

Las políticas del Diseño.

Un paseo para una charla
Designit.
Luis Montero

“Mas que ver el mundo, lo leemos”
Gilles Deleuze. *Conversaciones.*

Empiezo:

Estoy en el umbral del pórtico de Sarmental. En la catedral de Burgos. Sé que es un edificio gótico, imagino que construido alrededor de los siglos XIV y XV (en realidad su construcción comienza en XIII y no termina hasta el XVII), pero no sé mucho más. Entro. Por primera vez en mi vida.

Aún no he entrado, aún no ha atravesado el pórtico, y ya percibo un cambio con respecto al exterior. La temperatura, más fresca en verano, más templada en invierno, nunca coincide con la que trae el visitante. Sufro un salto término, que marca una frontera, el límite dentro-fuera. Grados y humedad son la antesala de la penumbra; pero otra sensación me asalta nada más cruzar el umbral: la luz; o su ausencia. La penumbra marrón de la catedral gótica, que continúa en el color de suelos y paredes. Rota únicamente por el resplandor de cirios y candelabros, del pan de oro y, sobre todo, del rosetón que filtra y colorea la luz. Y rota puntualmente. Porque destellos, brillos y centelleos profundizan, por contraste, la percepción de la penumbra. Y lo profundizan porque, siempre dispuestos en los extremos del espacio, lo acrecientan. Difuminan las distancias. Que ambos saltos, a veces acompañados por el olor a incienso, también ajeno a los olores del exterior, sean fenomenológicos, no es otra cosa que la gestión sensorial de un espacio.

Va a empezar la ceremonia. Recorro los primeros metros de la nave central hasta que encuentra asiento en uno de los últimos bancos de madera. Austeros. Muy austeros. La simplicidad del mobiliario acompaña la simplicidad del espacio. Rígidos. Muy rígidos. Construidos con tres tablas paralelas, una para el asiento, otra para el respaldo y la tercera como reclinatorio, definen el catálogo de posiciones que uno puede adoptar. Puedo estar de pie, sentado con la espalda recta o arrodillado. No hay más. Y en las tres posiciones estoy incómodo. Allí es imposible dejarse llevar por el confort, dormirar o relajarse. Esos bancos son un monumento a la gestión corporal en un espacio.

La experiencia continúa. Los techos altos, abovedados, soportados por ese costillar que son los arcos de media punta, buscan el cielo. Apuntan al cielo. A los lados, dos naves laterales acompañan la vista, la dirigen, hacia el ábside, el lugar del altar, único punto iluminado de toda la catedral. El oficiante, resplandeciente, refulge dorado sobre el retablo también dorado. Aún no ha comenzado la ceremonia y ya están fijadas en él todas las miradas. Incluso los ornamentos de la catedral están lejos de la mirada, colgados a varios metros de altura, para que nada distraiga al espectador. Y si uno se distrae y deambula por las pinturas, cuadros de santos, tanto por motivo como por colocación, tan altos, refuerzan el sentido de la experiencia. La estructura del espacio también responde a una gestión de la atención de un espacio.

En la catedral, para resumir, todo mira al visitante de arriba abajo y el visitante es forzado a mirarlo todo de abajo arriba. Todo está dispuesto (diseñado es la palabra que utilizaríamos) para empequeñecerlo. Para recogerlo. Y para ello rompe la relación simétrica entre realidad e individuo que se da en el exterior. Rompe la equidistancia. Y es en esa ruptura donde se dibuja una manera de percibir, de ocupar y de estar ese espacio: la gestión fenomenológica, postural y atencional son instrumentos de una política para la construcción de una realidad, al producir un sentido que exige la existencia de una identidad.

Sin esperar a que concluya el oficio, salgo de la catedral. Otra vez la luz, otra vez el mundo.

Y, fuera, iluminado –es curioso que entonces la iluminación religiosa tuviera como marco la penumbra– caigo en la cuenta que el recuento de mi visita es la lectura actual del relato de un visitante imaginario del siglo XV. Y, al caer en ello también caigo en la necesidad de ese relato. Porque es imposible situarse en la subjetividad de otro, más aún cuando entre ese otro y quien hace el relato hay seis siglos de diferencia. Aún así, aceptando esa imposibilidad, hoy contamos con un conjunto de técnicas que nos permiten, quizá más que experimentar la subjetividad del visitante histórico, al menos comprender las mecánicas de una política reflejadas en una edificación. O, dicho de otra forma, es a partir de esas mecánicas como podemos empezar a intuir esa subjetividad: es el edificio el que nos sitúa en la piel del feligrés medieval.

Por supuesto que esa lectura está mediada. También caigo en ello. Desde Maquiavelo sé que la religión es, fundamentalmente, una mecánica de control de la población; desde Foucault, que esas mecánicas se traducen en formas arquitectónicas de control. Sé todo eso y por eso pienso en términos de mecánicas y de control. Y, entonces, caigo en la cuenta que si ahora mismo un marciano que quisiera experimentar mi subjetividad tendría en cuenta que mi experiencia viene mediada tanto por las mecánicas de los espacios como de las lecturas de esas mecánicas que he aprendido a hacer. Y caigo, también, en que si un neptúnico (existe el gentilicio de Neptuno) quisiera experimentar la subjetividad de ese marciano que quiere experimentar la subjetividad de un terrícola del siglo XXI que quiere experimentar la subjetividad de otro terrícola del XV tendría que tener en cuenta las mecánicas de los espacios y conocimientos respectivos...

Pero, reparo, quizá no sea así. Quizá la proyección no sea universal, y no me refiero sólo a que no funcione con un hipotético habitante de otro planeta: ¿es posible proyectarse con un egipcio contemporáneo a la construcción de las pirámides de Guiza?

A mí, personalmente, me cuesta. ¿Por qué me cuesta? Sin duda, me faltan referentes. No conozco apenas nada de su mundo, de su vida diaria, de sus costumbres... Ni la literatura ni el cine han construido un retrato más o menos fidedigno, entre otras cosas porque entonces no existían ni la literatura (al menos como nosotros la entendemos hoy) ni, por supuesto, el cine. Me falta relato. Y, posiblemente, porque la arquitectura como mecánica de control aún era incipiente: de hecho, las pirámides no fueron construidas para contener nada salvo un sarcófago. No hay dicotomía interior-exterior. Son, en gran medida, ese gran montón de tierra que esconde un cadáver, pero hipertrofiado. No sólo me falta relato, sino que también me falta tecnología. Y sin el relato y sin la tecnología de soporte, no puedo darle sentido ni, por tanto, hacer una proyección subjetiva. No es que no pueda ponerme en la piel de un egipcio: es que no puedo imaginarme poniéndome en la piel de un egipcio.

Sea como fuera, y a pesar de ser consciente de las debilidades de la proyección, aún así en la catedral me he proyectado.

Sigo andando, por la calle Paloma, aún con la cabeza viajando entre el ábside de la catedral y Neptuno, cuando llego al centro histórico de la ciudad. Eso que la Asociación de Comerciantes del Centro Histórico han denominado Centro Burgos, un centro comercial abierto. Y no puedo dejar de preguntarme si en ese análisis de mi experiencia que haría el marciano también detectaría otras mecánicas de poder. Y, de existir, cómo serían... Como no tengo nada mejor que hacer decido seguir con el experimento mental. Venga, acepto el juego y me proyecto en ese marciano que pretende experimentar mi subjetividad y pregunto: ¿existen mecánicas de control de nuestros espacios?; y si existen, ¿cuáles son?

O, preguntado de otra forma: ¿cuáles son las políticas sobre las que hoy se erige el mundo? ¿Y, más interesante, podemos, a partir de esas políticas, construir la proyección de nuestra subjetividad? ¿Supone, entonces, que nuestras subjetividades están siendo dibujadas? ¿Y cómo?

Y aún de otra forma: ¿Es la eficacia de esas mecánicas las que fundamentan el poder que las pone en práctica? ¿Sin esas mecánicas, el poder lo es?

Buf, vaya preguntas para un paseo matinal por Burgos. Tengo que reponer fuerzas.

Entro en una cafetería. Es un establecimiento de una cadena multinacional de comida rápida pero, eso sí, tiene la pegatina de Centro Burgos en la puerta. Para mi sorpresa, a pesar de ser media mañana de un día laborable, o quizá por eso, me encuentro que el mostrador está abarrotado por una treintena de estudiantes, todos vestidos iguales. De uniforme escolar. Deben estar de excursión en la ciudad, como yo. Para evitar las aglomeraciones, encuentro a mi derecha unas máquinas autoservicio. Están vacías. Me acerco a una, en la pantalla escojo un café con leche y una madalena. Introduzco la tarjeta de crédito y, tras recibir un ticket con un número de turno, soy dirigido al mostrador de entregas. Aún está la chavalada decidiendo qué va a almorzar cuando yo ya tengo mi bandeja. Busco una mesa libre, aún hay muchas, y me siento. Y, entonces, sonrío.

Sí, sonrío. Porque allí las preguntas han empezado a aclararse. Y se aclaran porque reconozco el lugar a pesar de no haber estado ahí en mi vida. Y lo reconozco porque

entra en esa categoría de espacios que la sociología llama no-lugares. Espacios indeterminados, indistinguibles. Sean salas de espera de clínicas dentales privadas, restaurantes de comida rápida o salas de reuniones en edificios gubernamentales: todos iguales, desde Seattle a Shanghái. Espacios que niegan cualquier referencia exterior, siempre las mismas temperatura y humedad. Climatizados. Espacios que niegan el tiempo, luces eternas e inmutables, sea la hora que sea, de día o de noche. Espacios en los que tomas siempre la misma postura, todas las sillas son la misma silla y todas obligan a sentarte igual: el respaldo vertical, el asiento ergonómico, los apoyos dirigidos. Antes de probar bocado, miro a mi alrededor. Espacios indeterminados también en el interior, te sientes donde te sientes estás en el mismo sitio.

