

Wilhelm Londoño-Díaz*

Diseñar _____

el _____ pasado

y _ arqueologizar

el _____ diseño



Designing the Past and Archeologizing Design

Fecha de recepción: 22 de marzo de 2022

Fecha de aceptación: 30 de octubre de 2022

Sugerencia de citación: Londoño-Díaz, Wilhelm.

Diseñar el pasado y arqueologizar el diseño.

La Tadeo DeArte 8, n.º 10, 2022: 100-109 <https://doi.org/10.21789/24223158.1984>

* Wilhelm Londoño-Díaz
Antropólogo, Magíster en Antropología Jurídica y Doctor en Ciencias Humanas
Profesor de la Universidad del Magdalena, Colombia

wlondono@unimagdalena.edu.co

<https://orcid.org/0000-0001-9791-5837>

Resumen

QUISIERA EMPEZAR ESTAS LÍNEAS CON dos preguntas que están interconectadas. La primera pregunta: *¿qué nos dice la teoría del diseño sobre la arqueología como un diseño del pasado?* Una disciplina que produce libros, y dentro de esos libros, mapas, fotos, con escalas métricas y polícromas, es sin duda un arte de diseño. La segunda: *¿qué dice la arqueología sobre el diseño como una práctica histórica?* Una ciencia que produce cosas bellas, funcionales, contemporáneas, con matices retro o vanguardistas, cuyas mercancías circulan por determinados mercados con personas de alto poder adquisitivo, es sin duda una práctica histórica y cultural. No tengo muchas herramientas para expandirme en una revisión minuciosa de las teorías del diseño; de hecho, no

tengo ninguna. Así que esta reflexión, en este nivel, sería un mero deslizarse por caminos desconocidos. Desde el otro nivel, conozco un poco mejor qué es la arqueología, algunas de sus teorías, y con ellas podría adentrarme en las aguas del diseño para ver esta práctica como una producción de paisajes del pasado. Advierto al lector que adrede me excuso del teatro de la citación, porque las ideas generales que esbozo hacen parte del acervo analítico de la humanidad. Hablo de cosas generales, y sería injusto centrarlas bajo la hegemonía de la referencia bibliográfica y toda la violencia simbólica que eso representa.

Abstract

I WOULD LIKE TO START these lines with two questions that are interconnected. The first question: what does design theory tell us about archeology as a design of the past? A discipline that produces books, and within those books, maps, photos, with metric and polychrome scales, is undoubtedly an art of design. The second: what does archeology say about design as a historical practice? A science that produces beautiful, functional, contemporary things, with retro or avant-garde nuances, whose merchandise circulates in certain markets with people with high purchasing power, is undoubtedly a historical and cultural practice. I don't have many tools to expand into a thorough review of design

theories. In fact, I don't have any. So, this reflection, at this level, would be a mere slipping down unknown paths. On other level, I know a little better what archeology is, some of its theories, and with them I could delve into the waters of design to see this practice as a production of landscapes from the past. I warn the reader that I deliberately excuse myself from the theater of the citation, because the general ideas that I outline are part of the analytical heritage of humanity. I am talking about general things, and it would be unfair to group them under the hegemony of the bibliographical reference and all the symbolic violence that this represents.

