

# Un problema totalmente nuevo. Frankenstein y el diseño ficción

Santiago Lucendo Local<sup>1</sup>



Recibido: 12/9/2022 - Aceptado: 17/1/2022 -  
Publicado: Abril/2023

Profesor de Historia del Arte y del Diseño en la Facultad de Bellas Artes, UCM. Líneas de investigación relacionadas con lo monstruoso y el terror-arte en el mundo contemporáneo (Monster theory, Gothic Studies), relaciones entre realidad y ficción, así como arte/diseño y ficción especulativa. Relaciones entre arte, diseño, literatura y cine.

## Resumen

Tomando el diseño ficción como metodología, y a partir de la expresión «un problema totalmente nuevo» que Papanek rescata de la novela de ciencia ficción de Chad Oliver *Sombras en el sol*, el presente artículo desarrolla la relación del fracaso de Frankenstein con el diseño. Frente a los estereotipos asociados al mito, se incide en la importancia de la responsabilidad del creador de seguir con el problema en vez de abandonar a la criatura, como ocurre en la novela. Como conclusión se subraya la importancia de volver sobre el texto original de Mary Shelley y la importancia de sus múltiples niveles para repensar el diseño del mundo actual, e incide en las posibilidades que nuevas lecturas de textos de ficción abren para una cultura del diseño social.

**Palabras clave:** Diseño ficción, Diseño crítico, Frankenstein, Mary Shelley, Papanek

## [en] A Whole New Problem. Frankenstein and Design Fiction

### Abstract

Taking design fiction as a methodology and based on the expression «a totally new problem» that Papanek rescues from Chad Oliver's science fiction *Shadows on the Sun*, this article develops the relationship between Frankenstein's failure and design and highlights the importance of the creator's responsibility to continue with the problem. Instead of the stereotypes associated with the myth, the topic of the doctor abandoning the creature is emphasized. In conclusion, the importance of going back to the original text of Mary Shelley and the importance of its multiple levels to rethink the design of today's world is underlined, and it emphasizes the possibilities that new readings of fictional texts open up for a culture of social design.

**Keywords:** Design fiction, Critical Design, Frankenstein, Mary Shelley, Papanek

---

1. Universidad Complutense de Madrid, España  
slucendo@ucm.es  
ORCID: 0000-0001-5815-641X

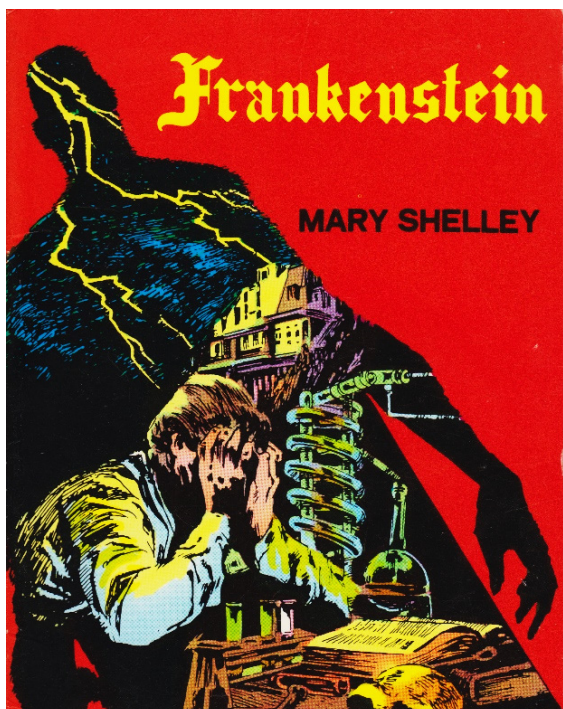


Figura 1. Shelley, M. (1818). *Frankenstein* [Portada de la adaptación gráfica]. Ediprint, 1982.

En la novela de Mary Shelley *Frankenstein* (1818) la creación genial transformada en estrepitoso fracaso dio lugar al mito moderno<sup>1</sup>. La ambición individual, la incapacidad de prever, y la imposibilidad de empatizar convierten el hallazgo tecnológico en estrepitoso fracaso, sembrando la muerte alrededor de su creador.