Sonrí porque, efectivamente, en aquel restaurante de comida rápida también se dan las mecánicas de gestión fenomenológica, postural y espacial que aparecían en la catedral. Y, no sólo eso, también porque los procesos de producción de esas mecánicas se engloban bajo esa disciplina tan difusa que es el diseño, esa receta que combina talento creativo aderezado con investigación antropológica salpimentada con inferencias sociológicas endulzadas con trabajo colaborativo y rematadas con tecnologías de la información. Una amalgama que cuenta con una visión del mundo, de sus habitantes y de los objetos. Una amalgama cuyo ariete, cuya vanguardia es el Pensamiento de diseño, Design Thinking, para la que el diseño ya no es sólo el objeto que produce sino también, y sobre todo, una forma de pensarlo. El Pensamiento de diseño, y esto me pareció relevante, es un objeto de pensamiento que se manifiesta en la producción de objetos. El PdD integra idea y cosa, los convierte en un proceso. Que piensa el mundo y que lo pone en práctica. Le da sentido y objeto. Y todo a la vez, siendo ésta, quizá, la gran novedad: nunca la producción de sentido del mundo había sido tan rápida. O, como se dice ahora, tan eficiente.

Y si era verdad aquello que afirmaba Nietzsche de que los católicos, a fuerza de ver el mundo como algo feo y malo, habían hecho el mundo feo y malo, entonces los diseñadores, a fuerza de ver el mundo a través del diseño, acabarán por construir un mundo de diseño. Y así, a sabiendas de que café y madalena también surgían de procesos semejantes, me los tomo. Efectivamente, como el espacio en que se venden sus sabores también están diseñados. Tanto como el vaso y el envoltorio que los contienen.

Hoy todo está diseñado.

Y lo que es más: hoy todo está pensado como diseño.

Con el regusto amargo del café sin azúcar, asiento. Bien. Ya había encauzado las preguntas. Hoy el mundo se levanta a golpe de diseño; más concretamente, a golpe de Pensamiento de diseño. Al eliminar la indeterminación sobre desde dónde se construye hoy el mundo, las reformulo: ¿Cómo son las mecánicas y políticas sobre las que se construye el mundo, que dan sentido al mundo desde el Pensamiento de diseño? ¿Cómo producen la realidad y nuestra relación con ella? ¿Cómo median nuestra subjetividad? Bueno, las preguntas siguen siendo complejas, pero al menos ya tienen un sujeto. La pregunta ahora se puede hacer desde algún sitio, también necesita mediación.

Me levanto, llevo la bandeja hasta el contenedor, la vacío y salgo a la calle.

Hace un día fantástico para pasear por el centro de la ciudad. Y, mientras recorro el camino que va hasta la plaza Mayor, procuro no recordar a Koolhaas y su reflexión sobre la memoria artificial que estamos construyendo en los centros urbanos. Pero no puedo evitarlo al pasear por ese oxímoron que es un centro histórico gentrificado. Y, allí, entre las no-ruinas de ese no-lugar, tan candorosa la apuesta de sus promotores para convertirlo en otro centro histórico más, devorado por esa no-ciudad en la que se han convertido casi todos los centros históricos del mundo, espacios indistinguibles entre sí, decido que no, que por muchas que semejanzas existentes entre la arquitectura y el Pensamiento de diseño, dos disciplinas sintéticas, centradas en la solución del problema y la producción de sentido, que no voy a buscar entre aquella ingenuidad urbanística signos de esas mecánicas de producción de sentido derivadas del PdD. No, decido, voy a hacer otro acercamiento, mucho más abstracto: sus productos. Y, allí, en la esquina de la calle Paloma con Diego Porcelos, frente a la puerta de La Mejillonera, hago una taxonomía rápida:

1. Objetos. Las cosas. La cosa. El ente. Eso que antes se decía que salía a nuestro encuentro. Y que en ese encontrar adquirían sentido.
2. Espacios. Esos objetos grandes que contienen otros objetos más pequeños. Otras cosas. Y, entre esos entes, nosotros.

¿Cómo se produce el sentido desde el Pensamiento de diseño? ¿Es el mismo procedimiento en los tres productos del PdD? Ni idea. Como siempre en estos casos, decido dejar de pensar en ello y deambular por allí en cuerpo y mente.

Pero no he avanzado diez metros, cuando me dicta la intuición: A través de una interfaz. Y se queda tan pancha. O no, porque matiza a continuación: el PdD construye el sentido igual que las interfaces construyen sentido. Y ya, se calla y me deja tirado en la calle Sombrerería. No sé qué pensar, reconozco. Y para disimularlo sigo mirando fachadas calle abajo. Quizá, las relaciones entre la interfaz y el PdD son muchas, tantas como las que hay entre la interfaz y la arquitectura, así que podría ser... Como no tengo nada mejor que hacer decido explorarlas. Me siento en uno de los bancos de diseño de la plaza Mayor, unos graderíos de dos peldaños construidos con tabloncillos corridos que sirven de asiento. Allí, saco el móvil y la aplicación de notas escribo:

¿Qué es una interfaz?

Sin rodeos: una interfaz es un traductor entre distintas formas de información.

¿Perdón?

Sí, quizá sí que sea conveniente tomar algún rodeo:

La interfaz es un objeto muy elusivo, de difícil aprehensión. Quizá comprendiendo los motivos de esa dificultad comprendamos mejor qué es una interfaz

Interfaz, en el original inglés, *interface*, es aquello que está *entre-caras*. Aquello que existe porque existen esas caras. Sin ellas, no existiría. Es una frontera: una delimitación: la suya es, pues, una existencia derivada. De ahí lo escurridizo del término, de ahí la dificultad de su definición. Sin las caras, la interfaz no existe.

Es una superficie de contacto, pero también lo es fricción. De hecho, es la fricción existente entre ambas caras, con el objeto de suavizarla, la justificación de la necesidad, y por tanto de la existencia, de la interfaz. Por eso, es tarea de la interfaz mediar entre las caras. Modificar lo que encuentra a cada lado para que ambos lados puedan entrar en contacto. Porque la interfaz no es un mero conector, no sólo pone en contacto. No es como esa tubería que une dos aljibes, en los que el agua es siempre agua, no se transforma ya esté en un depósito, en otro o en la cañería. No; la interfaz pone en contacto pero también modifica: es como si en depósito hubiera aceite y en el otro vinagre y mediante su paso por el conducto uno y otro transmutasen, convirtiéndose el aceite en vinagre y el vinagre y en aceite. Lo emitido por ambas caras, por tanto, se ve modificado mediante su conexión por una interfaz.

La interfaz traduce, por tanto.

Una tarea de traducción que sólo es posible porque en ambas caras no se encuentra otra cosa que información. La labor de la interfaz es, pues, abstracta. Otra de las razones de lo escurridizo de la definición. A cada lado, hay un universo de significados pero, como los multiversos de la física cuántica, son estancos. Ininteligibles entre sí. Signos que no pueden ser compartidos con el otro lado y que necesitan hacerlo para completar con sus respectivas funciones.

Pero traducir significa también interpretar. Para que los signos producidos en una de las caras de la interfaz sean comprendidos por la otra es necesario interpretarlos. Y en esa interpretación no es neutra ni puede serlo: como sabe cualquier que ha intentado traducir un texto a otro idioma, es un ejercicio que requiere renunciadas, en unos casos, y manipulaciones, en otros. O como lo expresaba aquel juego de palabras que explotaba la cercanía fonética entre “traducción” y “traición”. La traducción exige, por tanto, forzar los signos de un lado para hacerlos comprensibles al otro. Y esa disciplina/violencia que ejerce la interfaz sobre los signos también se manifiesta de otra manera: al interpretar también delimita lo que puede ser expresado por unos u otros signos al establecer de antemano qué tiene significado y qué no al otro lado. Por eso, la labor de interpretación de la interfaz tiene una dirección: modula los sentidos posibles del intercambio de información imponer un diccionario.

Y, además, la interfaz es una traductora simultánea. Traduce en tiempo real, es instantánea. Es, por tanto, automática. No puede ser de otra manera, si pretende ser eficiente. Otra de las razones de lo resbaladizo de la definición. O, dicho de otro modo, ese automatismo excluye la intervención humana en el proceso de mediación de la información. Podemos, y de hecho lo hacemos, diseñar interfaces para mejorar la transmisión de información entre ambas caras de la interfaz, pero no intervenimos en el intercambio. O somos señales o somos símbolos, pero nunca convertimos unos en otros. No, nuestro lugar en la interfaz no es ese. Si lo fuera, ralentizaríamos el proceso. Porque restamos eficiencia, la interfaz impone la velocidad de las máquinas en el procesado de la información.

Y, de momento, no toda la información es generada y procesada por máquinas.

De hecho, esa distinción, permite distinguir dos distribuciones de la interfaz, y al

tiempo explicar la naturaleza de la información:

Señales vs señales. Señales eléctricas, de momento, tratadas como información. Producidas por las dos máquinas que son las dos caras que hay a cada lado de las interfaces de la internet de las cosas. Máquinas comunicando con máquinas. En esa relación entre máquinas, que la interfaz traduce, produce un auténtico esperanto *de facto*, quizá el primer esperanto real de la historia, que sólo entienden ellas y una élite grupo de programadores: un descomunal agregado de lenguajes no-naturales que configuran un diccionario alternativo del mundo. Máquinas sirviendo a máquinas. En una estructura jerarquizada de eficiencias interdependientes que, potenciada por su esa misma eficiencia, va cubriendo el mundo de capa tras capa de información hasta sepultar lo dado y colocarlo cada vez más lejos de nuestra percepción.

Aquí, la interfaz es un traductor entre señales y señales.

Señales vs símbolos. Señales eléctricas, también de momento, y símbolos culturales, también de momento. Son las dos caras informativas de la internet que usamos. A un lado, las señales que generan y procesan las máquinas; al otro, el conjunto de símbolos que llamamos cultura, generado y comprendido por los humanos. El universo eléctrico del servidor frente al universo simbólico del cerebro. Y es la tarea de la interfaz establecer puentes entre ambos. Al conjunto de técnicas profesionales dedicadas a la conversión de señales en símbolos y de símbolos en señales las llamamos Experiencia del Usuario.

Aquí, la interfaz es un traductor entre señales y símbolos.

La traducción/interpretación ejerce una disciplina/violencia sobre los signos y acelera su transmisión, sin la cual el intercambio de información sería imposible o mucho menos eficiente, que es la otra forma de la imposibilidad.

Pero todo es más o menos obvio.

Ya se ha hecho tarde y el estómago me recuerda que ha llegado la hora de comer. Pero como esto de escribir deja resaca, mientras busco un restaurante me pregunto si esa analogía que planteaba la intuición entre interfaces y Pensamiento de diseño supone que éste es también un traductor y un acelerador... ¿Es el Pensamiento de diseño un traductor/acelerador entre símbolos y símbolos, la única distribución que queda fuera del alcance de la interfaz? Tendría gracia, pero no, no lo es. Y tendría gracia porque hasta ahora esa tarea de traducción entre símbolos y símbolos es ejercida por un aparato muy concreto que, por mucho que lo hemos intentado, no hemos logrado emular: el aparato cognitivo. La cognición, entre otras muchas cosas, interpreta las señales y símbolos de su interior y del exterior para integrarlos en otras señales y símbolos. No, el Pensamiento de diseño, a pesar de ser un modo de pensar, no tiene esas capacidades.

