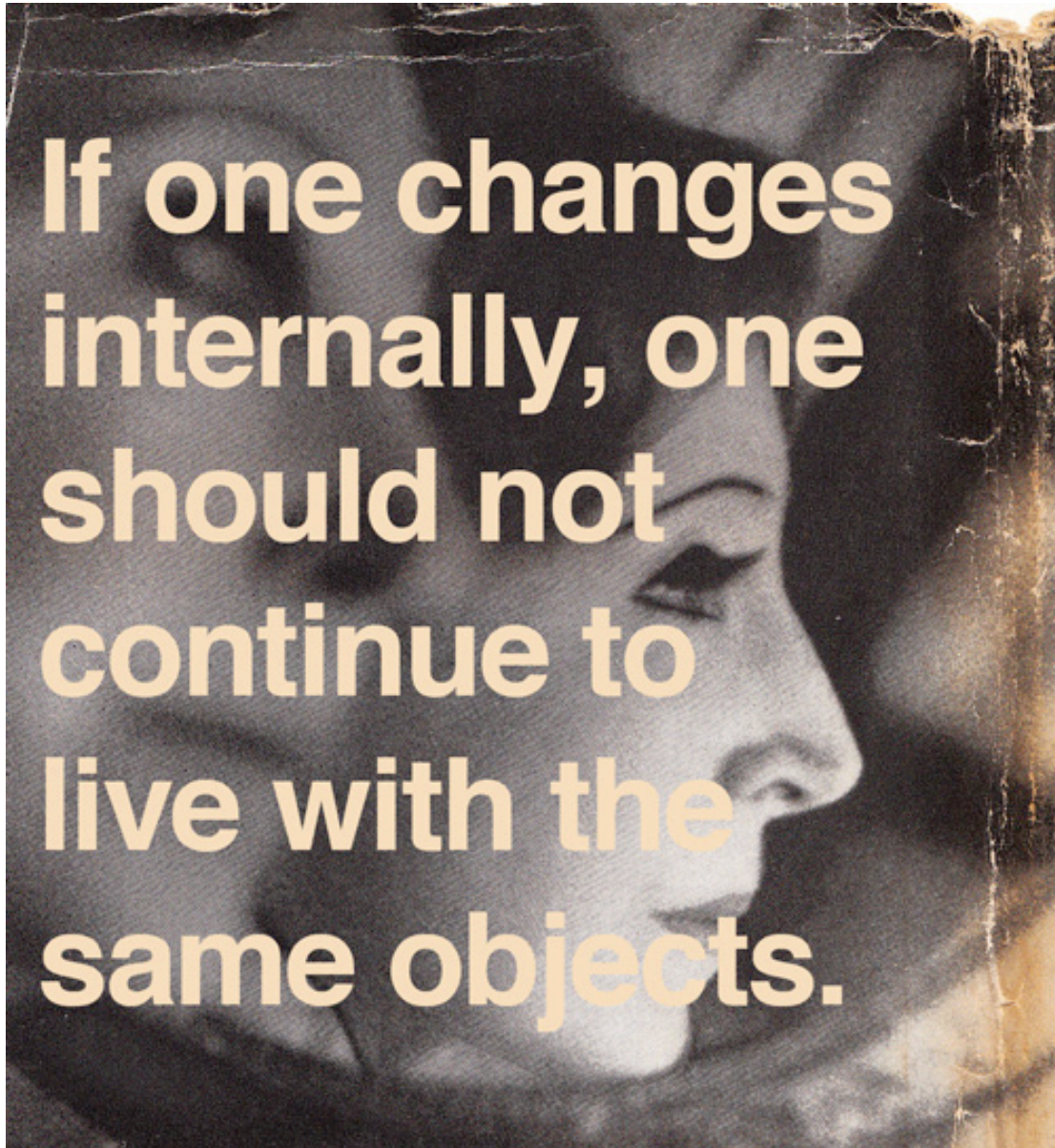


El ser, los objetos y el diseño

Gustavo Víctor Casillas Lavín

*If one changes internally, one should not continue to live with the same objects.
They reflect one's mind and psyche of yesterday.¹
Anais Nin (Diary, 1944-1947)*



¹ Si uno cambia internamente, no debería de continuar viviendo con los mismos objetos. Ellos reflejan nuestra mente y psique del pasado.

