



Discursos contemporáneos del diseño

Martha Tappan

El artículo analiza los términos presentes en la formulación “discursos contemporáneos del diseño” con la finalidad de establecer sus interrelaciones temáticas para, posteriormente, analizar el papel que el diseño ha tenido y debe tener en la configuración de la historia y el futuro de la humanidad a través de las premisas propuestas en *The Shape of Time* de George Kubler (2008) y *Shaping Things* de Bruce Sterling (2005).

This paper analyzes the terms in the expression “contemporary discourses of design” in order to establish the thematic interrelations thus implied that will allow to examine the role of design in shaping the history and future of humankind through the premises found in *The Shape of Time* of George Kubler (2008), and *Shaping Things* of Bruce Sterling (2005).

Palabras Clave: Metahistoria; *gyzmo*; *spime*; innovación; discurso

El objetivo de este artículo es revisar el sentido y las relaciones que suscita la unión de los términos “diseño, discurso y contemporáneos” a la luz de dos obras: *The Shape of Time* de George Kubler (2008) y *Shaping Things* de Bruce Sterling (2005).

Diseño, discurso e historia

El primer acercamiento que proponemos es remontarnos a la idea de diseño que está implícita en el mito de la Creación Divina en donde, si Dios es el diseñador del mundo natural, el hombre, al ser a imagen y semejanza de su creador, resulta ser el diseñador del mundo artificial. En este contexto, el diseño se traduce como un conjunto de acciones que transforman el mundo natural en artificial.¹ El propósito de esta transformación es solucionar necesidades, las necesidades son configuradas por la realidad que las genera, y éstas, a su vez, configuran soluciones. *Configurar* quiere decir dar forma a la sustancia material o mental que constituye la realidad. En este contexto tan general, el diseño todavía no es una disciplina, es una cualidad inherente al hombre, como el lenguaje.

El segundo acercamiento es identificar las premisas que se infieren de la formulación “discursos contemporáneos del diseño” en donde:

- Hay algo que se llama discurso que pertenece al diseño.
- El diseño adquiere un carácter de agente, es decir, es capaz de generar discursos.
- Este carácter agentivo otorga al diseño el rasgo de especialidad, disciplina.
- Hay un conjunto de discursos que conviven en una misma temporalidad.
- Ha habido discursos del diseño que no pertenecen a esa temporalidad.
- Finalmente, la palabra “discurso” anuncia la presencia de una disciplina distinta al diseño.

Esta colección de inferencias apunta hacia dos direcciones; por un lado, a la cuestión temporal, histórica; y, por otro, a la interdisciplinaria: diseño + discurso. Abordaremos primero esta vía. La idea de discurso surgió en el ámbito de la comunicación humana, específicamente en una cultura, la Grecia Clásica (siglo V A.C.), que inventó un método sofisticado para convencer o persuadir.

