a much loved and much cared for library with a considerable collection of contemporary art catalogues and a unique exhibition archive. There, I wrote my dissertation on semiotics and the notion of the analogical in relation to photography, drawing on Roland Barthes and Umberto Eco. Chelsea, at that time, offered a somewhat strong relationship between theory and practice, which covered a variety of mainly continental theory and philosophy – Baudrillard, Derrida, Foucault, Lacan, Žižek, and so on. So, coming into contact with Richard and Noortje at the RCA was exciting for me, as there was a completely different approach to theory based on an empirical engagement with the social – a toolkit to be developed

una interacción empírica con lo social, una caja de herramientas que había que desarrollar y no una teoría ya lista y preparada que sólo había que ilustrar. En otras palabras, en ese lugar se podía practicar lo social apoyado en lo teórico y el diseño se podía transformar en una forma de investigación social y de teoría material.

IF: Avancemos. Hablemos un poco acerca del Interaction Research Studio en Goldsmiths, donde has trabajado por tanto tiempo. ¿Nos podrías contar de qué manera el tipo específico de práctica del diseño que se cultiva ahí resultó del encuentro entre Bill Gaver y los STS, vía tu llegada y la de Mike Michael?

AW: En mi imaginación, fue un proceso más transversal que lo que sugiere tu pregunta y no tan ordenado en términos de biografías, intereses y vectores de investigación. Por ejemplo, llegué a Goldsmiths antes que Bill y comencé mi doctorado en sociología con Mike, haciendo una etnografía un poco clásica de usuarios y creación de futuro en lo que se ha dado en llamar la post

rather than off-the-shelf theory to be illustrated. In other words, it's where the 'social' alloyed with theory could be practiced, and design could become a form of social research and material theory.

IF: Let's move on. Let's talk about the Interaction Research Studio at Goldsmiths, where you've been involved for so long. Could you tell us how the particular kind of design practice cultivated there developed from the encounter between Bill Gaver and STS, with you and Mike Michael coming in at some point?

AW: In my imagination, it's more transversal that what your question implies and not so neat in terms of biographies, interests and research vectors. For instance, I came to Goldsmiths prior to Bill and started my PhD in Sociology with Mike – a somewhat classical post-ANT ethnography of users and future-making. At that time, I remember trying to convey what I believed was a potentially interesting engagement empirically, methodologically and conceptually. I

teoría del actor-red (la *post-ANT*). En ese tiempo, recuerdo haber intentado transmitirle a Mike lo que yo creía era un elemento potencialmente interesante empíricamente, tanto metodológica como conceptualmente. Le decía: «el diseño es importante, es interesante, hice esto con Richard y Noortje». Mike fue muy receptivo a esto. Al mismo tiempo, Andrew Barry inauguró el Centro de Estudios para la Invención y el Proceso Social (que ahora se llama Centro para la Invención y el Proceso Social) donde fui el primer estudiante de doctorado y la primera persona en recibir la beca Whitehead. Andrew también estuvo abierto a explorar el diseño y los STS, igual que Celia Lury y Mariam Fraser, quien sucedió a Andrew como directora del centro. Además, el centro buscó experimentar y explorar en torno a los STS y la sociología. Para ello, tuvo como invitados a Isabelle Stengers, Eric Alliez, Étienne Balibar y Maurizio Lazzarato, entre otros, y organizó eventos con una visión expansiva de la investigación social. Por ejemplo, al inicio, y como lo sugiere el nombre, había mucha dedicación para con Alfred North Whitehead, Gabriel Tarde, Gilbert

kept saying, "Look, design is important, it's interesting – I've done this stuff with Richard and Noortje". Mike was very receptive to this. At the same time, Andrew Barry launched the Centre for the Study of Invention and Social Process (now the Centre for Invention and Social Process) and I became the first doctoral student member and was awarded the first Whitehead Scholarship. Andrew was also receptive to exploring design and STS, as was Celia Lury and Mariam Fraser, who followed Andrew as Director of the Centre. Furthermore, the Centre pursued an experimental and explorative agenda in its relation to STS and Sociology, and to this end, hosted guests such as Isabelle Stengers, Eric Alliez, Étienne Balibar and Maurizio Lazzarato, amongst others, and organized events with an expansive vision of social research. Early on, for instance, and as the Centre's name suggests, there was a sustained preoccupation with Alfred North Whitehead, Gabriel Tarde, Gilbert Simondon and the politics of technology.

Meanwhile, I'd begun teaching in the design

Simondon y la política de la tecnología.

