
Del *producto* al *objeto*. Transformaciones industriales y semánticas del entorno y sus significaciones

From product to object. Industrial and semantic transformations of the environment and their meanings

Andrea Pollo

Universidad de Buenos Aires
Buenos Aires, Argentina
diotima1968@yahoo.com.ar

Fecha de envío: 20/08/23
Fecha de aceptación: 01/03/24
ARK:

Palabras clave: cultura material; diseño; Revolución Industrial; sociedad capitalista; tecnología

Resumen

El artículo aborda la relación entre el diseño, la cultura material y la evolución histórica de la sociedad. Se centra en las interpretaciones de teóricos como Vilem Flusser y Jean Baudrillard, así como en la influencia del diseño en la Revolución Industrial. Flusser destaca el papel del diseño en la cultura, mientras que Baudrillard analiza cómo los objetos se convierten en signos en una sociedad capitalista. Se discute también la transformación del diseño en la era de la tecnología y la importancia de considerar el impacto humano en el proceso de diseño.

Abstract

The article addresses the relationship between design, material culture and the historical evolution of society. It focuses on the interpretations of theorists such as Vilem Flusser and Jean Baudrillard, as well as the influence of design on the Industrial Revolution. Flusser highlights the role of design in culture, while Baudrillard analyses how objects become signs in a capitalist society. The transformation of design in the age of technology and the importance of

considering the human impact on the design process are also discussed.

Keywords: material culture; design; Industrial Revolution; capitalist society; technology

Introducción

Diseño: procesos de artificialización, culturales y complejos

(...) *“vi en el Aleph la tierra, y en la tierra otra vez el Aleph y en el Aleph la tierra, vi mi cara y mis vísceras, vi tu cara, y sentí vértigo y lloré, porque mis ojos habían visto ese objeto secreto y conjetural, cuyo nombre usurpan los hombres, pero que ningún hombre ha mirado: el inconcebible universo.”*
Borges, *El Aleph*

El entorno que nos rodea y que nos provee la certeza tranquilizadora de un mundo ahí para nosotros parece resuelto en cosas. Esas llamadas cosas se presentan organizadas según formas que remiten a ideas, a conceptos que participan de la tarea humana, tanto como sabiduría, como condición de posibilidad de nuestra cognición, esa que se presenta como nuestro diferencial respecto del resto de los animales.

El teórico Vilem Flusser, en los primeros capítulos de *Filosofía del diseño* (2002), propone un análisis de lo material y de las formas en relación con la existencia humana para aproximarse teóricamente a algo inmaterial: el diseño y las imágenes sintéticas. En su estudio apelará a una búsqueda semántica para definir al diseño y a la mecánica como artificio o engaño en el que se solapan el arte y la técnica. El autor otorga al diseño un lugar protagónico en el desarrollo de nuestra cultura y afirma que permitió la superación de la escisión entre las ramas científica y estética producida por la cultura burguesa hacia finales del siglo XIX. Referirá sobre el diseño que: “este es el diseño que constituye el fundamento de toda cultura: engañar a la naturaleza precisamente por medio de la cultura, superar a lo natural mediante lo artificial y construir máquinas, de las que sale un dios que somos nosotros mismos.”

Flusser, tras la observación de nuestra percepción de los aspectos formales de los cuerpos físicos, entiende que la forma es invariable como los modelos, ya que se encuentra fuera del tiempo y el espacio (aquellas dos formas del universo de las que hablaba Immanuel Kant¹); mientras que la materia lleva a representaciones, y lo ejemplifica mediante fenómenos culturales como las pinturas rupestres entre otros. Así lo formal es el “cómo” de la materia y lo material el “qué” de la forma, a los que Flusser también considera ser dos maneras distintas de ver y de pensar que consolidaron a la cultura occidental como una cultura materializadora.

El diseño nace con las artes decorativas

Será Isabel Campi en *La idea y la materia* (2005) quien analice el camino tomado por nuestra cultura hacia la industrialización y reflexione sobre las variables que sustentaron la Revolución Industrial acontecida hacia finales del S XVIII. Entre ellas encuentra las del factor económico y político: la expansión colonial y el imperialismo europeo (sobre todo británico) a los que suma la curiosidad por adquirir conocimientos a través de la racionalidad científica; una “voluntad de domino” en distintos planos y con múltiples causas² que lanzada a escala planetaria resultó en la sinergia que cristalizó un nuevo espíritu liberal y abrió paso a la producción mecanizada y al mercado de bienes.