Así que si la intuición tiene razón y hay una analogía entre los modos de producción de sentido de la interfaz y del PdD, esta tiene que estar en otra parte. Quizá explorar la relación entre ambas disciplinas ayude a aclararme las ideas. Eso y el vino de la casa

que acabo de pedir en el restaurante.

Para muchos especialistas y teóricos del diseño, el Pensamiento de diseño es, al menos en parte, una extensión metodológica del diseño de interfaces. Tantos, que esa relación ya es una especie de lugar común. Una historia un tanto sobada que, mientras espero el primer plato, aprovecho para resumir así:

HCI → Usabilidad → UX → Design Thinking

Hará unas cuantas décadas, cinco a lo sumo, la reducción en los costes de procesadores permitía el desarrollo de una industria del ordenador personal y esa era una oportunidad de mercado que no se podía dejar escapar. Las computadoras ya no se destinarían sólo a la resolución de problemas cuya solución requiriera enormes potencias de cálculo, sino que se destinarían también al procesado de información personal y laboral. En algún laboratorio se empezó a trabajar en formas de relación con los ordenadores más intuitivas, capaces de ser asimiladas por públicos cada vez más numerosos. Y para ello, había que expulsar al ingeniero del puesto de mando de la computadora para hacer sitio al no especialista, al usuario. Había dos opciones, o se enseñaba a programar a todo el mundo o se desterraba la línea de comandos. Obviamente, se escogió la segunda opción: había nacido la HCI, *Human-Computer Interface*, y con ella la interfaz gráfica. La HCI trataba de mediar, fundamentalmente, la relación de un hombre con una máquina.

Pero las máquinas dejaron de estar aisladas. Muy pronto se constituyeron en red. Lo que suponía que un mismo usuario podía, desde una misma pantalla, interactuar con varias máquinas simultáneamente. Es decir, podía gestionar información almacenada en distintas máquinas. Había nacido la Usabilidad. Un conjunto de metodologías soportadas sobre la investigación de usuarios (tests de usabilidad y heurísticos que estudiaban el comportamiento real de los usuarios y sus relaciones con la interfaz: tests que, aunque básicos, serían un ejercicio de etnografía) que facilitarían el trasiego y manipulación de la información alojada en todas esas máquinas. Se trataba de la creación de estándares para que el usuario pudiera ejecutar todas las funcionalidades de todas esas pantallas con relativa facilidad. Y mientras se diseñaba una interfaz también se diseñaban los casos de uso: se diseñaba un usuario.

Pero los usuarios no están aislados, viven inmersos en un universo simbólico. Las pantallas, cada vez más ubicuas, debían prolongar ese universo mediante la transmisión de los mismos atributos y valores que construyen el mundo en el que está inserto el usuario. A las metodologías que estudiaban el usuario y convertían la interacción en procesos regulados se sumaron todas las técnicas de motivación del consumo. Había nacido la Experiencia del Usuario. Una disciplina un tanto incierta e indefinida, que a partir de la promesa de una eficiencia ilimitada generada por las máquinas, pretendía introducir en la interfaz los mecanismos de producción de ese universo simbólico con los que la sociedad lleva experimentando a través de la publicidad y el marketing. Se trataba de convertir a los usuarios en consumidores.

Pero los consumidores no siempre viven rodeados de máquinas. A veces, aunque

cada vez menos, viven también, aunque cada vez menos, algunos momentos alejados de las máquinas. Y si la promesa de eficiencia se había hecho real en las máquinas, ¿acaso los interfaces no se habían impuesto en todos los órdenes de la vida laboral, mediando la producción por todas partes?, bien merecía la pena intentar extrapolar esa misma idea de proceso regulado más allá de las interfaces. Fue entonces cuando los mecanismos de generación de ideas de negocio o de servicios, de objetos o de espacios se metodologizaron, devinieron procesos regulados destinados a la creación de sentido que retroalimentaba esos mismos procesos.

¿Quiere esto decir que el Pensamiento de diseño es una extensión de la creación de interfaces? ¿Acaso significa que las mecánicas de poder de uno son las mismas que las del otro? No, aunque sí que hay una continuación conceptual entre ambas disciplinas: si la interfaz es una forma de acercar la programación, lógica formal, al usuario sin capacidades ni conocimiento en ello, el producto del PdD es la creación de procesos ejecutables por usuarios sin entrenamiento. Hay una des-capacitación generalizada del usuario.

Por eso, ambas son hoy dos epifenómenos de las formas de nuestra relación con los objetos, la realidad de una parte, y con las formas de relacionarnos con nosotros mismos y con los demás de otra. Porque ambas disciplinas hoy destierran, o pretenden, desterrar el símbolo, convirtiéndolo en innecesario para nuestra relación con la realidad. Así que, mientras llega el postre, un sorbete de limón, no puedo sino explorar esa idea, con la esperanza de que en esa transmutación informativa se encuentren las mecánicas de poder del diseño:

Siempre se ha dicho que era a través de la cosa como adquiriríamos conocimiento. Que, a partir de nuestro encuentro con lo dado, construíamos enunciados (epistemología) relativos al mundo, y que su adecuación con lo dado era lo que llamábamos Verdad (lógica). Sin olvidar que la determinación de las formas de esa adecuación es facultad exclusiva del poder: es lo que constituye el poder.

Vivimos en un mundo en el que lo hecho ha sepultado lo dado. Lo transformado ha sepultado lo originario. Todos los objetos que componen el mundo han sido elaborados, manufacturados, fabricados o producidos por nosotros. Aquella cosa que se nos aparecía y desde la que se construía la filosofía moderna, la epistemología, viene cargada ya de conocimiento, aunque sea del de generaciones anteriores. Si antes era imposible aprehender la cosa, aquella cosa-en-sí, – que ya apenas existe, al menos en los objetos que cubren La Tierra–, hoy la cosa que se nos aparece no es sólo perceptible mediante los sentidos. En apenas unas décadas hemos reconstruido la realidad, el todo, lo dado, con objetos a los que no accedemos sólo mediante la percepción: sí, aún somos animales fenomenológicos, pero ya no solo. La cosa siempre estuvo cargada de conocimiento: el conocimiento que adquiriríamos de la cosa una vez que nos la encontrábamos; el conocimiento de la cosa una vez que la manipulábamos: pero tanto el conocimiento del rayo del sol estaba en la percepción del calor de ese mismo rayo de sol como el de la herramienta estaba en la misma herramienta. Ese conocimiento era, si no la base, sí parte fundamental de la *cosidad* de la cosa. Sí, la cosa también era la información; y lo sigue siendo. Pero ahora la información ha dejado de ser simbólica –la *cosidad*– para convertirlas en señales. Esas señales eléctricas que llamamos datos. Y, a través de los datos, del intercambio y manipulación de datos, hemos abierto una nueva

vía de contacto con la realidad y los objetos que la pueblan/cubren. Y esa nueva vía de contacto es mucho más eficiente en la manipulación, en la transformación de la cosa que su gestión como símbolos. Erradica las redundancias, las dobles interpretaciones, el ruido. Es, por tanto, una forma de comunicación, pero no sólo: no sólo es mucho más poderosa que los mecanismos de transmisión de información tradicionales, sino que acorta de forma sustancial, fundamental, la distancia entre el enunciado y la acción, tanto que los convierte en lo mismo (o casi): la descripción de la realidad se hace a través de la línea de comandos, o para quienes no sabemos programar, a través de la interfaz: nunca un lenguaje formales, del que están exentos tanto la significación como la subjetividad, había logrado expresar la realidad con tan exactitud, con tal precisión. Claro que la realidad, lo dado, ha sido transformada para poder ser abarcada por dicho lenguaje analítico. El código mientras describe acciona. La adecuación entre enunciado y hecho, el criterio de Verdad tradicional, es absoluta. La Verdad, por tanto, es absoluta. Y fuera de la Verdad no hay, no pude haber, discursos alternativos. Por eso, el poder de manipulación del objeto que hemos adquirido a través del dominio de la información/datos es descomunal. Basta pulsar un botón en una pantalla para que empiece una cadena de procesos informativos que desembocan en acciones como abrir una presa, lanzar un cohete o comprar unas zapatillas que están en el otro extremo del mundo. Por eso no es raro que hoy todo tenga una interfaz embebida. Lo raro sería lo contrario. Animales y plantas, máquinas que producen máquinas, todo es gestionado como información/datos. Hoy todo está mediado por una interfaz porque hoy todos los objetos son datos. Pero, y esto es muy importante, no tenemos acceso directo a ese universo informativo: necesitamos interfaces no sólo para manipularlo o gestionarlo, necesitamos interfaces simplemente para acceder a él. Sin ellos, somos ciegos a la información/datos y, por tanto, somos ciegos al mundo. Una prueba de ello es que, hasta hoy, el contacto con la cosa, ya fuera lo dado o lo hecho, generaba una sensación, en sus dos acepciones: el contacto con la cosa provocaba una reacción fisiológica o una forma de conocimiento; sin embargo, el discurso del dato no es absolutamente ajeno, no nos provoca nada. En este orden, para sentirla y conocerla requerimos de un conjunto de dispositivos electrónicos mediante los cuales accedemos, comprendemos y experimentamos la cosa traducida a datos. Es lo que, en otra parte, llamé el exocerebro.

Ahí, es muy relevante la forma que en que hoy nos relacionamos con el objeto que somos, nuestro cuerpo. Por supuesto, esa relación ha sufrido la misma transformación. Aunque es cierto que nuestro aparato cognitivo aún lo gestiona a través de señales, eléctricas y químicas, las decisiones que tomamos con respecto a él se basan en datos. Contado de otra forma: hasta hace poco, al encontrarnos mal, íbamos a un médico y mediante enunciados simbólicos intentábamos transmitir qué nos pasaba. Hoy ya no hace falta, muchos de nuestros malestares, la gran mayoría y todos los más comunes, pueden ser diagnosticados mediante el análisis de los datos que genera ese mismo malestar. La información/símbolo, la lectura que hacíamos de ese malestar, ha desaparecido de la relación con nuestro cuerpo para dar paso a una relación construida sobre el intercambio y análisis de información/datos. Y una vez que nuestros cuerpos son traducidos a datos procesables y manipulables por máquinas, ya no es necesario que exista una persona en ninguno de los dos extremos de esa cadena que es la enfermedad. Ni médico ni paciente son necesarios una vez que esa transformación sea completa. La información/datos, medida y controlada, marca el criterio de salud, que no es otra cosa sino la idea de Verdad (la adecuación del enunciado con los hechos) referida a nuestros cuerpos. Eso es lo que llaman ahora el Ser cuantificado.