Precisamente porque su autora especulaba sobre las consecuencias de la ambición individual unida a la modernización, *Frankenstein* es el dispositivo adecuado para provocar la reflexión en torno a las consecuencias de la práctica creativa fuera de control. Al haberse escrito en un momento constitutivo del mundo contemporáneo plantea preguntas genuinas que surgen con la revolución industrial, científica y social. Por sus características materiales

1. A lo largo del artículo se hará referencia tanto a *Frankenstein* en cursiva para señalar la novela de Mary Shelley publicada por primera vez a comienzos de 1818 y se diferencia de Frankenstein en redonda cuando nos referimos al nombre propio o al mito en general. Las referencias al texto de la novela se hacen a través de la edición de Cátedra que recoge la traducción de la versión original de 1818, aunque también se han consultado varias ediciones en lengua original, entre las que podemos destacar la anotada de Leslie S. Klinger y la edición del MIT de 2018 a la que hacemos referencia más adelante en el texto. De estas dos últimas existen traducciones en la editorial Akal y Ariel.



Figura 2. Goya, F. (1797-1799). *El sueño de la razón produce monstruos*. Capricho nº 43 [Grabado]. <https://artsandculture.google.com>

y riqueza textual, podría funcionar como diseño ficción y generar un interesante debate y valiosas conversaciones hoy<sup>2</sup>.

La ciencia ficción, de la que *Frankenstein* es considerada a veces como precursora, y las narrativas del terror gótico en la que también se inscribe, fueron despreciadas como géneros menores durante mucho tiempo. Sin embargo, estos géneros han sido fundamentales en la formación y el desarrollo del pensamiento actual, tanto en la práctica científico-tecnológica, donde su uso parece más obvio, como en la filosofía y la política, y en la práctica del arte y el diseño<sup>3</sup>. Es precisamente en esta última dis-

2. A la definición de diseño ficción (*Design fiction*) como método, aportada por Matt Malpass (2017, p. 54) y planteada más abajo a partir de Frankenstein suscribimos las palabras de Mark Fisher al comienzo de su tesis doctoral a propósito de su materialismo gótico: «este estudio querrá tomarse muy en serio la afirmación de Baudrillard y acercarse a los textos ficcionales, no simplemente como textos literarios a la espera de «lecturas» teóricas, sino como textos ya *intensamente* teóricos» (2022, p. 42)

3. En este sentido una de las obras de referencia es el libro de Martin Tropp *Images of fear: How Horror Stories Helped Shape Modern Culture (1818-1918)*. Como imagen representativa de partida para Tropp el Crystal Palace de Joseph Paxton, de la exposición universal de 1851 y epicentro del diseño decimonónico, es la contrapartida del castillo encantado

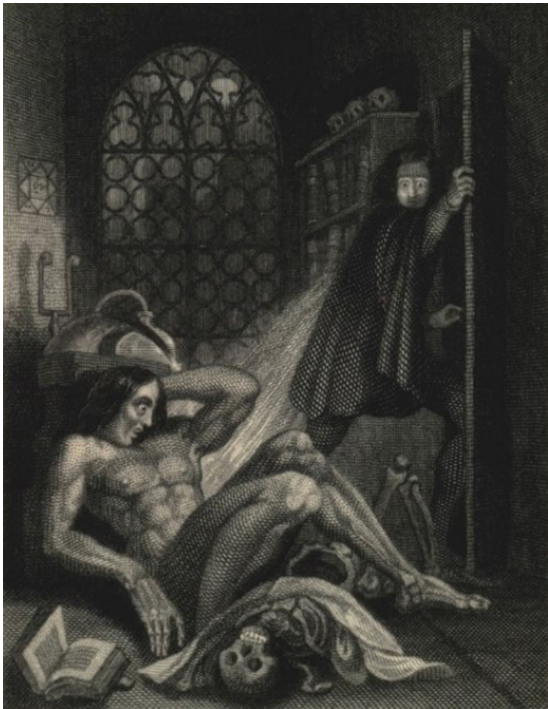


Figura 3. Von Holst. T.M. (s.f). *El doctor Frankenstein huyendo aterrorizado ante su criatura* [Ilustración de la portada del libro *Frankenstein* de la edición de 1831].

ciplina, cuya enseñanza está orientada a la producción, la funcionalidad, y la obtención de resultados-competencias en la economía de mercado, donde se hace más urgente la reflexión especulativa y el juego imaginario por medio de la creación de situaciones complejas, que permitan imaginar otros mundos posibles o formas de «seguir con el problema», en palabras de Haraway (2019), al contrario de lo que hace el doctor Frankenstein ante su hallazgo.

