

EL DISEÑO, LOS ESPEJOS Y LA CÓPULA

HUMBERTO VALDIVIESO

1. INTRODUCCIÓN

¿Qué hace del diseño un sistema? Las vías para elaborar una respuesta a esta cuestión pueden recorrerse desde distintas perspectivas. Por ejemplo, si examinamos su relación con la sociedad y el impacto que genera en ella, y revisamos desde ahí su carácter estructurador como una evidencia de la relación que esta disciplina tiene con el bienestar de los seres humanos, tenemos una alternativa. Abordarlo desde un punto de vista tecnológico revisando los avances –en sus modos de producción, publicación y exposición a las audiencias– que fijan las características de su aplicación en la comunicación, su alcance en las estrategias de mercadeo y sus riesgos creativos nos ofrece otra. Confrontar los misterios estéticos de su aplicación funcional con aquellos más libres como los de otros discursos visuales derivados del arte es, por igual, un camino. Sin embargo, si asumimos que antes de todo esto diseñar constituye una práctica discursiva y, por lo tanto, supone una acción comunicacional supeditada a ciertas normas de organización, aplicación, distribución y consumo, podemos responder desde el interior de su *órganon*, desde su propia instrumentalidad. Diseñar, no obstante, nos refiere a las operaciones necesarias de su condición de discurso. Por eso, su espacio de funcionamiento es el de cada propuesta; eso hace que las normas sean dinámicas; por lo tanto, susceptibles de ser estandarizadas o transgredidas en el ejercicio del quehacer creativo.

La legación del diseño en el mundo contemporáneo está subsumida en la espacialidad de la comunicación social. Diseñar es una disciplina que pone a circular, semióticamente, su praxis —que no solo sus productos— en la sociedad —de hecho, muchos hablan de comunicación visual y comunicador visual, términos no siempre precisos y aun así necesarios—. Sin embargo, el intercambio simbólico que produce la puesta en marcha del diseño a través del mundo es entrelazado, fragmentado y complejo. Nunca reafirma la dictadura del signo como elemento organizador de un espacio social —ya que no es un sistema central, un ejercicio de poder o una ley científica—, tampoco presume una práctica donde triunfa el rigor del significado y mucho menos instaura ideologías; aunque ellas circulen a través de su sistema. No se le puede retener en el esquema clásico emisor-receptor.

La relación que mantiene, en esta legacía, con las audiencias, no es lineal ni en el tiempo ni en el espacio. Tampoco lo es con respecto a la cultura contemporánea. El movimiento del diseño por los ámbitos físicos, emocionales y hasta espirituales de las sociedades es envolvente, continuo y fragmentado. Se trata, en todo caso, de la expansión de un tejido, una trama, una red que recubre nuestros vínculos con el mundo mediatizado; tanto de la globalización como de las culturas locales. No fija nada, no se tensa y tiene la virtud de prolongarse en todas las direcciones posibles. Aquí, la acción comunicacional no debemos leerla desde la base del *¿quién dice?* o del *¿desde dónde estamos hablando?* Debe ser, en todo caso, a partir de las preguntas *¿qué deseamos mostrar?* *¿Qué deseamos ver?* Eso nos reafirma que construimos símbolos para exponernos a otro que, a su vez, se expone ante nosotros. Hay en el proceso de intercambio un ejercicio de revelación y auto-afirmación, de movimiento perpetuo de la acción de mostrarse y de la necesidad de mirar, y de hablar desde una realidad donde la expresión es un continuum infinito, el constante despliegue de la exterioridad, la armonía sugerente de un coro indetenible. El diseño como práctica discursiva, inevitablemente, tiene su especificidad en una condición de la cultura global: mostrar, exponer, enunciar —en el sentido de hacer patente al exterior lo que no debe ser guardado, lo que se ha hecho para ser expuesto— y en el deseo. Desde ese supuesto, podemos afirmar que elaboramos *semiosis* porque pretendemos afectar a alguien más desde nuestra necesidad de exhibirnos.

Diseñar, entonces, es tejer en la red que cubre, antes de nuestra acción comunicativa, el lugar que ocupamos los seres humanos como generadores de discursos. La práctica del diseño tiene que ver no con el juicio del significado sobre lo expresivo, sino con la certeza de que organizamos espacialmente signos desde un a priori que es destino por igual. El diseñador obra sobre la piel que lo envuelve, expande la trama que alimenta su trabajo; sustenta el discurso desde esa misma red que es ya un entorno semiótico.