Somos descritos/traducidos como datos (el primer video es una película promocional de un producto que permite medir las constantes vitales –del cuerpo– de un usuario) para ser evaluados/normalizados, inmediatamente, dentro del repositorio de descripciones posibles del mundo (el segundo, es una película promocional de un coche capaz de medir las constantes vitales –el cuerpo– de un usuario mientras conduce y evaluar si es un conductor eficiente o no). El mundo, y nosotros con él, se configura así como un mundo descrito y operado por lenguajes formales de los que se destierra la significación y la subjetividad.

Así, no es de extrañar que el mundo haya estallado con la promesa del Big Data.

Y, en ese mundo que lo hecho ha sepultado a lo dado y del que hemos desterrado lo simbólico, es donde convergen interfaces y Pensamiento de diseño. Porque el PdD es la forma de erradicar lo simbólico allí donde no hay objeto y su interfaz. De producir una realidad más allá de la información/símbolo donde la aún no sabemos, o no podemos, traducirla a información/datos. Es la tarea del PdD completar la transformación informativa allí donde no puede producirse a través de un interfaz. Donde no hay información/datos. Es por eso que su tarea es más compleja que la de la interfaz, porque no cuenta con un campo de información desde el que construir un criterio de verdad (desde el que afirmar o negar la adecuación entre sus enunciados y los hechos). Su tarea, más que como traductor, puede definirse como productor de sentido. Pero no es un sentido construido a partir de significados, del valor de los enunciados que creamos a partir de las cosas que salen a nuestro encuentro –el conocimiento al que se dedicaba epistemología tradicional–, sino a partir de la funcionalidad. Por eso, y esto es en realidad lo más fundamental que comparten interfaces y PdD, para éste la realidad, las relaciones humanas y los espacios que las incluyen, se torna un proceso regulado cuyo criterio de verdad es la adecuación entre lo enunciado (procesos) y los hechos (metas conseguidas). Ése es el sentido producido por el PdD. O, quizá debería decir: ése es el no-sentido producido por el PdD.

¿Cómo se produce ese no-sentido? Para eso quizá sea conveniente explorar cómo funcionaba la industria de producción de sentido hasta ahora: la publicidad y el marketing. Y para hacerlo, voy a proponer un ejemplo hijoputa (extremo y tendencioso) pero muy revelador. Un ejemplo de comienzos de esa industria que, como buen retoño, apunta lo que vendría después sin la complejidad de lo que vendría después y que, al mismo tiempo, puede considerarse un precursor de esa tradición alemana de diseño que

desembocaría en Braun y sus famosos electrodomésticos. Un producto químico de mediados del siglo pasado, muy bien trabajado en términos de diseño como se entendía entonces: labelling, packaging y naming. Los tres campos, cada cual con un nombre más cursi, enuncian con claridad meridiana la promesa del producto. Es decir, la adecuación entre el enunciado y los hechos es total. El labelling o etiquetado es fiel representante de las tendencias de diseño de la época. El packaging o envasado, resistente, fácil de transportar y barato de producir. Y el naming o denominación, una metáfora del funcionamiento del producto. Los tres, funcionalistas, son un a la vez una introducción, una puerta de entrada, y un resumen, un acceso al todo, al producto y su finalidad: un pesticida.



No, la industria de creación de sentido tradicional chocaba con la subjetividad al pretender integrar lo simbólico dentro de sus enunciados: la publicidad, no conviene olvidarlo, pretendía “seducir”. Y la seducción puede darse o no, depende tanto de la capacidad del emisor como de la disponibilidad del receptor. Éste podía rechazar un mensaje en función de sus creencias, sus opiniones o su religión. Por modernas que fueran las técnicas de persuasión, sus enunciados aún conservaban una distancia real con el hecho. La adecuación entre enunciado y hecho aún era evaluable, susceptible de ser subjetivada o no. Es decir, el proceso de producción de sentido podía fracasar independientemente del producto. Por muy eficaz que fuera, el sentido simbólico que adquiriría al incorporar la subjetividad podía resultar en la repulsión del mismo. Ninguna de las marcas de producto utilizadas en los campos de exterminio siguen disponibles en el mercado; y, sin embargo, muchas de las compañías que producían y comercializaban esas marcas siguen existiendo. Hoy a nadie se le ocurriría comprar Zyklon B pero no dudaría utilizar un producto de la compañía BASF. La marca ha sido víctima de la subjetivación; la compañía, aunque también contenía información simbólica, estaba tan alejada de la realidad que los enunciados que emitían se escapan de cualquier verificación.

La nueva industria de creación del sentido obvia la información/símbolo trazando así una circunvalación alrededor de la subjetividad. Crea, así, un no-sentido. A partir de la funcionalidad del objeto o del espacio, no se trata tanto de integrar esos objetos o

espacios dentro de la subjetividad de los sujetos que los utilizan, que sería una forma de crear sentido, sino de producir objetos o espacios capaces de generar una subjetividad determinada en función de su uso, de crear sentido al margen del sentido. El usuario de un producto o espacio diseñado a través del Pensamiento de diseño también está diseñado, y lo está en función de su condición de usuario. Y sólo en función de su condición de usuario. De ahí la importancia que para la industria del PdD tiene el servicio: un proceso sin carga simbólica cuyo fin último es la realización de ese proceso con resultados satisfactorios para el usuario en su condición única de usuario. Y, por eso, en el diseño de servicios el único aspecto subjetivo previo a tener en cuenta es la necesidad del propio servicio (Aquí surge la “falacia del usuario”: tanto en la producción de interfaces como en el PdD se analiza el usuario para incluirlo/involucrarlo en el producto resultante, cuando en realidad el producto resultante exige un tipo/s de usuario cuya subjetividad ha sido excluida. Por eso no se construyen Un usuario, sino usuarios: el diseño hoy es iterativo). El uso, la finalización y completud del proceso para el que ha sido diseñado el proceso, es la razón de la subjetividad del usuario. Cualquier otra forma de relación con el entorno es innecesaria –lo que no quiere decir que sea excluida, no se trata de una imposición, sino que es más un estorbo, algo que impide, o puede impedir, la finalización de la tarea por la que el usuario está utilizando el espacio o el objeto. Ni producto ni espacio contarán, así, con información/símbolo y, por lo tanto, tienen que carecer de referencias externas (temporales, fisiológicas, fenomenológicas,...) más allá de las estrictamente necesarias para cumplir su función.

Es por eso que muchos de los objetos y espacios, pero es más evidente en estos últimos, suelen ser calificados por la literatura crítica como la propia negación de eso que son: los no-lugares, por ejemplo, esos espacios tan funcionales que excluyen cualquier otra utilización que no sea la propia para la que han sido diseñados: urgencias hospitalarias tramitadas como procesos, servicios de atención al cliente, salas de juego en grandes casinos, etc.

Sí, la erradicación del símbolo supone la erradicación del sujeto. Y el nacimiento de la idea de subjetividad. De que somos subjetividades, múltiples y variables. Y de que se pueden producir, o al menos manipular (operar con ellas). Es aquí donde esta charla se pone interesante. Cómo la generación de conocimiento ya no se produce a partir del objeto, que es una de las preguntas fundadoras de la modernidad, sino que se produce a partir del uso del objeto, emancipando objeto y conocimiento. Y, por tanto, 1.- el conocimiento ya no es la base de la subjetividad, sino que ésta es variable en función de los usos que nos dictaminan objetos y espacios; y 2.- que es consecuencia de un vaciado del ser que se ha producido en la metafísica en los últimos cien años. De ahí que algunos afirmen que el producto/espacio es lo que nos construye; mientras otros digan que es lo que nos destruye.

Entonces, Pensamiento de diseño e interfaces son a la vez epítome e instrumento del proceso de la extirpación del mundo de la información/símbolo. Que califiquemos ese proceso como el fracaso de la manipulación del mundo a través del símbolo o que lo consideremos como una sucesión natural es otro problema. Porque más allá de la valoración, hemos llegado a un momento en el que el mundo, y nosotros mismos, estamos y somos gestionados obviando la información/símbolo, con el resultado de un mundo: 1.- más eficiente; y 2.- menos subjetivo.

Resumiendo: la eclosión del objeto/espacio se construye sobre la desaparición del sujeto/realidad.

¿Quiere todo esto decir que vivimos en un mundo de espacios sin realidad que atesora un sin fin de objetos/datos para uso y disfrute de unos seres sin sujeto? No, como me acaba de demostrar el camarero al acercarme la nota. Vaya con los precios del centro histórico gentrificado. La próxima visita a Burgos, me traigo un bocadillo en la mochila. Pero, como me recuerda la nota, vivimos en un mundo al que le hemos añadido una lectura suplementaria. O, mejor dicho, vivimos en un mundo que vemos, vivimos en un mundo que leemos y vivimos en un mundo que procesamos. Sobre las implicaciones de esta nueva capa de no-sentido, que en cierto sentido son una respuesta a las tesis de Foucault, ya hablaré en otra parte.

Salgo a la calle. Y, como en el interior del restaurante, hace bueno. He leído en una guía que hay un quiosco majo en la vereda del río, no muy lejos. Es el momento del café.

Como hasta el paseo Espolón no habrás más de 300 metros decido apartar el PdD de mis pensamientos y centrarme en mi paseo. Sí, porque con tanta elucubración no puedo decir que haya visto nada. Y, total, una vez descrito el mundo y las mecánicas de creación de no-sentido del Pensamiento de diseño ya no puede quedar tanto para una enumeración de las políticas. Políticas que, si es que no están ya más o menos enumeradas, sí que pueden ser intuitivas. Pero antes, ese café solo y una reflexión sobre la síntesis como forma de trabajo del PdD y la eficiencia como resultado de ese trabajo.