Para entonces, ya había empezado a hacer clases en el Departamento de Diseño, que estaba alineado con un enfoque más experimental de la práctica del diseño, algo cercano al diseño crítico y especulativo, pero también demostrando compromisos con el medioambiente, la sustentabilidad, la pedagogía y el posindustrialismo. Bill Gaver y Andy Boucher llegaron al departamento en esta época, provenientes del RCA, y me invitaron a participar en el Interaction Research Studio que habían formado, y Bill se convirtió en mi segundo supervisor. Aunque al llegar al estudio les dije «oigan, los STS son muy importantes», no les interesó mucho. O al menos, esa impresión me dio. Hay que tener en cuenta que en el RCA, y por medio de su colaboración con Anthony Dunne y Fiona Raby, Bill reconocía que la investigación en diseño podría tener sus propios méritos y no tenía que basarse en las presunciones epistémicas de otras disciplinas de las ciencias sociales. Además, es muy probable que Bill haya conocido los STS a través de los estudios de la interacción persona-computadora, un campo

department, which itself was aligned to a more experimental approach to design practice, somewhat sympathetic to critical and speculative design, but also covering engagements with the environment, sustainability, pedagogy and post-industrialism. Bill Gaver and Andy Boucher joined the department around this time, coming from the RCA, and invited me to be a member of the Interaction Research Studio, which they'd formed, and Bill became my second supervisor. However, when I came along to the studio saying, "Hey, STS is really important" they weren't initially interested – or so it seemed. Bear in mind that at the RCA, and through his collaboration with Anthony Dunne and Fiona Raby, Bill recognized that design research could stand on its own merits and didn't have to rely on the epistemic assumptions of other social scientific disciplines. Also, Bill will have likely and variously come into contact with STS through HCI – a field that has a long and complex genealogy with STS. John Bowers, for instance, was also a member of the studio and a recovering ethnometh-

que tiene una genealogía grande y compleja con los STS. John Bowers, por ejemplo, también fue miembro del estudio. Él es etnometodólogo e hizo aportes fundacionales para lo que se ha dado en llamar "trabajo cooperativo apoyado por computadoras" (*Computer Supported Cooperative Work*), tomando inspiración de algunos aspectos de los estudios científicos.

De cualquier modo, se podría decir que Bill y Mike llegaron a conocerse a través de la supervisión de mi doctorado. Poco después, comenzaron a supervisar a Tobie Kerridge, quien también era miembro del Interaction Research Studio y provenía del RCA. Él estaba desarrollando un trabajo pionero en diseño especulativo en torno a las ciencias de laboratorio, la práctica científica y la comprensión pública de la ciencia.

En ese momento se estaba desarrollando un ambiente tan particular como frágil, en torno a diferentes prácticas de conocimiento y del diseño, como la investigación a través del diseño, la teoría del actor-red, la comprensión pública y la interacción con ciencia y tecnología, la etnografía

odologist who had done some foundational work in Computer Supported Cooperative Work and drawn on aspects of science studies.

Anyway, I think it's fair to say that Bill and Mike became acquainted through supervising my PhD. Soon after, they began supervising Tobie Kerridge, also a member of the Interaction Research Studio, who had also come from the RCA, and was himself doing pioneering work with speculative design in relation to laboratory science, scientific practice and public understanding of science.

What was developing, at that moment, was a particular and fragile milieu, coalescing around different design and knowledge practices including (and in no particular order) research-through-design, actor-network theory, public understanding and engagement with science and technology, ethnography and ethnomethodology, speculative design, the sociology of expectations, the politics of technology, cosmopolitics and speculative theory. On the ground, I pursued through two key projects:

ya la etnometodología, el diseño especulativo, la sociología de las expectativas, la política de la tecnología, la cosmopolítica y la teoría especulativa. En la práctica, trabajé en dos proyectos clave: el proyecto de investigación sobre energía y co-diseño de comunidades, liderado por Mike Michael y Bill Gaver; y el programa de Magíster en Diseño de Interacción que Tobie y yo, con la ayuda de los otros miembros del Interaction Research Studio, diseñamos e impartimos en Goldsmiths. Creo que éste es uno de los pocos programas de magíster que combina explícitamente la práctica del diseño con los STS. También es importante destacar que una de las fortalezas más importantes del Interaction Research Studio es que sus diseños siempre son abiertos y no están determinados por exploraciones ni explicaciones teóricas. Muchos otros proyectos confunden estas y otras constelaciones de prácticas del conocimiento.

Lo que busco relatar con estas anécdotas biográficas (muy parciales, por lo demás), son los múltiples puntos de encuentro entre el diseño y los STS que existían en ese momento y lugar. También

the Energy and Co-Designing Communities research grant led by Mike Michael and Bill Gaver; and the Master's program in Interaction Design, which Tobie and myself with the support of other members of the studio designed and delivered at Goldsmiths, and which, I think, is perhaps one of the few Master's programs to explicitly combine design practice and STS. It's also important to note, however, that one of the key strengths of the studio is that its designs always remain open and underdetermined by theoretical exploration and explanation, and that many other studio projects mixed up these and other constellations of knowledge practices.

What these decidedly partial biographical anecdotes relate are the multiple points of encounter between design and STS that were at play. It's also important to note that these points of contact were not necessarily easy, well-fitted, nor do they all endure, and some remain vexed and unresolved, such as the possible conflation of speculative design and speculative theory.

es importante decir que estos puntos de contacto no necesariamente fueron sencillos y perfectos; tampoco todos fueron duraderos, y algunos siguen sin resolverse del todo, como la posible fusión del diseño especulativo y la teoría especulativa.