La espacialidad donde ocurre ese devenir de signos y su consiguiente tráfico, integrada a la posibilidad de reconocer ahí un sistema semiótico lícito de ser identificado,

señalado y estudiado dentro de la cultura contemporánea, la voy a reflexionar desde tres discursos que, en principio, no tienen que ver con el diseño. Sin embargo, aluden al diseñar. El primero está en Borges y se refiere a la geometría visual de Tlön y a la siguiente idea: “los espejos y la cúpula son abominables, porque multiplican el número de los hombres”. El segundo tiene relación con las leyes y paradojas que Michel Foucault encuentra en el tratamiento del tejido del espacio que Michel Butor hace en la *Descripción de San Marcos*. Y, por último, el tercero está en la estructura que Hefestos diseña para el escudo de Aquiles en el relato homérico.

2. TLÖN, UNA TRAMA QUE SE MODIFICA

En el libro *Ficciones*, específicamente en el cuento “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”, Borges, a partir de una supuesta conversación con Bioy Casares, nos refiere a una región imaginaria. Este lugar se encuentra ilustrado en los tomos de una enciclopedia laberíntica. El conocimiento que existe sobre aquel mundo está sustentado por referencias, descripciones, citas, notas y diagramas más o menos inconexos que, sin embargo, forman un corpus. A través de las extensas páginas que abordan incontables temas como la arquitectura, las distintas mitologías, la geografía, las disquisiciones teológicas y las ciencias, entre otros, el saber se alimenta de interpolaciones, conexiones fantásticas, aportes de todas las disciplinas y las perspectivas de innumerables autores. Sobre su extensión, Borges (1981:435) dice: “Ese plan es tan vasto que la contribución de cada escritor es infinitesimal”. Las subdivisiones y las multiplicaciones son tantas que “al principio se creyó que Tlön era un mero caos, una irresponsable licencia de la imaginación”. Pero a continuación, el texto aclara que “ahora se sabe que es un cosmos y las íntimas leyes que lo rigen han sido formuladas, siquiera en modo provisional”. Cualquier aporte dentro de semejante espacio de relaciones infinitas lo extiende reproduciendo el sistema dinámico que lo caracteriza. Ahí, la complejidad de cualquier saber, en principio fantástica, se escapa del poder del referente, siempre sospechoso, y es sustentado por la trama de correspondencias que envuelve el misterioso diseño de aquel mundo.

La estructura del discurso –en las páginas de los tomos referidos a Tlön– adquiere la forma de un dominio colonizado por un imaginario fantástico. Curiosamente, no se despliega para su lectura como una fábula. Es, más bien, descrito a partir de las marcas gráficas y epistémicas que le dan validez al libro como documento y que soportan la investigación que Bioy y Borges hacen en la historia. La trama que conecta estas marcas –es decir, el diseño– se distancia de la autoridad que ellas tienen en su carácter de conceptos, de la validez que le aportan los referentes del mundo físico, de la condición trascendental de las verdades metafísicas ahí referidas y se hace autónoma. No importa si Tlön es un lugar apócrifo producto de la especulación literaria, el diseño sigue siendo en la historia una red suspendida sobre lo narrativo.

La complejidad espacial, sustentada en la relación diseño y discurso literario, y amparada en la soberanía de la transformación de esa trama que se expande, está en la misma base geométrica del universo de *Tlön*. Ahí, la geometría espacial se superpone a la táctil, que sería la nuestra. Ella es soportada por la superficie y no por el punto –en este sentido podemos verla como diacrónica–. No obstante, es el continuum quien establece sus propiedades y no la marca. Por ello, el movimiento del ser humano a través del espacio modifica las formas que lo rodean, sugiriendo así un dominio de relaciones que nunca es el mismo, pero cuya base de transformación depende de un sistema.

3. UNA TRAMA SUSPENDIDA SOBRE EL PAPEL

A partir de la *Descripción de San Marcos* de Michel Butor, Foucault sostiene que el libro y, por lo tanto, la página en blanco, son los lugares donde el lenguaje flota y se posa. Los espacios del lenguaje, que en el libro de Butor están relacionados con “espacios anteriores que éste restituye” –los textos sagrados ilustrados por los frescos, las inscripciones y leyendas, los comentarios de libros y guías, reflexiones de turistas, fragmentos de diálogos–, comparten un sistema con el sentido de visita de la basílica, las fotografías y la diagramación del libro. San Marcos no es en estas páginas un edificio, sino –como afirma Foucault– un ámbito de desciframiento. El libro viene a ser el territorio donde “los lenguajes diversos que son las cosas” después de la descripción-desciframiento encuentran de nuevo su lugar de inscripción.