El quiosco es un puesto modernista, un donde debe tocar la banda municipal los días de fiesta. O algo así. Pero no es un quiosco donde se pueda consumir nada, no hay bar. Vaya, con las significaciones del mundo, lo traidora que es la polisemia... En fin, que sigo andando por la vereda que bordea el río Alarzón. Un paseo no viene mal.

Síntesis y eficiencia son dos de las características fundamentales del Pensamiento de diseño. Y, aunque no creo que añadan nada a la hora de definir sus políticas, como son dos derivados necesarios para su tarea de producción del no-sentido, decido darles un vuelta y vuelta.

Empiezo por la síntesis. Suele decirse que, dado que el PdD es una forma de diseño centrada en las soluciones, es un ejercicio de síntesis –frente a otros ejercicios, más centrados en la definición del problema y, a partir de este, construir la solución, como la ingeniería. Sintéticas son también la arquitectura o la construcción de interfaces, de ahí las relaciones entre las tres. ¿Pero qué supone que sea una disciplina de síntesis? Esto, aunque no suele saberse, tiene una profunda relación con la filosofía y la construcción del conocimiento en su correspondencia con el objeto, la cosa. Para explicarme, voy a dejar que hable Heidegger y su Pregunta por la cosa:

“El conocimiento humano es un relacionarse representativo con los objetos”.

Y ese conocimiento tiene dos formas: “Analítico, análisis, viene de disolver, descomponer. Síntesis, de componer”.

“Si no se anuncia sobre el objeto nada más que lo que está en el concepto, es decir, si la verdad del juicio sólo se basa en la descomposición del concepto del sujeto como tal,

entonces este juicio, fundado sólo en la descomposición, es analítico.”

“Por eso, el juicio analítico es, según Kant, explicativo, no amplía nuestro conocimiento en cuanto a su contenido”.

“Considerado desde el juicio analítico esto significa que aquí no podemos quedarnos dentro del concepto sujeto, ni nos basamos únicamente sobre aquello a que pertenece a una pizarra en general. Debemos salir del concepto, e ir más allá de él y tomar un camino a través del objeto mismo. Esto quiere decir: ahora, con el concepto del objeto se debe co-representar el objeto mismo. Este co-representar-con del objeto es una síntesis. Un juicio en el cual el predicado se añade al sujeto, atravesando la X y regresando a él, es un juicio *sintético*”.

Esto es, el PdD es una disciplina sintética porque es una tarea creativa. Así, requiere emitir enunciados (juicios en la terminología kantiana) que partan del concepto-sujeto para añadirle conocimiento. Por eso no trabaja tanto en la definición del problema como en la determinación de la solución. Y es esa misma síntesis la que le permite trabajar sin juicios prefijados, sin pre-juicios, en un proceso de trabajo abierto en el que las soluciones se proponen abiertamente, sin la delimitación analítica. La explicación de la posibilidad de los juicios sintéticos *a priori*, base de la Crítica de la Razón Pura, y su relación con el proceso de síntesis del PdD la desarrollaré en otro momento. Lo importante aquí es que esa posibilidad permite trabajar desde el concepto-sujeto desde otros sistemas de validación, mas allá de la adecuación del enunciado al hecho. De ahí, que el Pensamiento de diseño trabaje a partir de la solución, entendida esta como concepto-sujeto desde el que emitir juicios cuya validez es su adecuación al proceso en términos de eficiencia.

La eficiencia, por otra parte, la consecución de metas en relación a los medios invertidos, no es ya tanto un modo de producción, sino la producción de un modo. No se trata tanto de que el trabajo del Pensamiento de diseño sea eficiente, sino que lo diseñado por medio del PdD lo sea. Es decir, la solución buscada a través de la síntesis debe ser eficiente, esto es, debe garantizar unas metas cuantificables (procesables como información/datos) invirtiendo los medios necesarios, pero sólo los medios necesarios, para su consecución. Y, como hemos visto, la subjetividad total del usuario no es un medio necesario. Ni las referencias temporales, fisiológicas o fenomenológicas. Ni, como colofón, sentido.

Bueno, pues ya sólo falta que encuentre una cafetería con terraza para intentar resumir/enumerar las mecánicas, las políticas del Pensamiento de diseño. Pero entre síntesis y eficiencias he seguido río arriba hasta llegar al arco de Santa María. Lo cruzo y en la plaza del rey san Fernando encuentro una terraza. Así que sin excusas, me pongo a ello:

Un listado de políticas preliminar podría ser:

1. Funcionalismo.

La principal virtud del PdD es también su primera mecánica. Todo sirve para lo que está concebido y nada más que para lo que está concebido. Nadie, por poner

* Cursiva del autor.

un ejemplo, se va con un libro y un refresco a leer a la sala de espera de una oficina de Hacienda (aunque pueda ser un ejercicio curioso, la verdad). Y a nadie se le ocurre porque, entre otras cosas, están diseñadas para que a nadie se le ocurra. Si todos nos fuéramos a esa sala a echar la mañana como vamos al parque o los jubilados a las obras, esa sala dejaría de ser eficiente.

El mundo se ha convertido en un sitio habitado por aquellos vascos del chiste: Yendo por setas, uno de ellos se encuentra un Rolex y, al comentárselo al otro, este le responde: “¿Estamos a setas o a Rolex?”. Y, para quien no lo crea, una muestra rápida: el texto predictivo de Google. Ese ejercicio de normalización de las preguntas es, necesariamente, una normalización de las respuestas. Porque o estamos a por setas o estamos a por Rolex.

Pero además del funcionalismo de los objetos y espacios hay un funcionalismo conceptual, también interesante. Hacemos las cosas porque las cosas funcionan. Y porque funcionan, hacemos las cosas. Es decir, el proceso de síntesis sobre el que construye las soluciones el PdD es una forma de posibilismo radical. Si puede hacerse funcionar, se hace. La reflexión sobre si debe hacerse o no está excluida del planteamiento. Porque puede hacer, las hacemos; no porque debamos hacerlas. Un posibilismo que, en muchas ocasiones es positivo, pero no siempre. Es decir: ¿debemos acometer todas las tareas que son posibles? Como en todo, hay partidarios de todas las respuestas posibles. Las negativas hoy nos parecen más aburridas, a pesar de todos los esfuerzos de Morozov y Lanier de darles algo de pimienta. Y es que es imposible competir con iniciativas como la de uno de los dueños de Google, que pidió la creación de un territorio al margen de la ley donde los científicos (sí, ellos se autoproclaman científicos) puedan experimentar cosas nuevas, dar rienda suelta a su posibilismo sin las constricciones, las resistencias del mundo real –sean estas cuales sean.

2. Pérdida de autonomía (La falacia del usuario)[†].

Uno de los primeros sectores en los que se empezó la instalación y uso masivo de la tecnología fue en la industria musical. Supongo que los músicos, una vez aburridos de las sonoridades de pianos, órganos y demás, empezaron a experimentar con la electrónica. Los sintetizadores, aquellos Moog analógicos tan curiosos, generaban sonidos novedosos. Y todo dios, o mucho dios, empezó a usarlos. De pronto, no había grupo sin sinte. Y con el sinte llegaron los secuenciadores, las cajas de ritmo, las percusiones electrónicas... Una eclosión, de pronto había aparatos por todas partes. La música, incluso la que no era electrónica, se había convertido en electrónica. Todo eran cables, jacks, pedales y vocoders. O casi todo. Mucho, en cualquier caso. Los músicos, por su parte, empezaron a experimentar con los cachivaches, enchufándolos unos a otros y estos a ordenadores, generando loops casi infinitos. No me extrañaría nada que hoy llamemos teclado a lo que pulsamos en los ordenadores por una extensión de aquellos teclados híbridos de sintetizador y ordenador que muchos músicos empezaron a usar. (La industria musical luego pagaría el precio de la inclusión tecnológica temprana, pero eso ya es otra historia).

[†] Extracto de un email a Humberto Matas.

¿Recuerdas cuando, hará una veintena de años o más, instalar un nuevo ordenador, un nuevo periférico, cualquier cosa nueva, era una locura? Bueno, pues estos músicos lo hacían mucho antes, casi cuarenta años antes. Si la curva de aprendizaje para instalar una impresora a Windows 98 era salvaje, cómo sería la de instalar un ecualizador a un Moog. Brutal. Para iniciados.

El caso es que siempre recuerdo una frase fabulosa de Brian Eno que describía sus inicios tecnológicos en los estudios. Decía algo así como que la mejor forma de aprender a usar un instrumento electrónico era tirar el libro de instrucciones a la basura y empezar a experimentar. La frase era de una entrevista en la prensa musical inglesa de mediados de los 90.

La frase, además de recoger el espíritu de aquellos músicos pioneros, medio ingenieros autodidactas medio visionarios, siempre me ha parecido que ganaba sentido si lo comparamos a la evolución del proceso de instalación/aprendizaje de las siguientes generaciones de cacharros. Desde aquellos Moog a Windows 98 al iPhone hay un viaje. Un viaje en el que tiene mucho que ver el diseño. Y no hablo del diseño de producto, o sí. También hablo del diseño y consolidación de una industria, la tecnológica. Y, casi más interesante, también hablo del diseño del usuario. De un usuario. (Y esta aclaración, esta determinación de "un" usuario en concreto es la base de esta reflexión, porque es el fundamento de los sucesivos discursos sobre el dibujo de una subjetividad para las que se aplican las metodologías día del Diseño)

Y es que, y abrevio un poco, ese viaje es el viaje que va desde la incertidumbre de la instalación y el resultado, de ahí la experimentación, a la facilidad de la instalación y los casos de uso cerrados. Desde el riesgo hasta la previsibilidad. Y, en el proceso, hemos ido eliminando el error, que está muy bien cuando vas a instalar una impresora, en favor de la unicidad de uso, que está muy mal cuando quieres experimentar. Acuérdate lo que era instalar nada hace diez años y lo que es instalar algo ahora. Ahora es mucho más seguro sí, pero también mucho más aburrido. La tecnología, mucho gracias al diseño de casos de uso cerrados, se ha convertido, en muchos casos, en doméstica. Se ha domesticado. Y, por el camino, nos ha domesticado a nosotros. Al desterrar el fallo hemos desterrado la sorpresa. Y, con ella, la admiración –que es sinónimo de sorpresa. Hemos diseñado la seguridad, eliminado la amenaza, pero hemos excluido el asombro – otro sinónimo.

Pero no sólo eso, hemos imposibilitado aquella otra maleta que también se llevaba en aquel viaje: el aprendizaje. Antes te dabas de hostias con la máquina para hacer nada, pero en ese combate aprendías. Hoy, el iPhone, deja poquísimo margen de aprendizaje. Diría que ninguno, pero no quiero abusar.