Esta entrada del diario de Anais Nin apunta a la profunda relación que tenemos con los objetos que nos rodean, a cómo éstos reflejan nuestra mente y nuestra forma de ser en el mundo: si cambiamos internamente, sugiere, deberíamos de cambiar los objetos con los que vivimos.

Nuestra relación con los objetos es una relación de dos vías: por un lado, son producto de nuestras creencias; y por otro lado nuestras creencias son producto de los objetos que nos rodean. Y este no es un fenómeno sólo personal, sino colectivo. Nuestra mente es la mente de nuestra época, de nuestra cultura, de la misma forma que lo son nuestros objetos. De acuerdo con Pablo Fernández Christlieb la cultura no se hace de la nada, sino que se hace con lo que tiene a la mano, sillas, ojos, cosas.

Así, siguiendo a Fernández Christlieb en *Psicología colectiva de las cosas y otros objetos* (2002), un objeto es algo, lo que sea, que opone resistencia, algo que es extraño, ajeno, diferente a quien lo percibe, y no solamente las cosas físicas, sino “cualquier cosa, idea, imaginación, de la que uno se da cuenta, es un objeto” (p. 11).

En la Edad Media temprana no había muchos objetos: alrededor del año 600 se puede “documentar la existencia de pocas cosas y la invención de casi ninguna”. Y cuando hay pocos objetos, todos son maravillosos, por lo que en esa época casi cualquier cosa es sagrada y todas se vinculan entre sí. En su libro *El reencantamiento del mundo* (1987), Morris Berman le denomina ‘conciencia participativa’ a esta sensación de vínculo con lo que nos rodea, cuando “el mundo estuvo encantado y el hombre se veía a sí mismo como parte integral de él.” (p.23). Fernández Christlieb le denomina *frenesis*: “el estado de la psique en que los objetos tienen las cualidades del sujeto, y viceversa, de manera que la realidad, incluidos la naturaleza, los utensilios y los acontecimientos, es una entidad psíquica continua con respecto a los hombres y mujeres que participan de este modo de ser.” (p. 11)

De forma correspondiente, el objeto emblemático de la Edad Media es el *cofre*, que reúne las mismas cualidades que la estructura psíquica medieval: un espacio sin compartimentos en donde se guarda todo indistintamente, sin jerarquías conceptuales, pues el mundo es una unidad: “en un cofre cabe el mundo entero, es un cosmos particular”. Ya para el año 1600 ha habido una creciente multiplicación de los objetos, al mismo tiempo que personajes como Descartes y Bacon proponen un nuevo “modo de ver la realidad que consiste en apartarla de uno mismo y utilizarla como instrumento, declarando que el objeto de la ciencia es el control de la naturaleza. Y consecuentemente, Bacon propone también una clasificación de las ciencias” (p. 12), que se corresponde al *cajón* como objeto característico de la época, adosado a los escritorios y las mesas, “como señal de que hay que ir separando”. Para el año 1700 se inventa la

cómoda, “esa gran cajonera... que permite clasificar los numerosos adminículos domésticos que ya habían llegado a acumularse”, de la misma forma que el siglo XVIII fue testigo de la Enciclopedia Francesa, ese intento de realizar una clasificación completa de los objetos del conocimiento que ya habían llegado a acumularse. Más adelante, de acuerdo con el autor:

El XIX es un siglo repleto de objetos y fascinado por ellos, gracias a los cuales el ciudadano promedio pudo poseer tantos adornitos como Luis XV, de manera que la saga cofre-cajón-cómoda hace una evolución para dar paso a la **vitrina**, el mueble decimonónico por excelencia, cuya función es mostrar a las visitas que uno ya llenó todos los huecos del vacío que daba pánico... (Fernández Christlieb, 2002:15)