Siguiendo, como se expone en el texto que nos ocupa, el concepto del libro como “objeto y lugar de la literatura”, podemos preguntarnos desde ahí por el sitio del diseño en la comunicación. El autor alude a la diagramación como “aquellos que está prescrito por las grandes páginas blancas en las que Michel Butor ha hecho imprimir su texto” (Foucault 1999:200). Es, no obstante, parte de un sistema doble donde también interviene la estructura narrativa. En este caso, es el sentido de la visita de la catedral tal como la recorren los turistas. Sin embargo, podemos pensar en la diferencia que los hace doble y no uno. Antes de su encuentro y fusión en esta complejión bifronte suponemos que pertenecen, cada uno, a un recinto original. Lo narrativo ataúne a lo literario y se despliega a través del enunciado. El diseño, por su parte, tiene origen en el espacio donde son organizadas las relaciones visuales. Es la trama que flota sobre el papel. No como una supra-estructura ni como una ordenación autónoma. Es una presencia que si bien se suma al conjunto de la identidad del libro –que es el ámbito de la enunciación del discurso–, supone un tejido invisible, translúcido; una red suspendida sobre todo aquello. Y aun así, señalada por la transparencia y el estar encima; es la malla donde ocurren las relaciones expresivas, antes de que los lenguajes se fijen como inscripción sobre el papel.

4. EL ESCUDO DE AQUILES

¿Es Hefestos, en la *Ilíada*, un diseñador? ¿Es el escudo de Aquiles un objeto de diseño? ¿Qué implica esa superficie diagramada como un *ethos* del discurso en el mundo homérico? El trabajo del menos agraciado de los olímpicos debe producir un objeto memorable. Luego de escuchar los ruegos de Tetis, baja al taller y comienza de la siguiente forma:

Puso al fuego durísimo bronce y después puso estaño,
plata y oro de mucho valor, y en el tajo el gran yunque
colocó, y hecho esto, por último, con una mano
el pesado martillo cogió y las tenazas con la otra.

Comenzó fabricando un escudo muy grande y muy fuerte
y por todas partes labrado, con triple cenefa
Reluciente y brillante; de plata era la abrazadera.
Cinco capas tenía el escudo y el dios grabó en ellas
con su sabía maestría muy bellas escenas artísticas (Homero 1998:384).

Hefestos diagramó sobre aquella superficie el cosmos, dos ciudades, las fiestas, la danza, la música, el foro donde ocurre un juicio, la guerra, el trabajo de la tierra y sus bondades, y el pastoreo. Cada uno de esos eventos tiene su lugar en la representación, hay acción y las cosas del mundo parecen estables, incluso la batalla que ocurre en la segunda ciudad. Nada es desconocido porque todo pertenece a la vida de los seres humanos y a la naturaleza. La imagen fijada en la cara del escudo es mimética, la totalidad de la existencia ha sido reproducida ahí con absoluto realismo y honestidad: “Luego el ínclito cojo grabó allí el lugar de una danza/ como el que construyó hace ya tiempo en la muy espaciosa/ Cnosos, Dédalo para la de las hermosas trenzas Ariadna” (Homero 1998:388). Esa exactitud es el resultado de una composición sustentada en la dirección característica de la mirada de un dios. Encontramos ahí un ojo omnipresente que acecha desde arriba. La perspectiva es olímpica y, por lo tanto, absoluta.

La imagen forjada en el escudo del *pélida* sugiere tres planos: el de la mimesis figurativa, que viene a ser lo representado, el correspondiente al diseño que se encuentra suspendido sobre el primero y el de las condiciones o modo de ser del discurso simbólico en el texto homérico. Al último le llamaré un *ethos* y tiene relación directa con los dos anteriores.