En 1851 la evolución del mundo del mercado dejó ver en la Great Exhibition of Industry of All Nations realizada en Londres, que “el grado de industrialización de un país no daba la medida de su cultura”, es ante esta epifanía civilizatoria, que críticos y artistas reflexionaron respecto del diseño en tres niveles: la confusión estética por la utilización de repertorios artesanales y preindustriales reproducidos en materiales falsos; la sutileza ornamental de los objetos procedentes de culturas exóticas y primitivas consideradas atrasadas³ y la sorprendente eficacia y

¹ El filósofo alemán Immanuel Kant (1724-1804) realiza en *Crítica de la razón pura* el análisis crítico de los fundamentos del saber humano y problematiza los condicionamientos de dicho conocimiento, entre otros, por esquemas mentales preexistentes en el sujeto y su propensión a generalizar casos concretos formulando leyes universales como el *tiempo* y el *espacio*.

² Isabel Campi, siguiendo a David Landes, entiende que esta voluntad de dominio está caracterizada por un reemplazo de las formas tradicionales de comportamiento por nuevos valores entre los cuales el cambio se estableció positivamente Campi (2005, p.23).

³ En el capítulo *El art nouveau o el problema de la materia y el espíritu*, Campi nos informa sobre la fascinación por ciertas culturas orientales, como el arte de Japón y de los países islámicos. Campi, (2005, p.133).

economía de las maquinarias agrícolas estadounidenses. Para Campi estos problemas estéticos fueron resueltos en la modernidad con la gestación de una nueva categoría estética: la función, que como metáfora maquinista diera integridad a la cultura industrial.

El objeto se convierte en un signo en sí mismo

Detrás de la idea de función se nos presenta un simulacro que enviste a los objetos de una pseudo satisfacción o respuesta a necesidades (valor de uso) que disimula tras una razón práctica como lo es la función económica su verdadera labor, un trabajo simbólico en el marco de la función /signo (valor de intercambio simbólico) desempeñando su papel de discriminador social bajo la égida del consumo como institución social coactiva. Tal es la interpretación que realiza Jean Baudrillard sobre los objetos en *Crítica de la economía política del signo* (1999) cuando advierte que en la lógica capitalista de nuestra sociedad toda producción en la esfera del consumo (sea de la naturaleza que sea) se produce a un mismo tiempo como signo y valor de cambio.

El objeto no puede ser dissociado de los sujetos que lo manipulan, que se relacionan *con* y *a través* de él, el objeto adquiere valor en el cambio simbólico y según Baudrillard, es a partir de allí que supera lo puramente transitivo de la operación de intercambio y “se reifica como signo”, como diferencia cifrada. Toma como ejemplo el regalo (como relación virtual de deseo que remite a la carencia y que instaura una ambivalencia) intercambiado entre sujetos, y demuestra que es él “el objeto de consumo y sigue siendo relación social abolida, reificada, “significada” en un código”. En el marco de una lógica de significaciones discernibles pero entrecruzadas con la lógica de intercambio del consumo⁴ que legitima la de la producción, cuya finalidad interna se disimula en una “racionalidad forzada” de sujetos que desean a posteriori lo producido y ofrecido por el mercado.

⁴ Jean Baudrillard distingue de la lógica del consumo cuatro *lógicas* a las que les corresponde cuatro status distintos de *objeto*, a saber: la lógica funcional del valor de uso/ objeto-herramienta; la lógica económica del valor de cambio/ objeto-mercancía; la lógica del cambio simbólico/ objeto-símbolo y la lógica del valor-signo/ objeto-signo. Baudrillard, (1999, p.56).

Se trataría entonces de comprender el sistema de las fuerzas productivas en términos, para Baudrillard, de un sistema de las necesidades y del consumo cuya base sería un mínimo vital antropológico de “necesidades primarias” que como tal, no existe sino que se encuentra oscurecido por la coartada funcional de las necesidades de supervivencia y que “está determinado residualmente por la urgencia fundamental de un excedente: la parte de Dios, la parte del sacrificio, el gasto suntuario, el provecho económico”. Es así como el autor establece la emergencia de la “consumatividad” como función inducida en los individuos por la lógica interna del sistema, la fuerza productiva misma del sistema, por su reproducción y supervivencia. Será en la fase de la industrialización del S.XX (caracterizada por la sobreproducción que es resuelta tras evitar la redistribución de la riqueza y actualizando la acumulación en base a la destrucción masiva) que el capital ya no ve en el individuo tan sólo la fuerza de trabajo, sino la fuerza de consumo. El sistema productivo así consolidado concentrará sus fuerzas en generar al individuo como consumidor, para lo cual los medios masivos de comunicación se dispondrán al diseño de discursos que propicien el deseo de nuevas y virtuales “necesidades”.