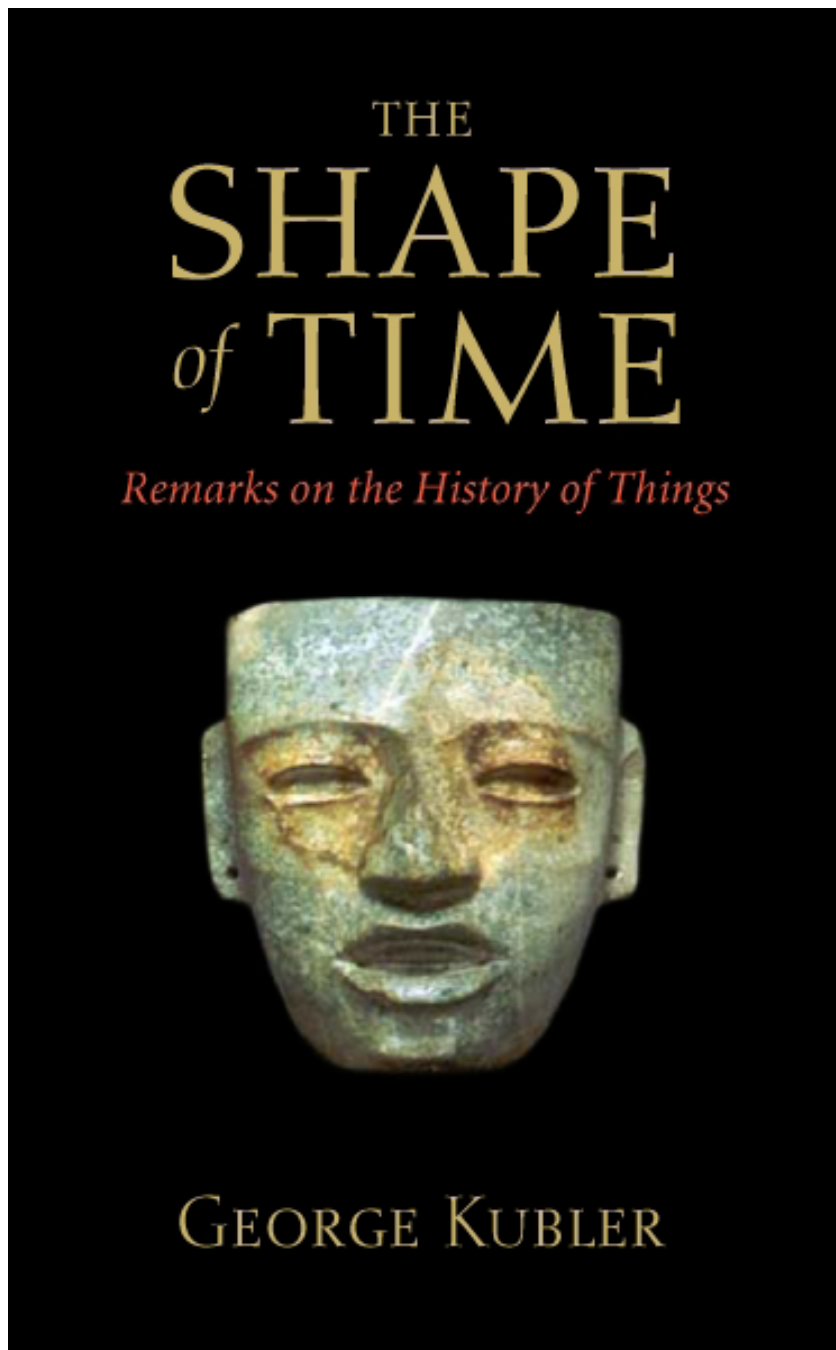
La posibilidad de generar discursos es resultado de la capacidad humana de crear sistemas de representación para aprehender la realidad percibida. Estas representaciones constituyen la realidad simbólica, que se distingue de la realidad “real”, es decir, la que está fuera del pensamiento del sujeto creador del discurso. La capacidad humana de construir realidades simbólicas es el lenguaje.

De lo anterior se desprende que el discurso implicará siempre un problema de Verdad. Es decir, la posibilidad de que el discurso tenga la factibilidad de representar total, efectiva y cabalmente a la realidad representada.

Es en la filosofía en donde se han propuesto distintas soluciones para el problema de la representación de la Verdad en el discurso. Brevemente anotamos las principales:

1. El materialismo, pensamiento representativo de la ciencia, cuando postula que el lenguaje científico es la representación efectiva de la realidad estudiada.
2. El idealismo supone la pre-existencia de categorías mentales, universales, a partir de las cuales se organiza la realidad percibida.
3. El realismo o empirismo propone que las construcciones mentales se hacen a partir de la realidad percibida.
4. El relativismo postula la independencia del pensamiento de la realidad; lo que existe son representaciones de un supuesto real (discursos), y si hubiera algún interés por explorar la cuestión de Verdad, el objeto de estudio radica en identificar la procedencia y naturaleza de esos supuestos.

¹ Nigel Cross (2007) ofrece una sucinta tipología del conocimiento en donde únicamente aparecen: Ciencia, Humanidades y Diseño, con sus respectivos correlatos de acción; en el primer caso la naturaleza, en el segundo, la experiencia humana, y en el tercero el mundo artificial (p. 18).



<http://yalepress.yale.edu/>

Para un curso llamado “Discursos contemporáneos del diseño”, proponemos el punto de partida 4, sin que esto quiera decir, que se descarte para momentos posteriores del análisis, en donde intervienen juicios éticos y estéticos, las perspectivas 2 y 3.

La vía histórica aparece a través de la fórmula: discursos + contemporáneos. El *Diccionario de la Real Academia Española* ofrece las siguientes acepciones:

Contemporáneo, a. (Del lat. *contemporaneus*).

1. adj. Existente en el mismo tiempo que otra persona o cosa. U. t. c. s.
2. adj. Perteneciente o relativo al tiempo o época en que se vive.
3. adj. Perteneciente o relativo a la Edad Contemporánea.

Edad Contemporánea. f. Edad histórica más reciente, que suele entenderse como el tiempo transcurrido desde fines del siglo XVIII o principios del XIX. (Real Academia Española, 2001).

El término contemporáneo ancla temporal y espacialmente el relativismo discursivo. Las tres acepciones señalan cómo. La primera ocurre en la interrelación de los sujetos y objetos que comparten una coordenada espacio-temporal; la segunda alude a las características. En estos dos casos, el tiempo es el presente de aquel que enuncia la contemporaneidad. En cambio, la tercera acepción ubica la coordenada espacio-temporal en un tiempo histórico, es decir, en una construcción cultural (i.e. la cultura de Occidente) y que en relación a los contemporáneos del siglo XXI, según el dato del diccionario, la Edad Contemporánea está en el pasado.