Resumiendo:

Antes las dificultades eran inmensas, casi tantas como oportunidades de aprender.

Antes los casos de uso era infinitos, ahora son uno.

Antes los usuarios podían ser cualquiera, ahora son uno.

3. Temporalidad.

Derivada de las dos primeras políticas, el PdD impone su propia temporalidad. Los procesos tienen que cumplirse dentro de unos plazos prefijados. Nadie, a diferencia de la catedral gótica, por ejemplo, va a reflexionar a una sala de espera de urgencias de un hospital, por muy diseñada que esté. Algo, por ejemplo, que sí sucedía en la catedral gótica, donde alguna gente aún atiende a los sermones, sí, pero mucha más se acerca hasta allí en busca de la tranquilidad, el sosiego y la quietud. A urgencias, sin embargo, o se va enfermo o a acompañar a un enfermo o no se va. El tiempo ahí dentro es el tiempo de la tramitación de las urgencias médicas, en la que el único factor subjetivo a tener en cuenta es el dolor (cuantificado en datos procesables) que muestra el paciente debido a su enfermedad. E, incluso, ni siquiera éste marca la temporalidad del proceso. Será atendido o no en función de los parámetros pre-establecidos por los diseñadores del servicio, que por otra parte, no son muy distintos de los criterios de atención de llamadas en un Servicio de Atención al Cliente de un Call Center.

En ambos casos, si la avería es enorme y hay médicos u operadores disponibles, entra primero. Si no, a esperar con la música de fondo de la sala de espera o la melodía insignia del anuncio que esté publicitando en ese momento la marca a la que estás llamando.

Pero no sólo hay una temporalidad impuesta al usuario durante el proceso. También hay otra previa. Es la velocidad de comprensión de su tarea por parte del usuario. Cuanto antes comprenda el no-sentido requerido para la ejecución de la función menos tiempo tendrá para echar mano de su subjetividad y distanciarse de la ejecución de la tarea. En el Pensamiento de diseño no existen las barreras de entrada ni las curvas de aprendizaje, ni pueden existir. Ir a ejecutar algo y ejecutarlo es la misma cosa.

Y, una vez que el sujeto se ha convertido en usuario, es decir, que ha prescindido de su subjetividad en pos de la ejecución de la tarea para la que ha entrado en el proceso, esa temporalidad estará marcada por el diseño del proceso. Y será siempre acelerada.

Pero esa aceleración tiene dos formas. O dos concreciones. Es una aceleración de los procesos, estos tienen que ser ágiles (la agilidad, el “agilismo” que dicen los cursis iletrados, se ha convertido en una virtud capital de todo proceso), se traduce en la creación del no-sentido vía la aceleración. La temporalidad de las máquinas y procesos rompe con el proceso de toma de decisiones tradicional: en un pasado mítico, todos los pasados lo son, es las decisiones se tomaban en una dialéctica mores/progreso (mores y progreso son dos formas de expresar las fuerzas que determinan la toma de decisiones: el diálogo humano y una idea de fin). La aceleración del no-sentido excluye ambos elementos e imposibilita la toma de decisiones humanas. Se nos escapa no sólo el criterio de Verdad, sino también los elementos sobre los que construir un discurso para alcanzar el criterio de Verdad. Van, fundamentalmente, demasiado rápidos: a la velocidad de proceso de las placas base, cuya aceleración aunque no es exponencial, la ley de Moore es un mito fundacional del mundo del no-sentido (y que se fundamente sobre un mito sin demasiado sentido es interesante, aunque no es lo

mismo el no-sentido que el sinsentido) es inaprensible para nosotros. Las decisiones tomadas a esa velocidad nos inhabilitan como decisores. No sería raro que, en unos años, delegáramos –y delegar es la forma verbal sobre la construir una narrativa suave de nuestra propia exclusión– en las máquinas esa toma de decisiones: esta es otra de las razones del exocerebro.

Ahora, una pregunta: ¿el usuario no-autónomo, no-subjetivo, es responsable de sus acciones? Me enfrentaría a esta pregunta pero ya va siendo hora de recoger y volver a casa. La dejo ahí, apuntada para otro día. Mi tren sale de la estación en apenas veinte minutos. Y, Google Maps me dice que estoy apenas a diez. Pago mi consumición, y mientras me despido de Burgos sigo rumiando:

Funcionalismo, pérdida del autonomía y temporalidad. Me pregunto si no serán tres caras de la misma moneda: la desaparición del sujeto y el nacimiento de la administración de la subjetividad. Quizá es cierto que no existe un sujeto, que esa narración interna es una ilusión, que da sentido a nuestro deambular no porque de significado sino porque integra en un mismo relato señales y símbolos diversos, los del mundo, los del cuerpo y los de nuestra cultura, y sobre ese relato construimos el Yo. Quizá también sea cierto que eso no ha sido siempre así, que los griegos construían su Yo a partir de los demás miembros de la asamblea, la polis. Pero, pienso ya en el tren, con la mirada fija en el paisaje que se escapa fugaz, mientras esos juegos subjetivos vengán impuestos por políticas de diseño, mientras el diseño, por el mismo hecho de excluir el resto de subjetividades posibles del usuario en la ejecución de la tarea, parezca tender a hacia una forma de absolutismo en la construcción de la realidad – “Todo para el usuario sin el usuario” bien podía ser el eslogan de Apple– no puedo dejar de acordarme de Kant y su cierre de ¿Qué es la Ilustración? para definir cuál debería ser la tarea del diseñador y su producto: “que encuentra como provechoso tratar al hombre conforme a su dignidad, puesto que es algo más que una máquina.”

Tres reflexiones sobre el Despotismo diseñado.

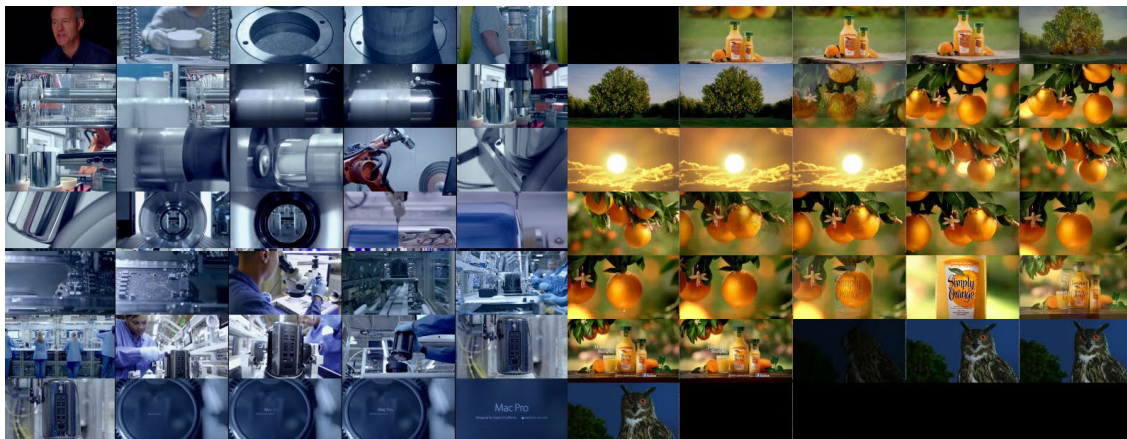
El Diseño y el trabajo.

¿Es posible, a partir de las representaciones del trabajo, detectar las mecánicas de poder de los espacios laborales diseñados? Quizá respondiendo estas preguntas se pueda responder a otra más interesante: ¿Qué es el trabajo en un mundo de diseño?. Y, por tanto: ¿Es el trabajador un usuario?

Desde la revolución industrial –hay quien dice que desde Lutero, pero desde la revolución industrial se ha hecho más obvio– el trabajo ha sido una de las principales formas de representación. Cada forma de poder ha tenido la suya. Ahora me vienen a la cabeza El trabajador de Jünger o los murales de Rivera. Y, a partir de ellas, podríamos hacer una lectura de las mecánicas de representación del poder. No sería complicado.

Por casualidad ayer vi estos dos anuncios. Uno es de nuevo ordenador ensamblado en el país de origen de la marca, otro es de un zumo de naranja supuestamente natural. Ambos describen sus respectivos entornos de producción. Pero hay una diferencia

fundamental, los trabajadores.



¿Por qué uno muestra a sus trabajadores mientras el otro los esconde? ¿En el caso del ordenador, la ausencia de trabajadores habría restado credibilidad al mensaje del origen: de qué vale que se ensamble en el país de origen si sólo lo hacen máquinas? ¿En el caso del zumo, la presencia de un trabajador, posiblemente inmigrante, mal pagado y sin derechos, habría perjudicado la naturalidad del producto? El trabajador como imagería.

Que el trabajador es imagería no es nuevo. Es más, desde el comienzo de la modernidad, la utilización del trabajador como icono más o menos mítico del mundo es algo habitual. Ejemplos los hay a millones, y de todos los colores. Nietzsche, y no recuerdo la cita exacta, decía algo así como que su generación estaba abatida por el trabajo, que era no hacía más que trabajar. La vida era trabajo, y no porque fuera trabajosa, sino porque el trabajo se había erigido como el fin (y el final) de la vida. Y, si ya era así entonces, la tendencia no ha hecho sino crecer y multiplicarse. Todos somos trabajadores, y esa condición se ha convertido en el axis mundi de nuestras vidas: por él somos lo que somos y por él nos decimos lo que somos. Es el vector por el que nos construimos ante los demás y ante nosotros mismos. Así, no es de extrañar que el icono-trabajador sea ubicuo, lo raro sería lo contrario. Y no sólo eso, dirán algunos: esa ubicuidad ha sido fundamental para que el trabajador aceptara su condición. Fundamental por necesaria, para la construcción y aceptación de un mundo en el que el trabajo asalariado iba a ser el sustituto y, en buena medida, la continuación de la esclavitud. Puede ser.

Ahora bien, decir que el trabajador es imagería porque su representación es importante para la producción de un mundo es bastante obvio. Antes, mucho antes de los trabajadores, los protagonistas de esa imagería eran los ángeles. Y también, a partir de ellos, se construía una realidad. Y una eternidad. Osea, que si la herramienta valía para aquello, cómo no va a valer para esto.