El espacio cósmico, civil y agrario es diagramado sobre la superficie como una síntesis de la totalidad de la existencia. El orden es preciso y todas las escenas pertenecen a un ámbito autónomo que, sin embargo, guarda una relación de absoluta armonía con el conjunto. Predomina el detalle y a la vez hay una economía de recursos retóricos en aquella imagen. Todo es directo, limpio, comprensible. El escudo carece de

adornos y elementos barrocos, estamos ante una página donde nada se sale de proporción. Ahí está la estructura del universo, las relaciones de los seres humanos entre sí y las bondades de la naturaleza; el trabajo, la justicia y las artes descritos a partir de una armonía gráfica que nos refiere a un modo de comprender la imagen. El diseño, concebido por el dios Hefestos, es la trama que organiza todo aquello. Su estrategia creativa y comunicacional la convierte en ese discurso realista y equilibrado de las escenas. Ahora bien, ¿por qué ocurre eso ahí?

Las imágenes del escudo representan el mundo y el sistema que las organiza en un mismo espacio anuncia un modo de construir, simbólicamente, esa realidad. Habría mucho que decir sobre el significado de las imágenes y sobre el valor conceptual del escudo como signo de la areté en la Grecia antigua. Sin embargo, esa no es la misión de este escrito. Más bien, si hablamos de diseño, el análisis debe dirigirse hacia los problemas que se agitan en las siguientes preguntas: ¿qué implica un modo de ser en el diseño? ¿Cuáles son las condiciones de aparición, sustento y producción de ese modo de estar en una práctica discursiva? La búsqueda de respuestas debe partir de una vuelta a la idea del diseño como un sistema que está suspendido sobre lo representado. También, que constituye un espacio en red donde circulan todos los discursos que aportan significación a la imagen. Es, no obstante, el tejido que sostiene la fuerza expresiva de la semiosis. Ahí encontramos la totalidad de las operaciones semióticas que hay en el objeto diseñado. Incluidas las que aporta en diseño mismo.

El escudo es un objeto único creado por las manos de un dios herrero. Aun así, el trabajo de Hefestos no es un acto de creación individual, no propone una naturaleza alternativa, no despliega sobre la superficie de oro, plata y estaño su visión del mundo. Aunque su obra es perfecta e inigualable, hay un mundo-referente que existe como condición, una técnica que determina el proceso, unos materiales tácitos y una estrategia narrativa que pertenece a la conciencia colectiva de su época. El tejido del dios que produce ese discurso no es un comienzo sino un continuar. Él, como diseñador de objetos, no es un motor inmóvil. Aquello que forja ya está envuelto en la trama de otra práctica discursiva que a su vez lo contiene y lo expande. El diseño del escudo no es un discurso dentro de otro, tampoco un metadiscurso y menos la estructura de un sintagma lineal. Es extensión de esa misma densidad donde subsiste.

Homero, como todos los aedos del mundo antiguo, es un tejedor de textos. Las historias que narra son anteriores a su epopeya la gente las conoce; pero es él quien las ensambla. Aquello que el ser moderno llamó estilo del autor individual en la antigüedad es, por el contrario, un método de tejer historias a partir de ciertas condiciones. Entre otras estaba la oralidad asociada a la memoria, ambas pedían una forma de relacionar los textos a partir de una síntesis narrativa clara, dinámica, visual y reiterativa. El ritmo era el del hexámetro dactílico. Ciertas incongruencias, omisiones e interpolaciones integraban la naturaleza del proceso.

Por su parte, Hefestos trabaja, sobre el escudo que llegaría a manos de Aquiles, hijo de Peleo, en condiciones similares: teje, trenza, compone un discurso visual envuelto en un método y una conciencia colectiva que lo recubren. El producto de su labor es funcional en tanto arma, objeto cultural y medio de comunicación. El carácter de su sistema de diseño, del modo de tejer esa composición, implica un movimiento a través de la trama del discurso homérico. Eso la modifica y expande. La práctica del dios franquea una densidad que es también la del trabajo y las condiciones de Homero. A partir de ahí surge la necesidad de sostener y expandir, a la vez, una estructura compositiva que flota sobre la representación del escudo y sobre el mismo dios. El universo representado en el arma defensiva de Aquiles es la síntesis gráfica de una naturaleza conocida, de las escenas típicas de un mundo real que debe caber todo y a la vez, de manera armónica, en un mismo espacio gráfico. La epopeya homérica, no obstante, es asimismo un tejido. Ahí son enlazadas todas las historias bajo unas condiciones que afectan al aedo y pertenecen a la cultura griega de la antigüedad.