TSC: Una de las cosas que parece importante en todo esto son los usos de la teoría y cómo pasas de una comprensión conceptual de la teoría (y mencionaste a varios teóricos continentales que pasaron por Goldsmiths) a una comprensión más práctica de la teoría. ¿Hasta qué punto esas dos cosas se articulan en tu práctica como docente?

AW: Ayer por la tarde estaba en una mesa redonda con expertos en el Policy Lab, una organización civil del Reino Unido que transforma el diseño en políticas de gobierno. Durante la conversación, el diseño se caracterizó como una caja de herramientas, algo que reflejaba las opiniones y las perspectivas de, por ejemplo, el diseño de servicios y consultoras como IDEO. Me pregunté a mí mismo lo siguiente: «¿Por qué aparece la noción de caja de herramien-

TSC: One of the things that seems relevant in all this is the uses of theory and how you move from a conceptual understanding of theory (you were mentioning all these Continental theorists circulating through Goldsmiths) to a more toolkit understanding of theory. I was wondering to what extent those two things might be articulated in your teaching practice.

AW: Well, yesterday evening, I was at an expert roundtable at Policy Lab, a UK civil service organization bringing design into government policy. During the conversation, design was characterized as a toolkit, echoing views and approaches in, for instance, service design as well as consultancies such as IDEO. Here, I was thinking "what's the notion of toolkit doing here? Why is it so popular in design?" Obviously, it makes problems doable, if you've got a toolkit you can apply the tools to fix particular issues, and in doing so, make politics doable. Given this rather normative idealization, I'm wary of design practices

tas? ¿Por qué es eso tan popular en el diseño?» Obviamente, hace que los problemas se puedan resolver: si tienes una caja de herramientas puedes aplicar las herramientas para resolver problemas específicos y, al hacer eso, se logran crear políticas que se pueden poner en práctica. Esta idealización bastante normativa me hace desconfiar un poco de las prácticas del diseño que se caracterizan como “caja de herramientas”.

En todo caso, para los alumnos de pregrado y grado, es una buena forma de aproximarse a los STS. Les digo: «no busquen explicaciones ya desarrolladas por los teóricos. Construyan sus propias teorías a través de una caja de herramientas conceptual para investigar lo social». La caja de herramientas, entonces, es una invitación para que los alumnos de diseño piensen a través de la práctica e intenten disolver la bifurcación entre la práctica y la escritura o el pensamiento. La teoría del actor-red presenta una exigencia similar: «realicen sus investigaciones y construyan sus propias explicaciones usando este vocabulario o agreguen sus propios términos al vocabulario». Con esta

being characterized as toolkits.

Having said this, for undergraduate and graduate students, it's a useful handle to get to grips with STS. I tell them: “Don't look for readymade explanations from theorists. Construct your own theory through conceptual toolkits for researching the social”. The toolkit, then, is an invitation to design students to think through practice, and an attempt to dissolve the bifurcation between practice and writing, or thinking. ANT presents a similar demand, that is, “do the research and construct your own explanations using this vocabulary, or come up with new additions to the vocabulary.” With this view, you then invite students to fashion their own descriptions of a ‘society’, which is always more interesting than the rehearsal of another theorist’s explanation.

IF: If I understand this correctly, you are inviting students not just to develop their own theory, but to learn to describe differently. I was wondering whether there is tension between

perspectiva, uno invita a los alumnos a elaborar sus propias descripciones de una “sociedad”, lo que siempre es más interesante que simplemente recitar la explicación de otro teórico.

IF: Si entiendo bien, tu invitas a los alumnos no sólo a elaborar sus propias teorías, sino también a describir de manera diferente. Me pregunto si existe una tensión entre la conceptualización y la descripción, y si esa tensión se resuelve de manera diferente en la investigación y durante la enseñanza. Es decir, si en tu práctica docente pones énfasis en algunos aspectos de los STS que están más relacionados con la descripción, y si en tu práctica como investigador pones énfasis en usar conceptos de manera especulativa.

AW: Sí, las descripciones son muy importantes, pero también se necesita una sensibilidad reflexiva respecto a la ilusión óptica de la descripción. Es decir, las descripciones no ocurren naturalmente, no son neutrales ni indiferentes. También se elaboran, junto a los diseños y con ellos. Pero decirles a

conceptualization and description, and whether this tension is worked out differently in research and in teaching, that is, whether in your teaching practice you might emphasize some aspects of STS that are more related to description, and if in your own practice as a researcher, you are more into using concepts in a speculative mode.