La configuración del tiempo

Existe un libro en el que se descubren las primeras dos acepciones del diccionario en una reflexión que ocurre en el terreno del diseño. La obra en cuestión se intitula *The Shape of Time*, que en español se tradujo como *La configuración del tiempo*, en donde el autor, George Kubler (2008), se propone dar forma a la abstracción temporal a través de la “historia de las cosas”.

La historia de las cosas es la historia del mundo artificial, todo aquello que es de fabricación humana. La historia del tiempo inicia con el deseo o necesidad formulado en términos de un problema que se materializa en una serie de soluciones. El testimonio de esta cadena causal son las cosas que habitan el mundo. Se trata de una propuesta aséptica porque destierra el contagio de la mirada cultural de cualquier época en la construcción de la estructura temporal. Es, por decirlo de una manera simplificada, una labor arqueológica que consiste en descubrir sistemas de objetos a través de la identificación de repeticiones y diferencias. Esto se plantea como una gradualidad:

1. Existe una colección de muestras casi idénticas, es decir, son réplicas unas de las otras pero hay un punto en la gráfica en la que se ubica el original del que se desprendieron esas réplicas.
2. Las réplicas, al repetirse, sufren cambios accidentales cuya consecuencia es que se van distinguiendo entre sí hasta dar pie a un original del que se desprende otra secuencia de réplicas.
3. Si hasta aquí hay gradualidad, en ciertos momentos de la historia de las cosas ocurre la ruptura cuando la sociedad enfoca el problema de una manera tan diferente a lo antecedido que crea un original con su respectiva serie de réplicas. Ejemplos de ruptura son la imprenta de Gutenberg o la invención de la PC y del Internet para el problema de registro, memoria y difusión de la información.

En el planteamiento de Kubler (2008), la sustancia temporal empieza a adquirir forma a partir de las necesidades inherentes al

Época	Tecnología	Sociedad	Datación
Artefactos	Mecanismos simples que funcionan con la fuerza muscular humana y animal	Cazadores, recolectores y campesinos	Neolítico
Máquinas	Diseño ingenieril que requiere de algún tipo de combustible para la producción	Oficios	EL declive del imperio Mongol, hacia 1500 d.C
Productos	Complejos sistemas ensamblaje, de producción en serie, y de comercialización	Consumidores	Primera Guerra Mundial
Gyzmos	"... highly unstable, user-alternable , baroquely multifeatured object, commonly programmable with a brief lifespan... cheaper to import features into the object than it is to simplify it... commonly linked to network service providers; they are not stand-alone object but interfaces" (Sterling, 2005, p. 11)	Usuarios finales	1989: Windows versión 3
Spimes	Fuentes de información manipulables en tiempo real. Entidades en el umbral de una nueva época, se desconocen sus alcances.	"wranglers", sociedad sincronizada	2004: introducción de identificadores de radio frecuencia (RFID tags)

género humano, tanto naturales como culturales. A partir de esta premisa, la reconstrucción arqueológica es el trabajo acucioso de construir líneas del tiempo en donde se integra la información del contexto que explica la causa de la duración de un original y sus réplicas; o el que, en un punto, esta tradición haya sido interrumpida por la presencia de un nuevo y contundente original.

Existe otra obra que es un complemento *adoc* para esta propuesta de configuración del tiempo. Se trata del libro de Bruce Sterling, *Shaping things* (2005). Siguiendo la línea de una construcción temporal a partir de las cosas hechas por el hombre, Sterling se centra en la ruptura y el cambio que marca la transición entre épocas.

El autor divide la historia humana en cinco épocas, cada una asociada a la modalidad de los objetos fabricados por el hombre que conlleva implicaciones tecnológicas y sociales nítidamente diferenciadas.

Cada época está marcada por dos tipos de líneas: la *línea del no retorno* y la *línea del imperio*. La primera implica que la posibilidad de retroceso es humana y económicamente incosteable, una vez que se ha pasado de una época a otra; la segunda, mapea la manera en cómo las distintas sociedades se adaptan en mayor o menor medida a las exigencias de la época rectora.

Lo anterior no descarta que un producto que tuvo su origen en la época de los artefactos sea hoy un producto "gyzmado".² Por ejemplo, el vino (e. Artefactos) en una botella de vidrio (e. Maquinas) con la etiqueta (e. Productos) que remite a un sitio de internet (e. Gyzmos) en donde el consumidor final tiene acceso a un mundo de información que lo introduce en los terrenos de la enología.