De esta forma, y ya enlazando con la segunda pregunta, la crítica a ambos anuncios podría construirse a partir de la pérdida de esa ubicuidad. Que la representación sea selectiva podría suponer que una pérdida de peso de la importancia del trabajo en la balanza de los procesos de producción. El trabajo ya no se enseña, el trabajo se oculta.

Se omite. Se externaliza, detrás de los muros de los polígonos industriales o se traslada allende de los mares. El trabajo ya no es algo de lo que sentirnos orgullosos, ya no es el eje sobre el que debemos construirnos.

Sí, todo eso puede ser cierto, pero no sé si es la única lectura.

Porque no es cierto que el trabajo se omita. La realidad es distinta. O, para resumir, lo que ha cambiado es el agente que realiza el trabajo. Se ha producido un desplazamiento. El trabajo ha perdido valor, pero no importancia: es decir, aunque sigue siendo uno de los motores de la creación de la plusvalía, –todavía no se ha inventado la producción por generación espontánea, salvo en los mercados financieros...– sí se ha abaratado. (¿Se ha abaratado porque ha perdido valor o ha perdido valor porque se ha abaratado? Me temo que los economistas ya han hecho su elección). Y una de las razones es porque su ejecutor es otro. Está en otra parte. Y no me refiero a externalizado. Como suele pasar con la publicidad, es mucho más honesta, más transparente de lo que parece. En el anuncio del ordenador hay trabajadores, humanos y no. Hay una representación extensa del trabajo. Que, además, atestigua ese desplazamiento. Sin saber nada del proceso de producción de computadoras, se diría que todas las tareas delicadas son realizadas por máquinas. Los humanos aprietan botones en pantallas, pasean por los pasillos, abren puertas de armarios o, como mucho, ensamblan piezas –que es lo que se ha reducido la tarea del trabajador no-representado– pero todo lo importante, desde la producción del cilindro contenedor hasta la elaboración de la placa base, eso lo hacen máquinas. Es curioso, además, que las máquinas estén encerradas, enjauladas. Una malla que no sabemos si protege al humano de la máquina o a la máquina del humano. Siguiendo esa idea de desplazamiento, más interesante, por extremo, es la representación del trabajo en el anuncio del zumo. Si la representación del trabajo construye una realidad, entonces la el trabajo no es ya la siembra o recolecta, ese no tiene valor. No se representa. Trabajo es el diseño de la naturaleza como una factoría. Ese sí que que es relevante, tanto que ocupa el total del video. Y no es de extrañar, es una tarea prometeica.

Y, como colofón, es obvio que no va a haber tareas prometeicas para todos. O como se despide el video promocional de la compañía que construye los robots que gestionan los almacenes logísticos de Amazon: ¡Felices vacaciones!



(Sí, la publicidad es mucho más transparente de lo que nos han contado.)

El Diseño y la realidad[‡].

Esta reflexión surge de una coincidencia en el tiempo entre dos eventos, en principio muy distintos. No quiero decir que haya una relación causal entre ellos, ni siquiera una correlación; pero sí parece que sean convergentes. Los dos fenómenos: por un lado, está el nuevo diseño arquitectónico, y su expresión maximalista, el nuevo urbanismo; por otro, la capacidad de las tecnologías híper-conectadas (móviles e internet de las cosas, fundamentalmente) de generar "realidades" superpuestas a la realidad (por un momento voy a obviar la pregunta básica ¿qué es la realidad? para no hacer esto interminable) siempre a partir de una interfaz.

Voy con la arquitectura y el urbanismo. Ya desde finales del XIX y comienzos del XX se empezaron a imponer lo que en sociología se llamó los "espacios totalizadores", instituciones incipientes en las que el aquel Estado más o menos incipiente, también, constreñía (y construía) la vida de sectores de la población que vivían al margen del común de la población y que, al mismo tiempo, eran dependientes de él. Cuarteles, cárceles, hospitales, psiquiátricos y, quizá te interese más, colegios. De hecho, si buscas en GMaps una de cada una de estas instituciones levantadas por esas fechas y ves la foto de satélite, verás cómo las estructuras coinciden en muchísimos casos, al punto de que son casi indistinguibles. Y todas esas estructuras respondían a un mismo objetivo: la administración desde el Estado de las vidas de sus inquilinos. La institución regula el sueño, las comidas, las horas de trabajo y a qué se dedican, las horas de ocio y a qué se dedican, incluso la higiene personal (este factor, casi fue el más importante al principio: esta manía de estar limpios y ducharnos todos los días nos viene de campañas higienizadoras que se hicieron por aquella época en toda Europa y EEUU, con la muy smithiana idea de que la mugre sólo genera pobreza). Esas instituciones administraban la vida entera, la Vida, de sus inquilinos: es la muy foucaultiana idea de la extensión biológica del poder hasta los más remotos confines de la existencia. Es su famosa idea de la "disciplina". Y, como resultado de esa extensión, se produce no sólo la administración de la Vida, sino también la construcción de una realidad.

Voy a intentar explicarme (otra cosa es que lo consiga).

En esos "espacios totalizadores" en los que el Estado administra casi cada segundo de la vida de los administrados, hay un ejercicio común, transversal: la planificación. Alguien, en algún despacho, decide cómo y en qué medida tiene que ejercerse esa disciplina. Que los niños en los coles tengan que levantar la mano y pedir permiso para ir al baño o que los presos sólo tengan media hora al día de paseo, son decisiones tomadas por ese alguien desde ese despacho. Son, como decía Foucault, formas de disciplinar la corporeidad en aras de algún ideal político (en este caso, el progreso). O, como decía Freud, formas de violencia sobre los individuos con el fin de socializarlos (al menos dentro de esas mismos espacios). Y esa socialización disciplinaria y violenta tiene un efecto colateral, negar (para reorientar) la realidad corporal de esos individuos. O, como ahora dicen todos los sociólogos, hasta convertirse en un lugar común casi vacío, la construcción de la subjetividad. Se administran las funciones biológicas de los individuos (la digestión, desde la ingesta a la defecación está programada, por ejemplo. No te digo nada de las relaciones sexuales, que están sometidas a horarios, espacios e,

[‡] Extracto de un email (otro) a Humberto Matas.

incluso, medidas anticonceptivas obligatorias) con lo que se consigue una administración del tiempo y del espacio de esos sujetos. Se administra, en una palabra, su realidad. De alguna forma, esos sujetos acaban por vivir en una realidad paralela, ajena a las distintas realidades de sus respectivos entornos.

Es, por decirlo de alguna manera, como si los efectos arquitectónicos de la catedral gótica se extendiesen más allá de los muros de la catedral hasta constituir el total de la realidad de sus feligreses.

El caso es que, dado su éxito –los presos, niños, locos, enfermos y soldados mejoran sus condiciones de vida– esta tendencia que empezó como una respuesta a la pobreza extrema (entendida por aquel entonces como una enfermedad social, y como dice Rifkin, la enfermedad es la gran excusa para introducir novedades tecnológicas, y esta lo es) se extiende, como es natural, fuera de las lindes de esas instituciones hasta intentar construir/planificar muchas otras realidades, pero siempre sobre el mismo eje: administración de la biología de sus habitantes y, por ende, de los espacios donde ésta se expresa.

Y es ahí donde la cosa se complica. Porque fuera de esas "instituciones totalizadoras" los espacios son muchos: centros de producción y fábricas, lugares de ocio donde tradicionalmente se expresaba (y construía) la comunidad–plazas, parques, etc–, mercados, entendidos como lugares de intercambio más o menos espontáneo, etc. Y aplicar las mismas medidas de en todos no es fácil. Quizá por eso tengan que transcurrir casi 70 años para que el proceso que se inicia en aquellos espacios marginales se generalice hecho tangible en las políticas de gentrificación de finales del siglo pasado y que aún siguen vigentes en muchos casos.

Por resumir, que si no escribo aquí una tesis: e trata de diseñar espacios que diseñen realidades para un tipo de habitante también pre-configurado, siempre a partir de la administración de la biología de los sujetos.

Políticas, que como en el caso de la interfaz, también se manifiestan en objetos: es muy interesante observar cómo el mobiliario urbano en plazas y parques ha mutado durante este periodo. Los bancos públicos, por ejemplo, han sido prácticamente erradicados y han sido sustituidos por sillas individuales. O, por ejemplo, en la invisibilidad de los referentes temporales en los edificios públicos: apenas hay relojes ahí donde tienes que hacer cola. Casos como estos hay muchos, y todos interesantes: la artificialidad de los nuevos espacios donde se desarrollan las fiestas populares (si es que eso sigue existiendo), los nuevos centros culturales que se convierten en parques temáticos sociales, como el Matadero o la Casa Encendida...

Es decir, vivimos en un mundo en el que una realidad espontánea, derivada de la convivencia y la tradición, está dando paso a una realidad dirigida, pre-diseñada. Hasta la música de los centros comerciales está diseñada para subir la frecuencia cardiaca en los días de rebajas... Son espacios tan abiologizados, tan funcionales, que si vas a ellos como un turista, es decir, sin la expectativa de cumplir con su funcionalidad, parecen espacios vacíos: la luz tenue artificial, siempre igual, sin referencias temporales ni horarias, no es ni verano ni ni invierno ni nunca hay un reloj a la vista, los aseos escondidos detrás de una señalética oculta, es decir, colocada para que la veas si la buscas, si no, no...

(Se suele objetar que siempre lo ha sido, que no hay realidad espontánea. También es cierto, sí; pero antes de finales del XIX la capacidad de ejecución de esos programas de ingeniería social eran muy limitados, basta recordar las inmensas zonas de pobreza que funcionaron como detonante. Una diferencia, es que esos primeros intentos se hicieron con la ambición de incluir la pobreza, mientras que muchos de estos últimos tienen un fin contrario, excluir la pobreza de esos espacios: el rediseño de esos bancos públicos y su sustitución por algo parecido a butacones tiene un sentido estético, sí; pero también esconde una funcionalidad perversa: evitar que los homeless puedan trasnochar en ellos)

Y, es en ese momento, en los que los espacios –edificios y ciudades– públicos, todos, han sufrido de alguna u otra forma los efectos de la gentrificación, dejando de ser espacios polivalentes para concurrir en el vacío de la funcionalidad, cuando aparece el segundo fenómeno, que todavía es emergente: los dispositivos hiperconectados. Aparatos que son muy capaces de construir una realidad, la muy mencionada "realidad aumentada", esa capa de datos superpuestos sobre la realidad. El problema es ¿sobre qué realidad? O, mejor dicho, sobre el sustento de la realidad: ¿Sobre qué espacios? ¿Sobre el campo, una pantalla me a decir qué plantas estoy viendo y qué pájaros son los que cantan? No creo, no sé si lo soportaríamos.