AW: Yes, descriptions are very important, but a reflexive sensitivity to the optical illusion of description is needed as well. That is to say, descriptions are not naturally occurring, neutral nor indifferent. They too are fashioned, alongside and along with designs. But saying to designers that STS allows them to grasp that “non-humans have the capacity to do things” isn't the revelation we're led to believe it is in sociology. Designers work with the capacities and recalcitrance of materials and translating these things into things that do things, so to speak. For designers, it's actually a mundane point. “So what!” they've said to me on many an occasion. But I've come to see that

«Las descripciones son muy importantes, pero también se necesita una sensibilidad reflexiva respecto a la ilusión óptica de la descripción. Es decir, las descripciones no ocurren naturalmente, no son neutrales ni indiferentes. También se elaboran, junto a los diseños y con ellos».

“Descriptions are very important, but a reflexive sensitivity to the optical illusion of description is needed as well. That is to say, descriptions are not naturally occurring, neutral nor indifferent. They too are fashioned, alongside and along with designs.”

los diseñadores que los STS les permiten comprender que “los no-humanos tienen la capacidad de hacer cosas” no implica la revelación que se supone que implica para la sociología. Los diseñadores trabajan con las capacidades y recalcitrancias de los materiales, traduciendo cosas en cosas que hacen cosas, por decirlo de alguna manera. Para los diseñadores, es algo demasiado mundano. «¿Y entonces, qué?», me han dicho en más de alguna ocasión. Pero para mí, esa respuesta siempre ha sido una oportunidad. Es una respuesta brillante, pues sugiere que el diseño y los STS y la teoría del actor-red se complementan muy bien, en cuanto uno comienza a describir lo que las cosas pueden y no pueden hacer. En cierto modo, parafraseando a John Law, pasamos de la semiótica del significado a la semiótica del hacer.

Y, sin embargo, nos encontramos con un obstáculo bastante interesante que hace contrastar las diferentes obligaciones y limitaciones de las dos prácticas: por un lado, el compromiso de los STS por describir y *conceptualizar* de manera adecuada estados que son, o han sido; y, por otro lado, las exi-

answer as an opportunity. It's brilliant. It suggests that design and STS/ANT actually fit quite well, in that one begins with describing what things do and can do. We move, in a sense, from a semiotics of meaning to a semiotics of doing, to paraphrase John Law.

But then we arrive at a rather interesting hurdle that brings into sharp contrast the different obligations and constraints of the two practices with, on the one hand, STS's commitment to adequately describing *and conceptualizing* states that are or have been, and the demand for designers, on the other, to describe *and add* new artefacts, experiences or things to the world. Where science studies scholars seek to describe collectives, designers necessarily seek to add to collectives – to be overtly compositionist.

So, given this and to come back to the second part of your question about the relation between description and conceptualization, there are of course tensions here, brought about by the difference in imperatives. One practical answer, and one I pursue

gencias de los diseñadores por describir y *agregar* nuevos artefactos, experiencias o cosas al mundo. Mientras los investigadores implicados en los estudios de la ciencia buscan describir colectivos, los diseñadores necesariamente buscan agregar elementos a los colectivos, buscan componer.

Entonces, considerando esto y volviendo a la segunda parte de tu pregunta acerca de la relación entre la descripción y la conceptualización, claro que hay tensiones, debido a las diferencias de los imperativos. Una respuesta práctica, y que propongo a través de la práctica pedagógica, es que uno llega a la conceptualización mediante descripciones, y las descripciones necesariamente apoyan conceptualizaciones. Otra respuesta es que las conceptualizaciones de los diseñadores también se pueden realizar en sus diseños como conceptos materiales. Otra respuesta más es que no se trata simplemente de persuadir a los diseñadores para que realicen trabajos descriptivos que deriven en trabajos conceptuales, sino que se trata de comprender, y ayudarlos a comprender, cómo las descripciones cambian sus

through pedagogy, is that you arrive at conceptualization through description, and description necessarily supports conceptualization. Another answer is that designers' conceptualizations can also be realized in their designs as material concepts. A further answer is that it's not simply about persuading designers to do descriptive work leading to concept work, rather, it's about understanding and helping them to understand how description changes their practice, how it is relevant to design practices and what gets transformed in the process of reciprocal capture between design and science studies. It may lead to conceptualization, or it may lead elsewhere, is the upshot of each of these answers.

TSC: But, however reciprocal it might be, there is a tension. In the social sciences, research begins with a theoretical understanding of the research object and field, but at the same time there is this kind of naturalist or empiricist idea that conceptualization happens after you collect

prácticas, de qué manera son relevantes para las prácticas de diseño, y qué se transforma en el proceso de captura recíproca entre diseño y estudios científicos. Esto puede derivar en conceptualizaciones o en otra cosa, esa es la gracia de cada una de estas respuestas.