Si en *Manifiesto ciborg* Haraway señalaba a Frankenstein como el ejemplo inverso del ciborg, ya que «no espera que su padre lo salve a través de una restauración del jardín (del Edén), es decir a través de la fabricación de una pareja heterosexual, mediante su acabado en una totalidad, en una ciudad y en un cosmos» (2020, p. 19), sin embargo, en *Seguir con el problema* (2019) desarrolla precisamente las posibilidades de lo que elude el doctor en la novela de Shelley, y por eso la novela resulta un claro ejemplo de falta de «respons-habilidad» (2019, p. 20), empleando su expresión para referirnos a la necesidad de esa suma de habilidad y responsabilidad imprescindible en el diseño.

como «modelos radicalmente opuestos de las vidas y paisajes que los rodean» (Tropp, 1999, p. 45).

Nuestra tarea es generar problemas, suscitar respuestas potentes a acontecimientos devastadores (...). De hecho, seguir con el problema requiere aprender a estar verdaderamente presentes, no como un eje que se esfuma entre pasados horribles o edénicos y futuros apocalípticos o de salvación, sino como bichos mortales entrelazados en miríadas de configuraciones inacabadas de lugares, de tiempos, materias, significados. (Haraway, 2019, p. 19)

En este sentido recuperamos la ficción de Mary Shelley para pensar el diseño actual. En la última década, el diseño crítico y especulativo han obtenido una atención creciente y reconocimiento en múltiples variantes, especialmente gracias al impulso de la práctica y definiciones heredadas de los pioneros del Royal College of Art, Anthony Dunne y Fiona Raby (Dunne & Raby, 2013). Como diseño ficción *Frankenstein* no cumple una función concreta, no resuelve un problema, más bien al contrario, busca generar conversaciones, imagina problemas y los expone al debate. Se trata de un método o táctica (Malpass, 2017).

El diseño ficción continúa la renovación del diseño moderno y funcional, como parte de la reacción al llamado buen diseño y el diseño comercial, dominante a mediados del siglo XX. Una renovación en la que Victor Papanek jugó un papel destacado. En el capítulo «Rebelde con causa. Creatividad contra el conformismo» de *Diseñar para el mundo real* consideraba la necesidad de enfrentarse a una pregunta fundamental: «¿Cómo haremos para que el diseño sea mejor?» (2014, p. 154). En el momento en que se publicó por primera vez, al comienzo de los setenta, Papanek hacía referencia a un consenso general, por el que se habría aceptado que la respuesta no debía buscarse en el ámbito propio. Es decir, que para mejorar el diseño no había que profundizar en el diseño, «más diseño», sino redefinir el papel del diseñador en la sociedad, a través de disciplinas como las ciencias sociales, la biología o la política y la antropología entre otras. Los avances en esas áreas podían, y debían, enriquecer los procesos de diseño y en particular la enseñanza.

Para Papanek, la habilidad «más importante que el diseñador puede aportar a su trabajo es la capacidad de reconocer, aislar, definir, y resolver los problemas» (2014, p. 154-155), pero también había que distinguir entre los problemas cuyas soluciones eran simplemente derivadas de otras soluciones anteriores, y los casos en que se trataba de un problema «totalmente nuevo»:

¿Qué es exactamente «un problema totalmente nue-



vo, más allá de toda experiencia humana previa»? Si se nos pide que diseñemos un animal fabuloso, distinto de todos aquellos que nos son familiares, lo más probable es que demos con algo que tenga cuerpo de caballo, patas de elefante, cola de león, cuello de jirafa, cabeza de ciervo, alas de murciélago, y aguijón de abeja. En otras palabras, no habremos hecho más que reunir una serie de partes que nos son familiares para conseguir un conjunto impracticable, no funcional, y nada familiar. Así no se resuelve un problema. Por otra parte, si se nos pide que diseñemos una bicicleta a utilizar por un hombre que tenga tres piernas y sea doble manco, habremos de resolver un problema funcional específico lo bastante alejado de la experiencia cotidiana previa como para que resulte valioso en este contexto. (Papanek, 2014, p. 168-169)

Papanek entendió el potencial de la ciencia ficción para encontrar esos problemas genuinos, como lo es el de Frankenstein. La expresión «un problema totalmente nuevo, más allá de toda experiencia humana previa» pertenece a la novela *Sombras en el sol* (1957) de Chad Oliver, antropólogo además de escritor de ciencia ficción del que toma prestado el concepto.

El protagonista de *Sombras en el Sol* es Paul Ellery, un antropólogo también, que se encuentra en un pueblo de Texas llamado Jefferson Springs donde sus habitantes de apariencia común resultan ser alienígenas. Ellery reflexiona ante la extrañeza que le causa una situación a la que nunca se ha enfrentado: «La mente del hombre está estructurada de tal manera que construye basándose en las experiencias pasadas, datos que trata de utilizar. (...) Cuando un hombre quiere resolver un problema, hasta el más nuevo para él, no trabaja nunca solo» (Oliver, 1957, p. 37) pero en este caso se encuentra ante «Una situación totalmente ajena a la experiencia humana...», una convivencia inédita.