El diseño no consiste en decorar las formas funcionales sino en crear formas acordes al carácter del objeto y que exhiban la ventaja de las nuevas tecnologías

La primera Revolución Industrial supone el cambio de la mano a la herramienta para Flusser, y la segunda, de la herramienta a la máquina hace que la existencia humana se vuelva otra por la modificación de la relación del ser humano-herramienta, y considera que en ella, la máquina es la constante y el ser humano es la variable. La tercera Revolución Industrial, que va de máquinas a aparatos es la que es posible relacionar con esa “fuerza de consumo” de la que nos habla Baudrillard. Flusser sugiere desde una perspectiva “telemática, posindustrial y pos histórica” un nuevo método de fabricar y realiza la siguiente afirmación:

“El ser humano es funcionario de los aparatos, que funcionan en función suya (...) y donde quiera que esté lleva consigo aparatos (o es llevado por ellos) y todo lo que hace o padece puede ser interpretado como si fuera función de un aparato” (Flusser, 2002, p.56).

Nuestro mundo es de carácter “objetual”, está dispuesto; para el autor los objetos son mediaciones cuya configuración instaure necesariamente un *ethos* en tanto los objetos son arrojados al mundo, interfieren en la libertad humana, y hacen cultura por lo que la acción proyectual y diseño debe realizarse responsablemente, se debe responder por ella ante el ser humano. La alienación que se observa en nuestra cultura actual es adjudicada a la irresponsabilidad de centrar el diseño en el objeto y no en los sujetos en nombre de esta centralidad que Flusser desemboca en la no-cosa, la “información” como aquello que ha reemplazado a las cosas e irrumpido en nuestro entorno de un modo insoslayable y particular cuya materialidad intangible y sólo descodificable. De carácter espectral estas informaciones constituyen un cambio radical en nuestro modo de ser en el mundo. La forma no In-forma a la materia como planteaba la antigüedad aristotélica y en este mar de decepciones la libertad sin manos de las yemas de los dedos se nos revela como libertad programada.

En *El universo de las imágenes técnicas* (2015) es el mismo Flusser quien lleva adelante un elogio de la superficialidad. Lo que las yemas de los dedos de los seres humanos tocan son “superficies imaginadas”, sugiere a la actividad de “imaginar” como la capacidad de concretizar lo abstracto y que solo con la invención de aparatos productores de tecno-imágenes se desarrolló dicha capacidad, una imaginación al cuadrado que generaciones anteriores no pudieron vislumbrar, un mundo hecho de fotografías, videos y hologramas, un mundo imaginario que se resuelve en la mirada de un universo puntual (literalmente hecho de puntos en la superficie de la pantalla) para poder “volverlo concreto”, en definitiva la emergencia de una conciencia nueva:

(...) imaginar es hacer que los aparatos provistos de teclas computen los elementos puntuales del universo para que formen imágenes y de esta manera permitir que vivamos y actuemos concretamente en un mundo que se ha vuelto impalpable, inconcebible e inimaginable por una abstracción desvariada. La definición busca captar la situación en la que estamos (...) mostrar hasta qué punto los criterios históricos del tipo “verdadero y falso”, “dato y hecho”, “auténtico y superficial”, “real y aparente” ya no se aplican más a nuestro mundo. En suma: esta

definición de “imaginar” fue formulada para articular la revolución epistemológica, ético-política y estética que estamos atravesando.

Un entorno ecualizado

La revolución cultural de la actualidad según Flusser se inició a mediados del S.XIX, allí donde Campi sitúa las primeras reflexiones serias sobre los problemas estéticos que la Revolución Industrial de finales del S.XVIII había habilitado con la producción y reproducción a escala del modo de producción capitalista. Ese capitalismo que troca objetos en signos, y signos en diferencias para Baudrillard. Allí se inicia también el diseño que podría pensarse desde nuestro SXXI tiene por objeto configurar nuevos mundos, transformar situaciones, ecualizar el entorno de un mundo donde lo visual es nuestra referencia.

En *Serenidad (Gelassenheit)* dice Martin Heidegger (1988):

(...) podemos usar los objetos tal como deben ser aceptados. Pero podemos, al mismo tiempo, dejar que estos objetos descansen en sí, como algo que en lo más íntimo y propio de nosotros mismos no nos concierne. Podemos decir “sí” al inevitable uso de los objetos técnicos y podemos decir “no” en la medida en que rehusamos que nos requieran de modo tan exclusivo, que dobleguen, confundan y, finalmente, devasten nuestra esencia.(...) Quisiera denominar esta actitud que dice simultáneamente “sí” y “no” al mundo técnico con una antigua palabra: la *Serenidad (Gelassenheit)* para con las cosas. (p.27)

Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (1999). *Crítica de la economía política del signo*, Siglo Veintiuno Editores.
- Campi, I. (2005). *La idea y la materia*, Vol. I: *El diseño de producto en sus orígenes*, Gustavo Gili Editor.
- Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Caja Negra Editora.
- Flusser, V. (2002). *Filosofía del diseño: la forma de las cosas*, Editorial Síntesis.
- Heidegger, M. (1988). *Serenidad (Gelassenheit)*. Ediciones del Serbal, 1988.
-