TSC: Sin embargo, y sin importar la reciprocidad, existe una tensión. En las ciencias sociales, la investigación comienza con una comprensión teórica del objetivo y el campo de la investigación; al mismo tiempo, existe una especie de idea naturalista o empiricista que dice que la conceptualización sucede después de la obtención de datos. En el diseño, las artes y las disciplinas prácticas, esto se invierte. Uno comienza con un análisis exploratorio rápido, luego uno crea un concepto de diseño, y con ese concepto uno comienza a operar: se evalúan las implicancias, se invita a los usuarios, etc. ¿De qué manera se pueden capturar mutuamente? Esto lo podemos ver cuando enseñamos. El

data. In design, the arts and practice-based disciplines, it's reversed. You begin with a quick exploratory analysis, then you create a design concept, and with that concept you start operating: assessing the implications, involving users, etc. So how can they capture each other? We see this when we teach. The kinds of things that we, as social scientists, would normally make students do or make them read are not interesting to them. Indeed, it takes a very particular atmosphere, a very particular set of events.

AW: Well, you never approach the matter at hand from nowhere and neither does the matter come from nowhere. This counts for designers as much as it does for social scientists, but for designers, there is the basic interventionist assumption that what is made will actively relate to and change the matter, collective or milieu. Designers, however, are not obliged to construct objectivity or other techniques for epistemically strengthening the upshot of their practices. So, turning design into an epistemic prac-

tico de cosas que nosotros, como científicos sociales, normalmente los haríamos hacer o leer no son interesantes para los estudiantes. De hecho, se necesita una atmósfera muy especial.

AW: Bueno, es que uno no aborda los temas de la nada, y los temas tampoco vienen de la nada. Esto es tan válido para los diseñadores como para los científicos sociales; sin embargo, para los diseñadores existe la presunción intervencionista básica de que lo que se haga se relacionará de manera activa con lo material, el colectivo o el entorno, y lo modificará. Los diseñadores no están obligados a construir objetividad ni otras técnicas que permitan fortalecer epistémicamente los resultados de sus prácticas. Entonces, transformar el diseño en una práctica epistémica, como sucede en la investigación en diseño, trae consigo un nuevo grupo de obligaciones. Podría decir que, al menos parcialmente, esta fue una contribución de Bill: elaborar nuevas obligaciones específicas para la investigación en diseño y relacionar explícitamente los tipos de conocimiento que produce la investigación en diseño con las prácticas y los productos del diseño.

tice, as design research does, however, come with a new set of obligations. Arguably, this is in part, Bill's contribution: to devise new obligations specific to design research and explicitly relate the kinds of knowledge design research produces to the practices and products of design. There are different 'trials of strength', so to speak, for designers and designed things, which are in part aesthetic, functional and immanent to the matter at hand. For design research, this is a matter of staging modes of epistemology that are perhaps more provisional, uncertain or speculative, bearing in mind that design, more broadly, is not necessarily epistemic. This, then, is more experimental in that the 'field' as you call it – or what may be called the 'problem', brief or setting in design let's say – is a situation always open to construction. With this view in mind, then, the question as to whether or not conceptualization occurs prior to or after some kind of empirical encounter can legitimately be considered moot, even for design research.

«Las conceptualizaciones de los diseñadores también se pueden realizar en sus diseños como conceptos materiales. (...) No se trata simplemente de persuadir a los diseñadores para que realicen trabajos descriptivos que deriven en trabajos conceptuales, sino que se trata de comprender, y ayudarlos a comprender, cómo las descripciones cambian sus prácticas».

“Designers’ conceptualizations can also be realized in their designs as material concepts. (...) It’s not simply about persuading designers to do descriptive work leading to concept work, rather, it’s about understanding and helping them to understand how description changes their practice.”

Existen distintas “pruebas de fuerza”, por decirles de alguna manera, para los diseñadores y las cosas diseñadas, que tienen que ver con estética, funcionalidad y su inmanencia respecto al asunto en cuestión. En la investigación a través del diseño se trata de hacer explícitos ciertos modos de epistemología que tal vez son más provisorios, inciertos o especulativos, tomando en cuenta que el diseño, en el sentido más amplio de la palabra, no es necesariamente epistémico. Entonces, esto es más experimental, en tanto el “campo”, como le dices, o lo que se podría denominar “el problema”, el *brief* o el escenario del diseño, es una situación que siempre se puede construir. Con esta perspectiva en mente, la pregunta de si la conceptualización sucede antes o después de algún tipo de encuentro empírico se puede considerar legítimamente irrelevante, incluso para la investigación del diseño.

En términos de la práctica docente, sí, estoy de acuerdo con que suele ser difícil que los estudiantes adopten las preocupaciones y los intereses asociados con las preguntas de la ciencia y la tecnología dentro de la sociedad, y que los integren en sus

In terms of teaching, yes, I agree it's often a challenge to get students to care about the preoccupations and interests associated with the questions of science and technology in society and encourage them to build this into their work. At Goldsmiths, it helps that we have an undergraduate course that is predisposed to this kind of approach. Indeed, I've taught Controversy Mapping workshops with undergraduates which have been well received. One way I've found reasonably successful is to explain the politics of design that are staged by different approaches associated with STS, such as SCOT's (Social construction of technology) historical explanations of how one technology succeeds over others, feminist approaches that expose gender relations in domestic or reproductive technology, for instance, or the ontological politics evident in healthcare by post-ANT scholars.