Papanek recoge esa situación como un ejercicio en el que hay que pensar todo desde cero. Los parámetros humanos no sirven a la hora de relacionarse con una civilización ajena, y por eso también cita otro párrafo extenso de la novela donde Paul Ellery se da cuenta de que tampoco sirve el lenguaje conocido: «¿Cómo se quita un Whumpf de la mantequilla? ¿Qué se puede hacer con los Grizeas de las escaleras? ¿Cuánto es razonable pagar por un Liiang-nuf-fel nuevo? ¿Se puede abnakaver con un prwaatz?» (Papanek, 2014, p. 157). Los problemas totalmente nuevos requieren conceptos nuevos.

Muchos proyectos fracasan por crear lo que Papa-

nek llama «obstáculos culturales»; la cubertería *Flatware* (1957)[Fig. 4] que Arne Jacobsen diseñó para el SAS Royal Hotel es un ejemplo icónico. En aquel diseño Jacobsen se planteó el acto de comer como si fuera nuevo, y llegó a una solución mejorada desde la ergonomía. Pero la cubertería fue ridiculizada por los medios daneses, y retirada, ya que chocaba con las costumbres de los usuarios. Stanley Kubrick la escogió para su *2001: Una odisea del espacio* (1968), donde casi todo el atrezzo fue creado desde cero, salvo esa cubertería que parecía traída del futuro, aunque diseñada una década antes (Rawsthorn, 2013, p. 179). La ciencia ficción puede contribuir al diseño, imaginando realidades y problemas, pero un diseño concreto también puede contribuir a crear la ficción e iniciar desde ahí el proceso de aceptación.

Cuando la creatividad y la eficiencia chocan con la cultura una solución válida se puede convertir en inútil pero también puede suceder al revés, una solución aparentemente disfuncional, alejada del comportamiento humano, puede terminar siendo válida. Por eso, para enfrentar un problema nuevo, debemos asumir y prever la dificultad de aceptar las consecuencias por una sociedad determinada. Es necesario anticiparse, pero también entender las posibilidades que las soluciones problemáticas generan en esa cultura.

Es ahí donde la ficción puede jugar un papel importante, pues imagina soluciones y nos prepara para enfrentar-



Figura 4. Jacobsen, A. (1957). *Flatware* [Cubertería]. MOMA, New York.

nos a situaciones nuevas, anticipando comportamientos y nuevas preguntas.

En la trilogía de Octavia E. Butler *La estirpe de Lilith* [1987-1989] (2021), se elabora extensamente la relación entre humanos y unos seres extraterrestres llamados oankali. Los últimos aportan la ciencia y tecnología capaz de salvar a los humanos, reparar sus cuerpos, hasta incluso curarlos del cáncer; los rescatan de la destrucción total y los preparan para poder repoblar la Tierra destruida. Pero los oankali se enfrentan constantemente a los prejuicios, o directamente al asco y la agresión, que producen sus cuerpos extraños, monstruosos como la criatura de Frankenstein a ojos de los humanos. La salvación pasa por el contacto estrecho con esos seres tentaculares y su cultura extraterrestre, y nos enfrenta a una pregunta crucial: ¿Seríamos (seremos o hemos sido) capaces de convivir con otras especies como iguales cuando nuestra supervivencia y la del planeta dependen de ello? Octavia Butler anticipa varias respuestas, que van desde la resistencia y posterior aceptación, a la negativa rotunda y la violencia o autodestrucción, y nos invita a reflexionar sobre nuestros comportamientos xenofóbicos en el mundo presente, pasado y futuro.

Las dificultades de asimilación cultural en el diseño se asemejan a la relación que se establece con lo monstruoso y lo extraterrestre en la ciencia ficción, el ejemplo de Papanek no es casual. El cuerpo ajeno puede despertar el miedo, la incompreensión, conducir a la burla, el rechazo



Figura 5. Kenton, E. C. (1942). *The Ghost of Frankenstein* [Fotograma de la película]. Universal Pictures.

y la agresión. Su presencia amenaza modificar lo que uno es. El monstruo, como el diseño, «muestra», enseña, pero es también una pregunta hecha cuerpo (Cohen, 1996, pág. 4). Su presencia provoca un cambio definitivo, es memorable, tanto en nuestras vidas como en el orden de las cosas, dejar de ser un poco humano, o serlo de otra forma, para beneficiarse de las ventajas que ofrecen los no-humanos<sup>4</sup>.