5. UN *ETHOS* DEL DISEÑO

Ahora bien, ¿qué implican esas condiciones para el tejedor-diseñador que aquí describimos? ¿Cómo determinan el trabajo de Homero y Hefestos? ¿Qué es diseñar si lo pensamos como la práctica que se ejerce dentro de un sistema discursivo? Heidegger (2000), partiendo de Heráclito, entiende el *ethos* como el ámbito abierto donde mora el hombre. Aquí vamos a considerarlo como el ámbito de diseño donde moran los signos. Donde se guarece, trabaja, cultiva y construye cultura visual el diseñador; que no es un sujeto sino una conciencia que se despliega en esa red. Ese *ethos* es un modo de ser o carácter dentro de determinadas condiciones que no son fijas, no son marcas y mucho menos cánones. Es la naturaleza cultural de un proceder, creativo, que reconoce la movilidad de esa red propensa a envolver, transformarse y expandirse en cada proyecto. Por ejemplo, el *ethos* de la oralidad, base de la composición de textos en el mundo homérico, fija una condición para el aedo. También, en la Ilíada –historia envuelta en esa trama–, el modo de tejer relatos del rapsoda determina la práctica de diseño que Hefestos, sobre las armas de Aquiles, realiza como forjador de imágenes. En el escudo y su representación –que es un discurso sobre el mundo– se despliegan las condiciones de ser que permiten la aparición de la epopeya. El dios, en su trabajo de diseño, expande la conciencia de Homero y envuelto en ella cultiva su propia práctica.

Reflexionar sobre el diseño como sistema, desde esta particularidad del *ethos* mueve el problema hacia las siguientes preguntas: ¿podemos encontrar en el diseño una práctica creativa que determina la acción de comunicar? ¿Es propicio reconocer en semejante práctica no un estilo –entendiendo éste como el desarrollo de una perspectiva personal– sino un sistema, como lo hemos sugerido en el desarrollo del escrito?

Tal sistema, si lo estudiamos desde la condición de existencia y producción de cada pieza, ¿representa siempre una suerte de *ethos* del diseño? Si afirmamos que el diseño es una red que flota sobre el enunciado, ¿podemos estudiarlo a partir de su propio carácter sin esclavizarlo a todo lo que está debajo?

Un paso para hallar las respuestas es aceptar que el diseñador no es el autor fundacional de un discurso determinado. Es más bien el portador de un *ethos*. Está lejos de ser un autor individual, de proponer una visión del mundo. Es, no obstante, una voluntad: un ánimo y un pensamiento creativo vinculado a otros discursos que le han ofrecido la ocasión de existir. En este sentido, otro paso tiene que ver con la necesidad de abordar la práctica del diseño, dentro de la cultura visual contemporánea, a partir de la identificación de un esbozo hecho sobre las condiciones que permiten su existencia. Esa voluntad –que es la de aquellos que en su práctica han sido capaces de construir un *ethos*– agrupa objetos, contextos y pensamientos de diseño y los convierte en discursos culturales, construyendo así un archivo –que se despliega a través de esa red que flota sobre el enunciado– de su modo de ser en la comunicación visual.

El *ethos* no funda escuelas o inaugura las normas de un pensamiento homogéneo. Es una praxis heterogénea originada dentro de una atmósfera de relaciones muy particulares. Por esa razón admite la diversidad, las interferencias, los cambios e incluso las rutinas presentes en el archivo que puede llegar a construir un diseñador. El fundamento del *ethos*, bajo esta perspectiva, se encuentra en la construcción de un sistema referido a unas normas de aparición, un proceso creativo, una conducta adquirida en el ejercicio de diseño, una disciplina que podemos señalar como un modo de proceder. Agrupar el trabajo de un diseñador o de un conjunto de diseñadores no es indagar en las regularidades visuales, técnicas o estilísticas que calculamos pudiesen tener. Es, por el contrario, descifrar las irregularidades que constituyen el modo de funcionamiento de su estrategia de diseño. Hay, entonces, en la compleja red de sus variaciones, un sistema donde es posible agrupar el trabajo de toda una vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BORGES, J.L. (1981) *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé.
 FOUCAULT, M. (1999) *Entre filosofía y literatura*. Barcelona: Paidós.
 HEIDEGGER, M. (2000) *Carta sobre el Humanismo*. Madrid: Alianza.
 HOMERO. (1998) *La Ilíada*. Barcelona: Planeta.