IF: You just said: “to explain the politics of design”, I'm interested in the word 'explain', because

trabajos. En Goldsmiths contamos con un curso de pregrado propicio para ese tipo de enfoque. Esto es de gran ayuda. De hecho, he guiado talleres de mapeo de controversias con alumnos de pregrado que han sido bien recibidos. Un método con el que he tenido buenos resultados es explicar las políticas del diseño que surgen en diferentes enfoques asociados con los STS, como las explicaciones históricas de los estudios de la construcción social de la tecnología que analizan cómo una tecnología prevalece por sobre otras, los enfoques feministas que revelan las relaciones de género en tecnologías domésticas o reproductivas o las políticas ontológicas evidentes en los sistemas de salud que proponen académicos post teoría del actor-red (*post-ANT*).

IF: Acabas de decir: «para explicar las políticas del diseño». Quisiera detenerme en la palabra “explicar”, porque las explicaciones suelen realizarse a través de palabras y lecturas. ¿Hasta qué punto hablar acerca de las cosas debe venir acompañado de otras prácticas, a través de las

explanations tend to unfold by means of words and readings. So, to what extent talking about things needs to be accompanied by other practices, by which you try to make them realize how important this kind of practice or *ethos* could also be, right?

AW: You are right! The word ‘explain’, here, is shorthand for a whole set of teaching practices that, over the years, I've developed for undergraduate and postgraduate students. Looking back, I think it emerged from my experience of teaching social research methods to sociology undergrads and studio-based briefs to design undergrads, and how lectures, seminars and the studio can actively link the presentational with the practical and literature, but not necessarily in that order.

The bulk of the teaching, then, proceeds through practice-based teaching, whether it's through linking the studio with ‘social’ settings, or combining visualization techniques with research techniques modelled on STS approaches. One example is the Re-

cuales uno intenta ayudar a que los estudiantes se den cuenta de cuán importante este tipo de práctica o *ethos* puede ser?

AW: ¡Totalmente! La palabra “explicar”, en este caso, es una abreviación para un conjunto de prácticas pedagógicas que, a través de los años, he desarrollado para alumnos de pre y posgrado. Si miro hacia atrás, creo que esto surge de mi experiencia enseñando métodos de investigación social a alumnos de pregrado de sociología, y elaborando *briefs* para alumnos de pregrado de diseño. Además, está el tema de cómo las clases, los seminarios y el trabajo de taller permiten conectar una presentación con algo práctico y con la literatura, aunque no necesariamente en ese orden.

Gran parte de la docencia, entonces, sucede a través de enseñanzas basadas en la práctica, ya sea a través de conexiones entre el espacio del taller con entornos “sociales” o por medio de combinaciones de técnicas de visualización con técnicas de investigación modeladas en enfoques de los STS. Un ejemplo es el taller de Reprogramación de Artefactos (*Rescripting Artefacts*), en el que los alumnos

scripting Artefacts workshop in which students bring a technical object (past workshops have featured hair dryers, shavers, synthesizers, pet cats, vacuum cleaners, film cameras, etc.) and are asked to depict the network of entities and competencies required for the artefact work. Once they have created a diagram, they are then asked to propose an intervention, or change, in the network, considering how this will redefine, or de-design, the artefact. So, in effect, they are being taught script theory as both an analytic and inventive procedure, which, arguably, becomes a kind of empirical speculation. For script theorists, the work stops at a description of the script; however, for the design students this forms the entry point to design. Typically, the workshop is complemented by a lecture on script theory, genderscripts and design.

Another workshop – Mapping Controversy, which I mentioned above – was inspired by Bruno Latour’s reading of the newspaper in the beginning of *We Have Never Been Modern*. Here, students bring a newspaper and they get into groups and do what

traen un objeto técnico (hemos tenido secadores de pelo, afeitadoras, sintetizadores, aspiradoras, cámaras de video, etc.) y les pedimos que esbocen la red de entidades y competencias que se necesitan para el funcionamiento del artefacto. Una vez que crean el diagrama, les pedimos que propongan una intervención en la red, o un cambio, considerando de qué manera esto redefinirá o rediseñará el artefacto. En la práctica, están aprendiendo acerca de teoría de la programación (*script theory*) como un procedimiento analítico e inventivo, que uno podría decir que se transforma en un tipo de especulación empírica. Para los teóricos de la programación, el trabajo finaliza con la descripción de la secuencia de comandos; sin embargo, para los estudiantes de diseño, éste es el punto de partida para el diseño. Por lo general, complementamos el taller con una conferencia sobre la teoría de la programación, *scripts* de género y diseño.

Otro taller, el de mapeo de controversias, fue inspirado por la lectura que Bruno Latour hace del periódico al comienzo de *Nunca fuimos modernos*. Aquí, los alumnos llevan un periódico, se agru-

I call ‘issue identification’. They spend the first half of the session visualizing a controversy they find in the newspaper, and then they spend the second part thinking about how to intervene in it. They might intervene as designers or design researchers. It doesn’t have to be a design artefact. It could be a way of designing methodologies or a kind of a pilot tool for doing a research project or something else.