Palabras clave

arte

diseño

arqueología

Keywords

art

design

archeology

SI COMIENZO A DESLIZARME POR las aguas de mi primera pregunta debo reconocer que no sé qué es el diseño. Así que tendría que apelar a mis herramientas intuitivas para poner de relieve qué podría considerarse definitorio para los propósitos de este ensayo. Desde una visión experimental, puedo establecer una relación del diseño con el consumo. Diseñar significa producir objetos que deben ser consumidos; claro, habría un diseño antropológico desde que la especie comenzó a producir artefactos, y sabemos que los procesos de hominización no están separados de evoluciones en corporalidades adaptadas para la sociabilidad por medio del lenguaje y el uso de tecnología. De hecho, el uso de tecnología y simbolización no es exclusivo de los *Homo sapiens*, así que el diseño sería inter-especie. A pesar de esta evidencia, tendríamos otro diseño asociado al capitalismo que está circunscrito a la hegemonía de este modo de producción desde el siglo XIX. Si tuviese que dar un ejemplo de este diseño, lo primero que se vendría a la mente sería el tapón de radiador de Rolls Royce llamado *La Victoire* hecho por el joyero francés René Lalique. Los diseños de Lalique para tapas de radiadores de autos de lujo los podríamos catalogar como una expresión hegemónica del diseño. Las licuadoras, los exprimidores de naranja, los hornos eléctricos, de microondas, todos estos focos de producción de objetos, me parece que expresan el conjunto de cosas que son esperables que se produzcan desde el punto de vista del diseño hegemónico. Claro, como la tapa del radiador del Rolls Royce, en el capitalismo contemporáneo las licuadoras, los exprimidores de naranja, los hornos eléctricos y de microondas son más que objetos para ejercer esa función: son objetos que comunican ejerciendo funciones.

Si bien en la ingeniería civil hay diseño, y en la arquitectura, evidentemente, la palabra *diseño* se relaciona con escenarios más sutiles en los que la vida privada se configura con la conformación de materialidades que vienen del diseño, en el plano del mero consumo el diseño da acceso a objetos que materializan ideas de lo bello, que generan un mercado de acceso restringido y jerarquizado; por ello hay imitaciones, réplicas de categorías A, AA y AAA. En una oportunidad vi un reloj Edox que conmemoraba la tradición relojera suiza. La versión Edox *Les Vauberts* venía con un grabado de lo que sería un taller relojero suizo de esa región en 1685. La pieza, claramente, es una alegoría a la tradición occidental, y sus ideas de precisión asociadas a sus conceptos de progreso no son más que las expresiones más conspicuas del proceso colonial que implica la globalización. Así que el diseño, como expresión disciplinaria del *loci* de enunciación colonial, se encarga de dar forma, volumen, peso, a lo que se considera lo bello, lo justo, lo bueno, y de allí se generan diversas opciones de acceso a diversos públicos. De alguna manera, el diseño hegemónico se encarga de generar homotopías que serían opuestas a las heterotopías o los espacios otros de los que habla Michel Foucault. Creo que como arqueólogos hemos desdeñado la comprensión del mundo contemporáneo como una construcción del diseño hegemónico y su producción de homotopías. Tendría que haber una arqueología que se encargue de la producción de los paisajes de homotópicos. ¿Qué es un paisaje homotópico? Pues el paisaje de las formas bellas, aceptables, que no merecen explicación, solo su contemplación. La homotopía es el espacio del *you can see but you cannot touch*. La homotopía es el espacio que permite el deseo; de tal suerte, el *cogito* contemporáneo no está fundado en la razón, como en la segunda modernidad del siglo XVIII, sino que se fundamenta en el esfuerzo por trascender el *cannot*

touch, lo que en la práctica significa desear y materializar ese deseo. En algunos relatos de colombianas tratadas como esclavas sexuales en Europa occidental, el relato de los vejámenes que sufren estas mujeres se fundamenta en su uso como cuerpos que pueden ser tocados en extremo al punto de ser torturados. Los consumidores de mujeres prostituidas son efectivamente las personas abyectas que están del lado de los excluidos, los que nunca serán aceptados para ser las portadas que invitan al consumo *Prêt-à-porter*. La pregunta no es por qué un inglés o un español paga por torturar a una colombiana, sino por qué existe un mercado que ofrece ese servicio. Entonces, estos centros clandestinos de tortura a mujeres son espacios otros que se conectan con un deseo que proviene de las homotopías. Como pensaba el antropólogo Lévi-Strauss, lo humano se fundamenta en estas comunicaciones que se dan entre opuestos.