## Justicia / Innovación

A. Considerando que, desde el monstruo de Frankenstein creado por Mary Shelley al mito clásico de Pígameo, pasando por el Golem de Praga o el robot de Karel Čapek —que fue quien acuñó el término—, los seres humanos han fantaseado siempre con la posibilidad de construir máquinas inteligentes, sobre todo androides con características humanas;

B. Considerando que, ahora que la humanidad se encuentra a las puertas de una era en la que robots, bots, androides y otras formas de inteligencia artificial cada vez más sofisticadas parecen dispuestas a desencadenar una nueva revolución industrial —que probablemente afecte a todos los estratos de la sociedad—, resulta de vital importancia que el legislador pondere las consecuencias jurídicas y éticas, «sin obstaculizar con ello la innovación» (...). (Parlamento Europeo, 2017)

Las consideraciones previas al establecimiento de la normativa sobre inteligencia artificial en 2017, citando en primer lugar *Frankenstein*, introducen un aspecto fundamental de la historia que nos ocupa; el conflicto entre la justicia y el desarrollo tecnológico, cuya prioridad es el eco del segundo considerando: «...sin obstaculizar con ello la innovación».

Es preocupante que una institución tan representativa oponga la justicia y la ética a la innovación, como ocurre en la novela. La innovación tendría que estar al servicio de la justicia, y no adaptar la justicia para que no entorpezca el desarrollo tecnológico. Sobre todo, si el precio es una merma de esa justicia. No debería tratarse como un obstáculo, o un instrumento, lo que tendría que ser el objeti-

4. «¿Permitiríamos que un cuerpo extraño entrara en el nuestro y modificara nuestra genética, y nuestra cultura, si eso nos pudiera salvar de una enfermedad mortal?» Esto que se preguntaba Oliver Chad en los 50, y Octavia Butler a finales de los 80, se ha seguido planteando hasta el presente, sin ir más lejos con las vacunas de ARN mensajero para tratar la covid-19 treinta años después.



Figura 6. Fisher, T. (1957). *The Curse of Frankenstein* [Fotograma de la película]. Hammer Film Productions.

vo prioritario y un valor universal. El detalle subrayado (la cursiva es nuestra) permite constatar la prioridad del Parlamento, y en general de la sociedad mercantil que lo condiciona. Es paradójico que se mencione a *Frankenstein* en primer lugar sin haber aprendido su lección, ya que una de las causas del conflicto es que el doctor pone por encima del bien común y la verdad, su ambición y la vergüenza a la hora de reconocer el error. La tecnología y el diseño deberían desarrollarse únicamente en el sentido de promover la justicia social, algo en lo que Papanek también insistía repetidamente.

*Frankenstein* cuenta la historia de Víctor Frankenstein, un estudiante creativo, que se aparta de la enseñanza reglada para enfrentarse a un problema nunca resuelto; el proyecto de crear vida inteligente y autónoma, desafiando las convenciones, prejuicios y leyes de su época. El éxito de su empresa coincide con el horror que siente cuando ve lo que ha creado. No está preparado para mirar, no digamos convivir o cuidar al monstruo:

¡Ay!, ningún mortal podría soportar el horror que inspiraba aquel rostro. Ni una momia reanimada podría ser tan espantosa como aquel engendro. Lo había observado cuando aún estaba incompleto, y ya entonces era repugnante; pero cuando sus músculos y articulaciones tuvieron movimiento, se convirtió en algo que ni siquiera Dante hubiera podido concebir. (Shelley, 2003, p. 171)

Contrariamente a lo que las versiones cinematográficas muestran, el momento de la creación no tiene tanta im-

portancia como la evolución del creador, el proceso, la relación y el diálogo-enfrentamiento con su creación una vez realizado<sup>5</sup>. También el aprendizaje solitario forma una de las capas de un relato construido como una muñeca rusa, donde el testimonio de la criatura, y la conversación con su creador, ocupan el centro mismo de la novela<sup>6</sup>. Lo que el estereotipo omite es lo que se debería recuperar: los problemas para entender la creación propia, la dificultad para escuchar, el tiempo para pensar, la conversación con la creación y consigo mismo.

No es casual que, con motivo de su segundo centenario, *Frankenstein* haya sido una lectura prescrita para «creadores de toda índole» por instituciones como el Instituto Tecnológico de Massachusetts, referencia mundial en las llamadas STEM. Que el MIT haya reeditado *Frankenstein. Annotated for scientists, engineers, and creators of all kinds* (Shelley, 2017) poniéndola a disposición de la comunidad científica en acceso abierto, es un síntoma claro del interés por fomentar las posibilidades educativas en el ámbito tecnocientífico y anticiparse a los problemas por medio de la ficción. A la lectura de esta se debería sumar la de Haraway a propósito de la responsabilidad a la hora de tratar los problemas que ya están aquí (2019).