And we also get them to write. The series of workshops also includes a session on ethnography. Here, they’re also asked to develop their writing skills, but in so doing to try not to bifurcate writing and doing, but keep writing, thinking, and making or doing as a continuum of a practice.

So, each workshop involves this kind of move from descriptive work and visualization to an experimental interventionist practice. The really successful sessions are the ones where the students take visualization seriously. The easy way to run the sessions, and how I ran them in the beginning, was to use post-it notes and commonplace stationery. With

pan y hacen lo que denomino “identificación de problemas”. Tienen la primera mitad de la sesión para visualizar una controversia que encuentren en el diario, y en la segunda mitad piensan cómo intervenir en ella. Pueden intervenir como diseñadores o como investigadores del diseño. No tiene que ser necesariamente un artefacto de diseño. Podría ser una manera de diseñar metodologías o una herramienta piloto para realizar un proyecto de investigación, u otra cosa.

También hacemos que escriban. La serie de talleres también incluye una sesión de etnografía. Aquí, también les pedimos que desarrollen sus habilidades de escritura, pero que no intenten separar escribir y hacer; que sigan escribiendo, pensando y creando, como una consecuencia lógica de una práctica.

Cada taller involucra este tipo de desplazamiento desde el trabajo descriptivo y la visualización hacia una práctica intervencionista experimental. Las sesiones más exitosas son aquellas en las que los alumnos se toman en serio la visualización. Una manera sencilla de realizar las

PhD students in Scandinavia, however, we turned the mapping activities into spatial diagrams and visualizations. So, one of the key questions is: what does design bring to controversy or issue mapping? My sense is that, rather than just facilitating textual description by way of post-it notes, there is the opportunity to take visualization seriously as an aesthetic practice, mobilizing the skills and expertise of design. This has an impact for both the visualization as well as the kinds of intervention that are possible in the work of composition and recomposition. So, the big challenge is: how do we take design seriously and how can it seriously be part of STS and vice versa, rather than an adjunct or another substantive topic? This is, in part, why I’m becoming interested in a certain kind of more-than-human aesthetic experience, drawing on Whitehead and Dewey for instance.

TSC: I would like to know whether you think you need to control the whole learning environment, like the whole curriculum of a Master’s

sesiones, y así lo hice en un principio, era usar *post-its* y artículos de escritorio comunes y corrientes. Sin embargo, con los alumnos de doctorado de Escandinavia transformamos las actividades de mapeo en diagramas espaciales y visualizaciones. Entonces, una de las preguntas más importantes es: ¿cuál es el aporte del diseño a las controversias o al mapeo de problemas? Creo que en lugar de simplemente facilitar descripciones textuales a través de *post-its*, existe la oportunidad de tomarse en serio la visualización como una práctica estética, movilizandolas habilidades y las capacidades del diseño. Esto influye tanto en las visualizaciones como en los tipos de intervenciones que son posibles durante la composición y la recomposición. Por ende, el gran desafío es el siguiente: ¿cómo nos tomamos en serio el diseño y cómo puede el diseño formar parte de los STS y viceversa, en lugar de ser considerado sólo un anexo o un tema relacionado? En parte, es por eso que me interesa un tipo de estética más-que-humana, inspirada en Whitehead y Dewey, por ejemplo.

program, to achieve these learning objectives. Or, to put it differently, whether you think that Master’s are a good design solution to create designers attuned to STS problematizations.

AW: The alternative, as I understand, is whether you have to create all the conditions for this or have one-off courses complemented by other activities. I think it can be both, but what comes out of each is very different. For example, I’d run the Controversy Mapping exercise with undergraduate students as one-day workshop. These worked well in terms of sensitizing students to a particular socio-political issue and it also worked to introduce students to the vocabulary of STS, but much of this was downplayed. On the Master’s, we had the opportunity to teach STS as part of an integrated program, with lecture and seminar series, workshops, studio projects based around public engagement with science and technology, and final projects offering a sustained engagement with STS inflected design practices. This allowed students to develop approaches that combined social research

TSC: Me gustaría saber si piensas que uno debe controlar todo el entorno de aprendizaje, por ejemplo, todo el contenido de un programa de magíster, para lograr estos objetivos de aprendizaje. O, por decirlo de otra manera, ¿crees que los programas de magíster son una buena solución de diseño para formar diseñadores alineados con las problematizaciones de los STS?

AW: Según entiendo, las alternativas son, o bien crear todas las condiciones para esto, o bien tener cursos individuales que estén complementados por otras actividades. Creo que se pueden hacer ambas cosas, pero los resultados son muy diferentes. Por ejemplo, hice el ejercicio de mapeo de controversias con alumnos de pregrado en talleres de un día. Había buenos resultados en términos de sensibilización de los alumnos hacia un problema sociopolítico específico y también servía para presentarles el vocabulario de los STS, pero a muchos de estos elementos se les estaba importancia. En el magíster tuvimos la oportunidad de enseñar

with design and a commitment to a version of design that engages, in an inventive way, with the social. Many of the students went on to work in emerging design sectors, such as service design, public policy, social design, as well as design consultancies and organizations committed to user-centered design. Only in very rare cases, however, did it bring about a sustained engagement between design and STS.