Si hacemos un sumario, podemos encontrar que el diseño hegemónico es el encargado de la construcción de la homotopía que se constituye, incluso, de los componentes estructurales que facilitan la movilidad, el agua, la energía, todos estos elementos de la vida colectiva; adicionalmente, estarían todos aquellos objetos intermedios entre lo público y lo privado, las puertas, las entradas, los espacio bisagra y, finalmente, los objetos de la privacidad donde los seres humanos se exponen a sus fluidos, a sus olores, a sus humanidades, lo cual es negado y obviado de las representaciones más conspicuas de la homotopía.

En el campo del consumo contemporáneo, el diseño abarca una industria que se caracteriza por la producción de cultura material que permite la distinción que genera los complejos de producción de la desigualdad estructural. Autos, motos, aviones, hoteles, yates, mansiones, formas estandarizadas de pago mediante marcas transnacionales como MasterCard o Visa: todos ellos son los signos de un lenguaje universal de consumo definido por la homotopía. Recientemente, en La Habana, la persona que alquilaba el AirBnB me decía que no podía recibirme porque tenía que ir a una capacitación que estaba dando la empresa para los nuevos socios; básicamente, se trataba de acordar políticas de uso de objetos, en especial los que se debían disponer para el huésped. No importas si alquilas un AirBnB en La Habana, Nueva York, o Bogotá, la idea es que tengas acceso a lo mismo.

AirBnB, Uber, McDonalds, Nike, Levi's, todo el paisaje que define nuestra forma de movernos, la formar de vestirnos, está formateado por multinacionales que crean estas

homotopías del cuerpo y del espacio. Y con estas representaciones, se marca una línea de meta y se exhortará a cruzarla so pena de que los egos deban reconocerse como fracasados. En el documental *The Bridge* (Eric Steel, 2006) se ve cómo algunos habitantes de San Francisco, en pleno centro de capitalismo contemporáneo, se lanzan del Golden Gate para terminar con sus vidas agotadas. Esto no es una anomalía, sino una función del sistema donde algunos sujetos son exhortados a inmolarse dada su incapacidad de alcanzar las líneas de *can touch*.

Un rasgo importante de estos procedimientos de homotopización es que, simultáneamente a la creación del paisaje de la normalidad, está la contención de la heterotopía que se autogestiona; deberíamos comprender en ese juego de yuxtaposiciones cómo la autogestión de la heterotopía, en tanto es regulada, crea finalmente el espacio otro domesticado, intervenido o tolerado de la heterotopía. Ejemplos de la domesticación del espacio se da en la conversión de áreas en reservas indígenas o naturales, la intervención del espacio se da en la planificación urbana que transforma lo rural en urbano bajo el viejo modelo de la conversión de salvajes. Finalmente, hay espacios de tolerancia, como su nombre lo indica, zonas donde es permitida la trata de personas, y formas aberrantes de prostitución. Tal vez, formas extremas de heterotopías podrían ser áreas de tribus no contactadas. Igualmente, hay heterotopías en proyectos contrarios a la lógica contemporánea como cuando los Tagangueros desean recobrar sus canoas, dejadas de usar décadas atrás desde que llegó la fibra de vidrio. También hay heterotopías en proyectos de trueque, de soberanía alimentaria, de desconexión tecnológica. Así que la diferencia no estaría donde la ve Foucault, en la reclusión o los centros de locura, pues al fin y al cabo estos son espacios funcionales a la normalización de la modernidad; la diferencia estaría en los desafíos a la lógica actual que se expresan en actos como enamorarse, cuidar de mascotas abandonadas, ser voluntario en un geriátrico, o simplemente en abandonar la lucha que propone el dictum del *cannot touch*.

Si hacemos un sumario, el diseño produce la realidad. El diseño es una tecnología de subjetivación, de sedimentación ideológica, de materialización y cristalización de proyectos culturales, usualmente basados en un imaginario nacionalista. Esto es lo que nos permitiría ver una arqueología de la intencionalidad en la producción actual de objetos que conlleva la idea de un diseño hegemónico. Esto lo podríamos precisar mejor con algunas preguntas. ¿Cuál es la realidad