5. *Frankenstein* (1931) de James Whale es la película más influyente y representativa de esto. La escena en la que el doctor lanza el grito «It's alive!», en el momento del éxito de su experimento, es el comienzo de la vida del monstruo que se ha convertido en un estereotipo asociado al mito. El *Frankenstein* de Mary Shelley pasa de puntillas por este momento tan relevante en las versiones posteriores a Whale.

6. En concreto el relato de la criatura empieza en el capítulo 3 del Libro 2 en la edición de 1818 (Shelley, 2003, p. 220).

Los usos de Frankenstein suelen derivar en su mayoría la lectura superficial de la novela que quedó establecida tempranamente en su adaptación teatral, titulada arrogancia: *Presumption; or the Fate of Frankenstein* (1823). En esas primeras representaciones el monstruo es ya un ser brutal, simplificado, y sin capacidad discursiva, perdió la voz y esa elocuencia que «cautiva y conmueve» (Shelley, 2003, p. 333). A pesar de su pensamiento antiesclavista, Mary Shelley escuchó complacida en 1824 como su monstruo fue usado por un destacado miembro del parlamento británico para prevenir de los peligros que la abolición de la esclavitud podría tener en la sociedad de la época (Young, 2008, p. 31). En ese momento el nombre *Frankenstein* pasó a denominar al monstruo y a utilizarse de forma peyorativa para describir una fuerza bruta liberada, o un poder que se escapa del control de quien lo crea. No solo en un contexto antiesclavista, también unido al movimiento obrero y a la política en general, como en conocidas caricaturas decimonónicas: la que representa a los trabajadores de Birmingham convertidos en una amenaza gracias a la obtención del voto o en la que el monopolio del ferrocarril amenaza los derechos constitucionales, por ejemplo<sup>7</sup>.

### Frankenstein y la responsabilidad del creador

Era un monstruo, estaba construido (...) como si fuera un aborto de la ingeniería, algo que no debería haber nacido pero que se hace porque hay unos objetivos políticos y todo lo demás.

Testimonio recogido en el documental *Frankenstein 04155* (Rei, 2015).

Aunque con la expresión «hacer un Frankenstein» ponemos tradicionalmente el acento en la producción de algo peligroso, como una fuerza incontrolable o fallida, o algo dispar, quizá deberíamos prestar ahora mucha más atención a la cuestión que Mary Shelley subrayó en su novela. Basta con ver el gesto descompuesto del doctor saliendo por la puerta en la primera ilustración publicada en la edición de 1831 para entender que «hacer un Frankenstein», en sentido peyorativo, debería ser una expresión que hablara de la falta de previsión de las consecuencias, pero sobre todo de la falta de coraje para enfrentarse a ellas y

7. Un trabajo previo sobre los usos continuados de la criatura hasta hoy se puede encontrar en: Lucendo, S. «Frankenpolitics. El monstruo de Mary Shelley como metáfora del poder descontrolado» incluido en Vin-del, J. (ed.) *Visualidades críticas y ecologías culturales*. Brumaria, págs. 25-49.



Figura 7. Guston D. H., Finn, E., Robert, J. S. (Eds.) (2017). *Frankenstein: Mary Shelley Annotated for Scientists, Engineers, and Creators of all Kinds*. The MIT Press.

comunicarse con la sociedad, como en el caso del accidente del Alvia de Santiago de Compostela.

El documental sobre el accidente titulado *Frankenstein 04155* (2015) de Aitor Rei, recoge gráficos y testimonios que explican los distintos aspectos que fallaron estrepitosamente para el desenlace terrible de un accidente que en 2013 terminó con la vida de 81 viajeros y otras decenas de heridos. Junto a los aspectos más técnicos, diversas víctimas dan su testimonio denunciando la falta de responsabilidades políticas. Señalando a las autoridades como responsables últimos de la creación de lo que, en jerga ferroviaria, se habría denominado un tren Frankenstein. Este ensamblado inadecuado a partir de distintos sistemas es el que da título a la película. El no querer ver y asumir las derivaciones del diseño fallido, y huir cobardemente, agravaron considerablemente el desastre.