Es, en ese momento, cuando se produce la convergencia de ambos fenómenos. Si esos nuevos espacios públicos son espacios sin realidad, los dispositivos ofrecen una realidad sin espacio.

Y ahí que encuentro dos citas en un mismo libro. Dos descripciones derivadas de otra literatura, pero que aplican bastante bien a esta reflexión. Y, aplican, porque son una descripción de otros espacios deshumanizados y de otros seres cuya realidad es carece de espacio de expresión. La coincidencia en los términos de la descripción sujeto-espacio y cómo ambos se complementan hacen pensar dos cosas: que esta coincidencia de la que yo hablo no es un fenómeno nuevo, sino que es la continuación (o la prolongación) de un ansia humano más o menos eterno (de alguna forma, conformando un sueño que empezó hace 2013 años –pero ya está bien de pistas) o que tenemos muy poca capacidad para soñar distinto: el repositorio de ambiciones es limitado. En fin, sea como fuere, ahí van las citas:

(No sé cómo llevas el francés, te copio las citas literales y luego te hago una traducción rápida)

Empiezo por el espacio:

"au Paradis régne un éternel printemps, ni soleil, ni lune, une éternelle clarté, jamais de jour, jamais de nuit; le sirocco tanne la peau, l'harmattan calcine des chairs? Au Ciel islamique, le vent embaumé de musc se charge de douceur aux fleuves de lait, de miel, de vin et d'eau, puis distribue généreusement sa douceur (...)"

("en el Paraiso reina una primavera eterna, ni sol, ni luna, una claridad eterna, nunca de día, nunca de noche; el siroco tiñe la piel, el hamatán calcina la carne? En el Cielo islámico, la brisa cargada de almizcle vuelca su dulzura a los ríos de leche, de miel, de vino y de agua, y distribuye generosamente su dulzura")

Es, obviamente, una descripción del Paraíso de las religiones monoteístas. El anti-espacio por excelencia, el espacio sin realidad, la negación de toda la inmanencia, de toda la biología que hace de los espacios habitables, posibles.

Paso, si me lo permites, a otra descripción, del mismo libro. Esta vez es de esos seres sin espacio que son los ángeles:

"Purs esprits composés de lumière –ce que, en toute logique, n'interdit pas les plumes et les ailes, sûrement spirituelles et lumineuses... , les anges méritent notre attention cas ils sont sans sexe. Ni hommes ni femmes, androgynes, un peu des deux, enfantins même, épargnés par les affres de la copulation. Heureux volatiles, ils ignorent la condition sexuée: pas de désir, pas de libido; volailles béates, ils ne se connaissent pas la faim et la soif, ils se nourrissent tout de même de manne –l'ambrosie des dieux païens–, mais, bien sûr, ne défèquent pas (...)"

("Espíritus puros compuestos de luz –que, lógicamente, no prohíbe ni las plumas ni las alas, seguramente espirituales y luminosas..., los ángeles nos llaman la atención porque no tienen sexo. Ni hombre ni mujeres, andróginos, un poco de ambos, casi infantiles, disculpado de los horrores de la cópula. Felices y volátiles, ignoran su condición sexual: ni deseo ni libido; bestias volátiles, no conocen ni el hambre ni la sed, se alimentan del mismo maná –la ambrosía de los dioses paganos– y, por tanto, no defecan (...)"

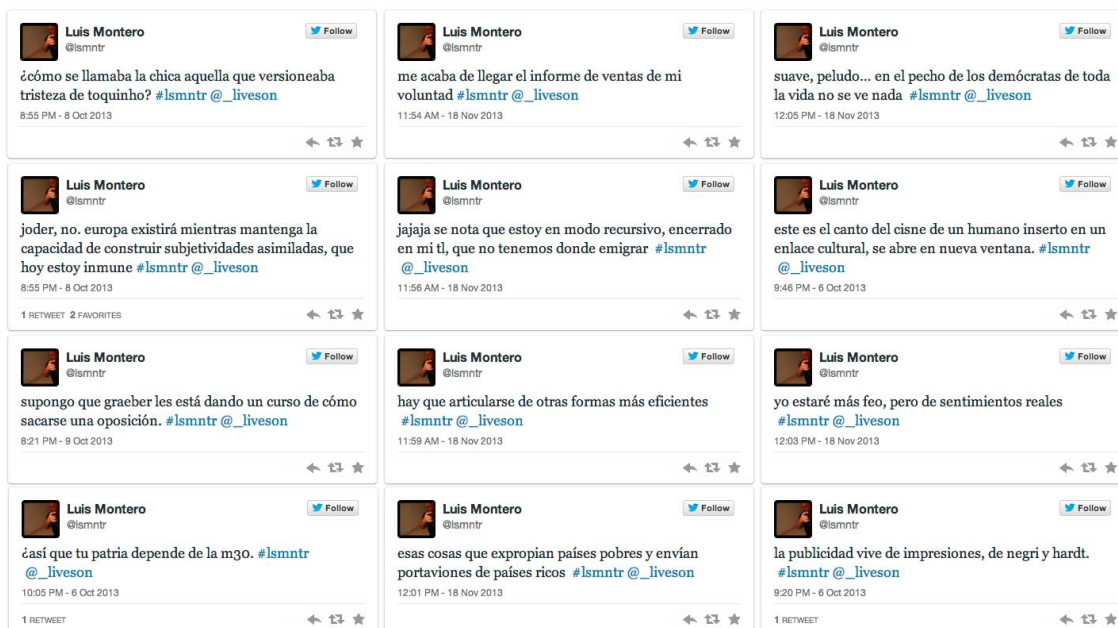
Ahora, y sigo sin hilar mucho, no sería complicado acercar esa descripción del anti-espacio y el anti-humano que son paraíso y ángeles a mis descripciones de espacios sin realidad y seres que habitan una realidad sin espacio. ¿Dónde nos deja esto? En que, quizá, no soñamos lo que nos gustaría, sino que nos gustaría lo único que podemos soñar.

El Diseño y la subjetividad[§].

Aviso, entramos en el terreno de lo chufas. No sé si has seguido mi Twitter últimamente, pero llevo casi una semana que no tuiteo apenas, lo hace un robot. Y, el caso, es que muchas veces es indistinguible de mí. A partir de la recombinación de mis tuits anteriores, la máquina genera frases que bien podría haber dicho yo. (No todas son buenas, en realidad genera mucha mierda y cribo aquellas que me parecen mejores. Pero la máquina lleva trabajando con mis tuits unos pocos días y juega en un campo complicadísimo, el del lenguaje, en el que los casos de uso son infinitos)

Unos ejemplos:

[§] Extracto de un email (aún otro más) a Humberto Matas. Desde aquí, todo mi agradecimiento por tu paciencia.



Y, como colofón, éste, que dicho por un robot tiene una recursividad retorcida:



Bueno, al margen de que el programa está escrito para gestionar tuits en inglés, idioma en que el género y el número tienen menos impacto en la estructura gramatical, y a pesar de que en muchos momentos roza la falta de sentido, como muchos de mis tuits, por cierto, el caso que la mera recombinación de mis palabras, no sólo conserva el mismo tono abstracto e inconexo de muchos de mis tuits, lo que tiene hasta gracia (lo que me da un cierto aire a Deleuze, como en el del enlace cultural que se abre en ventana nueva), sino que llega, sin saberlo, claro, a generar ideas frescas (el de la M30 es una asociación interesante). De pronto, una máquina puede llegar a generar nuevos sentidos, nuevas bifurcaciones. (¿Genera sentido el no-sentido? ¿O es que nosotros, a diferencia de las máquinas, somos seres constructores de sentido? Esa sería la tarea de la conciencia. Lo que no quiere decir que el sentido sea necesario para la completud de la tarea., sino que la construcción de sentido es necesaria para nosotros. Sino que, quizá, el sentido sea superfluo, al menos en cuanto a lo que se refiere a la tarea misma.)

Pero ya no es sólo que el resultado se parezca a mi, el caso es que hay otros usuarios que piensan que he sido yo el que ha dicho esas cosas. Me (¿nos?) retuitean. E incluso me llegan menciones en las que rebaten lo que ha dicho el robot.

Vamos, que si habla como yo, la gente lo entiende si lo hubiera dicho yo, quizá es que sea yo. O, mejor dicho, quizá eso que yo creo que soy yo no es tal. (Vale, sé que es muy especulativo, pero supongamos por un momento que es así)

El caso, y para esto te he metido este rollo, es que ese "ser lo que creo que soy no es tal" me ha recordado al viaje al que antes hacía referencia. Pero a la inversa. Si en 72 horas una máquina, que no sabe nada de mi ni vive mis experiencias ni comparte anhelos, necesidades o expectativas, es capaz de emular la narrativa sobre la que yo construyo mi identidad, es que mi identidad es muchísimo más volátil, por decirlo de una forma suave y condescendiente conmigo mismo, de lo que yo pensaba.

Una máquina ha conseguido demostrarme que yo, todos, partíamos de un caso de uso determinado –o lo que sentíamos era un caso de uso determinado: nosotros mismos– y que quizá al final de ese viaje inverso encontremos un espacio en el que nos encontremos con un umbral de instalación mucho más complejo, más arriesgado, sí, pero también con un mayor campo de aprendizaje y, además, de experimentación sobre nosotros mismos.

Por que, ¿hemos de aceptar nuestra propia configuración por defecto? ¿Es malo aceptar que tenemos muchas subjetividades? ¿La multiplicidad identitaria es negativa?

¿O lo que sí es malo es que no seamos dueños del proceso? ¿Que esa configuración por defecto, esas multiplicidades nos sean impuestas por un Diseño que ha relevado a la revolución? Es decir, se trataría de trascender el escenario político que dibuja gente como Latour para, mediante los objetos/máquinas, realizar casi un ejercicio ontológico.

Así estas dos preguntas también se podrían formular como su contrario:

¿Existe un "Diseño invertido" que nos permita realizar ese viaje inverso?

Colofón.

No he estado en mi vida en Burgos. El recorrido está hecho a través de Google Maps y Street View. Pero por lo que he visto, más allá del centro histórico gentrificado, la visita merece la pena. Prometo hacerla pronto. Eso sí, leo en los comentarios de los visitantes que mejor hacerla en primavera.

Muchas gracias.