TSC: I was wondering whether you have something like a statement, as the other designers you were trained with have, regarding the kind of designers you want to see in the world?

AW: That's a difficult question – “what kind of designers...”. I don't know, perhaps the same that we have now so I can keep studying them, that would be great... I'm kidding of course. I suppose the short answer would be designers who are reflexively engaged in exploring the cosmopolitics of design as a constructivist practice. This is, in part, the project I'm working on with my doctoral students as well as

los STS como parte de un programa integrado, con conferencias y seminarios, talleres, proyectos basados en la implicación pública en la ciencia y la tecnología, y proyectos finales que ofrecían la oportunidad de utilizar prácticas de diseño influidas por los STS. Esto permitió que los alumnos desarrollaran aproximaciones que combinan la investigación social con el diseño y que tuvieran un compromiso con una versión del diseño que se implica, de manera creativa, en lo social. Muchos de los alumnos terminaron trabajando en sectores emergentes del diseño, como el diseño de servicios, las políticas públicas, el diseño social y consultorías públicas, o en organizaciones comprometidas con el diseño centrado en el usuario. En todo caso, fueron excepcionales las ocasiones en que se produjo una interacción sostenida entre diseño y los STS.

TSC: ¿Tienes alguna declaración de principios, como las que hacen algunos de los diseñadores con los que te formaste, en la que señales el tipo de diseñadores que deseas ver en el mundo?

AW: Qué difícil esa pregunta... “el tipo de diseñador

my own research, exploring research-through-design as a mode of cosmopolitical practice. I'm beginning to believe that this necessitates the question of aesthetics. For instance, I was struck by a line in Steven Shaviro's *Without Criteria*, where he states that, for Whitehead, aesthetics is the mark of “our concern for the world, and for entities in the world”. For me, this raised the possibility that aesthetics is a register that disturbs the foundational bifurcation of ontology and epistemology, and is neither irreducible to nor subsumed by affect. Taking this seriously, as a departing point for design, is crucial. It reminds me of Bill's take on research-through-design in looking for an immanent and more relevant epistemic basis for designs as knowledge objects. This view of aesthetics is that there's the possibility of it not simply being about beauty and judgements but about propositions. That is to say, the Whiteheadian question of lures, feelings and satisfaction. My point being that we could actually be talking about aesthetics rather than ontology. I think Latour has tried to get at this

dores...” No sé, tal vez el mismo tipo que tenemos ahora para poder seguir estudiándolos, sería estupendo... No, es broma. Creo que la respuesta corta sería que me gustaría ver diseñadores que exploran la cosmopolítica del diseño de manera reflexiva y como una práctica constructivista. En parte, ese es el proyecto en el que estoy trabajando con mis estudiantes de doctorado y en mi propia investigación, explorando la investigación a través del diseño como un modo de práctica cosmopolítica. Estoy empezando a pensar que para esto se requiere abordar el asunto de la estética. Por ejemplo, me impresionó una línea de *Without Criteria*, de Steven Shaviro, en el que dice que, para Whitehead, la estética es la marca de «nuestra preocupación por el mundo y por las entidades del mundo». Para mí, esto implica que la estética es un registro que perturba la bifurcación fundacional de la ontología y la epistemología, y que no es irreducible ni absorbible. Es vital tomar esto en serio como un punto de partida del diseño. Me recuerda la aproximación de Bill a la investigación a través del diseño para buscar una base epistémica más relevante e inmanente

with his modes of existence as well as something Antoine Hennion alerted me to. Given this, my initial response above could be qualified, in that design is about the aesthetics of cosmopolitical practices, or a cosmopolitization of aesthetic practices. This is not about what kind of designers I want to see in the world, but rather, it concerns the aesthetic possibilities of design and STS practiced together. **D**

para los diseños como objetos de conocimiento. Esta comprensión de la estética abre la posibilidad de que no sólo tenga que ver con la belleza y el juicio, sino también con proposiciones. Es decir, la pregunta whiteheadiana sobre el encanto (*lure*), los sentimientos y la satisfacción. Mi punto es que podríamos hablar acerca de estética en lugar de ontología. Creo que Latour ha intentado abordar esto con sus modos de existencia, y también es algo a lo que me alertó Antoine Hennion. Por ende, mi respuesta inicial a esta pregunta podría precisarse en tanto el diseño se relaciona con la estética de las prácticas cosmopolíticas, o la cosmopolitización de las prácticas estéticas. Esto no tiene que ver con el tipo de diseñadores que quiero ver en el mundo, sino con las posibilidades estéticas del diseño y los STS si se ponen en práctica juntos. **D**