La criatura interroga al doctor en el centro de la novela por los motivos del abandono. El doctor, al que le cuesta escuchar, ve horrorizado como el resultado de su trabajo se ha



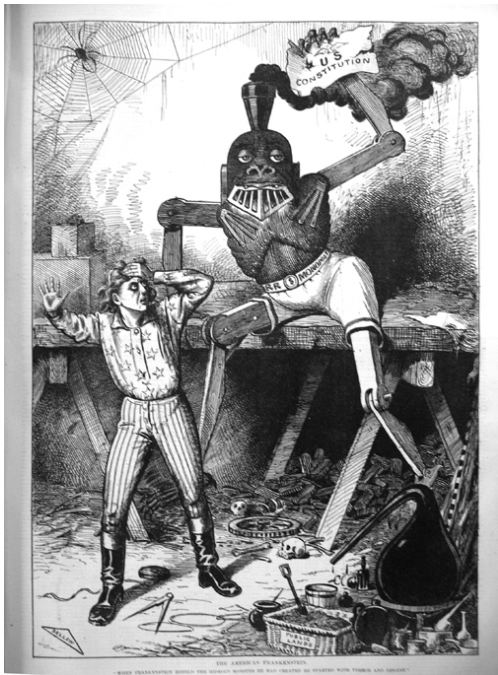
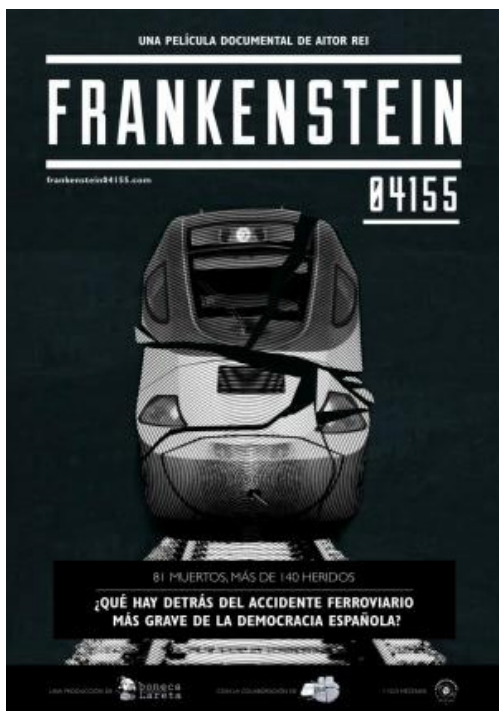


Figura 8. Bellew, F. (1873). *The American Frankenstein: When Frankenstein Beheld the Hideous Monster He Had Created He Started with Terror and Disgust* [Caricatura]. New York Daily Graphic, March 18, 1873.



desdoblado en un otro externo que le pide explicaciones y cuidados. En su discurso, la criatura es razonable, pausada, tiene actitud que contrasta con la crueldad de sus actos, y es capaz de generar más empatía en el lector que el doctor. En el corazón de la novela, la criatura reprocha al padre, su abandono y le exige reparación creándole una compañera que mitigue su soledad.

La respuesta a la cuestión – ¿por qué me has creado?– está unida aquí al ímpetu del genio romántico en los inicios de la modernización, pero es una pregunta que se debería hacer de forma honesta el propio creador *antes*: ¿por qué es necesario crearte?, ¿qué problemas resuelve y cuales puede generar? Frente a la motivación creadora, tras escuchar la voz del monstruo que pide soluciones a sus precarias condiciones de vida, deberíamos atender ahora a la otra pregunta apremiante: ¿por qué me has abandonado? Es fundamental reflexionar sobre ese abandono que enseña la imagen del doctor huyendo, escuchar la demanda de ayuda una vez puesto en marcha, prever todos los momentos del proceso de diseño, desde la proyección y la procedencia de los materiales (cadáveres ilegalmente obtenidos...), al reciclaje, al abandono y sobre todo exponer la innovación al debate colectivo. En la conversación, en realidad un monólogo de la criatura con su creador, la escuchamos, y entendemos que, a pesar de su inhumanidad, puede ser mucho más sensible y racional que quien le ha dado vida. Ningún creador puede eludir las consecuencias trágicas que el abandono de la creación supone para el mundo.