2. Traducción del neologismo de Sterling "gyzmoed".

¿Cómo se sitúa esta botella en al época de los *spimes*? Para responder esta pregunta debe entenderse el concepto de *metahistoria*. Sterling explica que la metahistoria no es la historia sino el punto de vista que centra la atención en la procedencia y las direcciones futuras de un producto, en una palabra, la *tendencia*. En la época de los *spimes*, gracias a la tecnología RFID, es posible acceder a la metahistoria de cualquier objeto, tener datos duros de sus múltiples trayectorias: "A technosociety skilled with spimes can maintain itself indefinitely through a machine-mediated exploitation of the patterns of movement of people and things throughout time" (Sterling, 2005, p. 45).

Aquel que se ubique en la plataforma metahistórica que proporcionan los *spimes*, tendrá el trabajo de configurar el tiempo del futuro del mundo. Los usuarios (*wranglers*) potenciales de esta novedad tecnológica son los diseñadores. ¿Por qué no es un problema de historiadores sino de diseñadores? Esta es la respuesta de Sterling: "... when it comes to actually instantiating this trend in real things, real material goods and real immaterial relationships, it will always be a design issue" (p. 46).

Con esta formulación, Sterling deja en claro lo que es un *discurso de diseño*, no sobre o en torno al diseño. El diseño articula su discurso en el diseño mismo de los objetos y sistemas diseñados en un sentido que es ni más ni menos que el de la innovación: "Designers mine raw bits of tomorrow. They shape them for the present day. Designers act as gatekeepers between status quo objects and objects from the time to come" (p. 62). En este contexto, la innovación, como discurso, es producto de la lectura metahistórica del diseñador (*wrangler*).

Si bien esto es esclarecedor, queda la duda sobre el contexto en el que se interpretan los datos duros que ofrecen los *spimes*. Resulta evidente, como el mismo Sterling lo hace ver, que en una

primera instancia se trata de una tecnología peligrosa para el ejercicio de la libertad individual ante el potencial espionaje de un aparato de Estado o corporativo. En este sentido, los *wranglers* son el contrapeso del individuo que, virtuoso en el uso de esta tecnología, la dirige hacia otros sentidos. ¿Cómo cuales? En mi opinión aquí es donde entran los discursos contemporáneos con los que dialoga el diseño: la economía corporativa, la economía sustentable, la tendencia a regresar a lo básico, el *new age*, la tendencia a hipertecnologizarse, el multiculturalismo, los nacionalismos, los fanatismos, las religiones, la ciencia, etcétera.

Cualquier *wrangler* no deja de ser un individuo que porta un sistema de valores y creencias a través del cual aprehende y construye la realidad percibida. En ese sentido, siempre partirá de una coordenada ética y estética. ¿Cuál podría ser esa coordenada en la edad contemporánea? *Grosso modo*, el sentido común que observa una tendencia hacia la destrucción del género humano si no se aceleran los cambios, si no se inventan nuevas direcciones en el *trend* global del mundo, es decir, el trabajo

que, sin duda desde un enfoque humanista, social, cultural y ambientalmente responsable, se espera de los diseñadores del futuro, los *wranglers*.

En las investigaciones realizadas a lo largo de tres generaciones de alumnos de la Maestría en Estudios del Diseño de Centro se revelan las tendencias discursivas implicadas en el estudio de objetos como anillos, relojes, llaveros, cafeteras, tazas, bicicletas, mochilas, bolsillos; y sistemas como marcas, empaques, puntos de venta, etcétera. Los resultados de este trabajo permiten hacer un mapeo de los discursos contemporáneos del diseño a través de la sociedad que los produce y los consume. A la luz del texto de Kubler, se podrían hacer minuciosas reconstrucciones de la red causal necesidad-solución-original-réplica; a la luz del texto de Sterling, este trabajo de naturaleza arqueológica y antropológica serviría para proyectar tendencias y sería en este punto en donde se podría entender la acción estratégica del diseñador-*wrangler*. Quedaría por ver cuáles serían los parámetros éticos y estéticos (es decir los sistemas de valores y creencias discursivos) desde los que se valorarían sus resultados.

Referencias

CROSS, N. (2007). *Designerly Ways of Knowing*, Germany: Birkhäuser Verlag.

KUBLER, G. (2008). *The Shape of Time. Remarks on the History of Things*. USA: Yale University Press.

STERLING, B. (2005). *Shaping Things*. Cambridge, MA: MIT Press.

Real Academia Española (2001). Contemporáneo, *Diccionario de la lengua española (DRAE)*. Recuperado de: <http://lema.rae.es/drae/?val=contempor%C3%A1neo>