Es interesante mencionar también que en el siglo XIX se llevó a cabo la primera exposición universal o *Gran Exposición de los Trabajos de la Industria de Todas las Naciones* en una enorme vitrina llamada *Palacio de Cristal* en Londres. Este es visto también como el período de nacimiento del diseño industrial, esa actividad responsable de traer al mundo y dar forma al inmenso arsenal de mercancías característico de ese sistema de producción, lo que probablemente contribuyó, al menos en parte, a que fuera un siglo repleto de objetos y fascinado por ellos. William Morris, reconocido por su papel como precursor del diseño industrial, escribió la novela utópica *News from Nowhere*, sobre ese lugar inexistente en el que la gente tenía resueltas sus necesidades y vivía liberada gracias a los productos de diseño, de forma que desde entonces el diseño es visto como instrumento para transformar a la sociedad y crear un hombre nuevo. Pero también en ese siglo Samuel Butler escribió la utopía al revés, *Erewhon*, acerca de ese no lugar en el que las máquinas están prohibidas por el peligro que suponen para el ser humano, debido a la profunda e inevitable correlación entre ambos: “El alma misma del hombre está influenciada por las máquinas. Piensa como piensa, y siente como siente, por la acción de las máquinas sobre él, y la existencia de éstas es condición *sine qua non* para la suya, como la de él para la de ellas.” Butler fue el primero que escribió acerca de la posibilidad de que las máquinas desarrollen una forma de consciencia por selección darwiniana.

Ya para el siglo XX la realidad es “infinitamente aumentada e infinitesimalmente subdividida de objetos” (p. 16), en una época de florecimiento y universalización del diseño: arquitectónico, gráfico, industrial, textil, etc. En un mundo plétórico de cosas sólo pueden haber más “a condición de que para cada objeto nuevo haya que deshacerse de uno viejo, como sucede con los objetos desechables, con la moda, con la basura y con las teorías.” Pero además, “el siglo XX crea aquello que será verdaderamente su nuevo objeto, que no son tanto los aparatos eléctricos ni las películas de Hollywood, sino la información, el hecho de tener, ya no la percepción de los objetos de la realidad, sino sólo sus datos...” (*ídem*).

Ahora los objetos no son sólo físicos, formados por átomos, sino también digitales, hechos de *bits*, de datos, pero también de códigos, de programas: son documentos y *aplicaciones* y páginas *web*.

El mueble de moda en este principio del nuevo siglo, equivalente a varios millones de vitrinas decimonónicas y a todos los cofres de la Edad Media, así como a un aparato de sonido, a una televisión con videograbadora integrada, a la Biblioteca del Congreso de Washington, a un teléfono, a un cuaderno con lápiz y al cónyuge con el que antes se platicaba es, evidentemente, la última generación de computadoras que ya estará a la venta mañana por la mañana. (Fernández Christlieb, 2002:17)

A estas alturas del siglo XXI el objeto, que no mueble, característico es la *máquina universal de Turing* portátil, capaz de imitar y sustituir a cualquier otra máquina u objeto, que acompaña durante todo el día al ser humano y del que se desprende, si acaso, para dormir. El objeto que cada día parece más apto para cumplir todas las funciones y que no es un utensilio aislado, sino que se esfuerza por estar permanentemente conectado, interactuando con otros objetos, de forma que colabora en varias funciones gracias a esa conexión. Ahora que los objetos de diseño no son necesariamente cosas físicas, ¿a qué *psique*, a qué forma de ser corresponden estos objetos?, ¿qué fantasmas recorren hoy el mundo? Si como apunta lo mencionado anteriormente, el artefacto, el producto de diseño tiene este doble vínculo con nuestra forma de ser en el mundo, en el que cada uno es consecuencia del otro, ¿qué sucede con el propio diseño?, ¿en qué medida cambia el ser mismo del objeto llamado diseño?

Berman, Morris (1987). *El reencantamiento del mundo*. Cuatro vientos, Santiago, 343 p.

Fernández Christlieb, Pablo (2002). Psicología colectiva de las cosas y otros objetos, *Psic. Soc. Revista Internacional de Psicología*, 1(1), pp. 9-20