## Conclusiones

Las capas de significado de la novela de Mary Shelley son inagotables, aquí solo hemos sondeado una parte. Cada nueva lectura de *Frankenstein* puede ser enriquecedora y parte de la formación humanística necesaria para el desarrollo de una renovada cultura del diseño. Una creación que incide en la justicia social y no en el servicio a la ambición personal, o el mercado. De entre todas las ficciones posibles que nos permiten pensar el diseño, en *Frankenstein* encontramos las raíces de algunos de los peligros y problemas persistentes que han constituido la modernidad a partir del mito romántico. Pero estos problemas, más allá de los estereotipos –el efecto *blowback* y la heterogeneidad frankensteiniana que a veces puede ser muy positiva– están relacionados con la responsabilidad, y suelen ser de un carácter más ético que técnico. La novela de Mary Shelley imagina las posibilidades de una creación autónoma, y especula sobre la relación del creador





Figura 9. Anónimo (s.f). [Detalle de imagen de libro *Frankenstein* de la edición de 1831].

con esta, pero además muestra claramente que abandonar la creación a su suerte, o no comunicar los problemas generados por el fallo a la sociedad, agravan considerablemente el daño provocado por su innovador proyecto. Frankenstein subraya lo importante que es aprender a asumir los errores, y que tanto la formación del diseñador, como los procesos de diseño en todo su recorrido, deben estar imbricados en el debate social y la comunicación por oposición al creador aislado del romanticismo. La ciencia ficción, y el diseño ficción con el que hemos vinculado a Frankenstein, pueden y deben jugar un papel importante en los procesos de formación, pero es importante revisar críticamente esas ficciones, no se trata de consumir distopías indiscriminadamente.

Muchas de las preguntas y problemas que recorren la novela siguen sin resolverse, y tienen en algunos casos una incidencia mayor en el mundo actual, como las posibilidades de relacionarse con una inteligencia artificial, los problemas de asimilación cultural, y hasta dónde llega la responsabilidad de sus creadores. Al volver sobre *Frankenstein* regresamos al origen del mito moderno, pero



Figura 10. Fisher, T. (1974). *Frankenstein and the Monster from Hell* [Fotograma de la película]. Hammer Film Productions.

también miramos al futuro y anticipamos nuevos desarrollos y problemas totalmente nuevos, que requerirán de soluciones técnicas (habilidades), pero que quizá deberían empezar por cambios culturales que permitan un nuevo rumbo y en esto la literatura de ficción puede señalar otros caminos.



Figura 11. Brooks, M. (1974). *Young Frankenstein* [Fotograma de la película]. 20th Century Studios.

## Referencias

- Barceló, M. (2015). *Ciencia ficción. Nueva Guía de lectura*. Nova.
- Butler, D. E. (2021). *La estirpe de Lilith. Trilogía Xenogenesis*. Nova.
- Cohen, J. J. (1996). *Monster Culture (Seven Theses)*. En J. J. Cohen, *Monster Theory* (pp. 3-25). University of Minnesota Press.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Escobar, A. (2017). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Tinta limón.
- Fisher, M. (2022) *Constructos Flatline. Materialismo gótico y teoría-ficción cibernética*. Buenos Aires: Caja negra.
- Frayling, C. (2017). *Frankenstein. The First Two Hundred Years*. Reel Art Press.
- Fusco, R. d. (2005). *Historia del diseño* (Digital ed.). Santa & Colle.

- Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Consonni.
- Haraway, D. (2020) [1991]. *Manifiesto Ciborg*. Kaótica Libros.
- Malpass, M. (2017). *Critical Design in Context. History, Theory, and Practice*. London: Bloomsbury.
- Kubrick, S. (Dirección). (1967). *2001: Una odisea del espacio* [película].
- Le Guin, U. K. (2017). Pensar la utopía. En T. Moro (Ed.), *Utopía* (pp. 233-301). Ariel.
- Levine, G., & Knoepfelmacher, U. C. (1979). *The Endurance of Frankenstein. Essays on Mary Shelley's Novel*. University of California Press.
- Lupton, E. (2017). *Design is Storytelling*. Coppe Hewitt.
- Oliver, C. (1957). *Sombras en el Sol*. Jacobo Muchnik.
- Parlamento Europeo. (2017). *Resolución con recomendaciones destinadas a la Comisión sobre normas de Derecho civil sobre robótica*. Estrasburgo: Parlamento Europeo. [www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051\\_ES.html](http://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_ES.html)
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Pol. len.
- Rawsthorn, A. (2013). *Hello World. Where design meets life*. Penguin.
- Rei, A. (Dirección). (2015). *Frankenstein 04155* [película].
- Shelley, M. (2003). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Cátedra.
- Shelley, M. (2017). *Frankenstein. Annotated for scientist, engineers, and creators of all kinds*. The MIT Press. doi:<http://dx.doi.org/10.7551/mitpress/10815.001.0001>
- Tropp, M. (1999). *Images of Fear. How Horror Stories Helped Shape Modern Culture (1818-1919)*. McFarland
- Tyler Hitchcock, S. (2007). *Frankenstein. A cultural history*. Norton & Company.
- Young, E. (2008). *Black Frankenstein. The Making of an American Metaphor*. NYU Press.