que produce el diseño desde un punto de vista de la cultura material? Es el mundo del helio. El mundo contemporáneo es un mundo de helio contenido en polietileno, tal como lo expresó la escultura *El Conejo*, de Jeff Koons; de allí que el valor de esa escultura rondara casi los cien millones de dólares. Es el capital en su proceso de reproducción autónoma, el sin-sentido del valor que nace de la nada como cuando el helio infla los globos con formas totémicas que representan los hitos de nuestro universo simbólico. Pero no solo el conejo representa un globo que se eleva, su color plateado señala que dentro de él no hay nada, por eso es solo reflejo. Así es el mundo contemporáneo que se expresa en el diseño, se representa el vacío del mundo contemporáneo que, al representarse, producen un espacio infinito y sin sentido como las formas que se reflejarían en *El Conejo*. El diseño hegemónico es un campo infinito encerrado en sí mismo como el mundo newtoniano. Sabemos que hay múltiples dimensiones, tal vez una docena, pero estamos atrapados en lo que como humanos podemos percibir. Así el diseño hegemónico está atrapado en el espacio infinito de los privilegios, así que, ante el incremento de las mercancías, las mercancías comienzan a categorizarse entre las que son VIP y las que no lo son. Y cuando todos tengan acceso a las mercancías VIP, saldrá un salón VIP dentro de otro salón VIP, y así infinitamente sin que nadie pueda salirse de esa trampa.

El mundo contemporáneo se regocija en la nada, y eso se expresa en *El Conejo*. El diseño de objetos, entonces, recorre esta dimensión, el esfuerzo de la acumulación de capital se traduce en el consumo de objetos de diseño que recalcan formas de individualidad en donde el consumo es infinito. Incluso, los transgresores del sistema, como en el hip hop, usan el lenguaje del consumo para manifestar su inconformidad. Las grandes cadenas de oro con dijes con símbolos de pesos que llevaban los raperos, raperos son expresiones de este espacio abierto donde es posible una comunicación bajo el lenguaje de la nada que es el que domina el diseño hegemónico.

Acá juega un papel muy importante el pasado como objeto de diseño. Dentro del consumo, hemos visto cómo la representación vacía del otro alfarero, del otro artista, del otro orfebre, sirve para que entidades como el Museo del Oro generen un mercado de artesanías producidas en un vacío social. La mercancía que se ofrece como artesanía en el Museo del Oro se ofrece sin una entidad social atrás, sin gente, pues ello llevaría a pensar en las poblaciones de artesanos y las miserias que viven en sus territorios por cuenta de

varios procesos como el cambio climático, el narcotráfico y las nuevas formas de paramilitarismo. Estos objetos que están en la tienda de *souvenirs* estarían diseñados en relación con los objetos prehispánicos que se exhiben en el resto de las sedes que esta institución tiene en Colombia. Al comprar una artesanía, o una réplica autorizada de un precolombino, el consumidor se acerca a representaciones prefabricadas vaciadas de conflicto social. Esta podría ser una definición de lo que es una artesanía: objetos que representan la alteridad vaciada de conflicto social, y domesticada para el mercado hegemónico.

El consumo vacío de la artesanía indígena se da con una antesala que son los proyectos de colección de precolombinos que se iniciaron a principios del siglo xx. Ya que la antropología emergió de la filantropía, es decir, de formar colecciones hegemónicas, de albergar y coleccionar objetos de indios, el interés en estos objetos era también un vehículo que expresaba el poder de sus poseedores. Por ejemplo, en el caso de la Sierra Nevada de Santa Marta, la carrera de Berlín y Nueva York, por tener en sus museos especímenes de las tribus de la región, llevó a que investigadores de ambos países se pelearan por máscaras ceremoniales kogui. Dos máscaras terminaron en Berlín y una máscara en los Estados Unidos.

La expansión que vivió los Estados Unidos en América Latina, en especial por los emprendimientos asociados a la producción de banano, llevó a que se comenzara a diseñar los espacios de la homotopía de la modernidad estadounidense en América latina. Paradójicamente, fue en áreas como Sevilla-Prado, en el Magdalena, donde se fundaron los primeros barrios realmente modernos del país, los cuales tenían cine y restaurantes, hoy en día en ruinas que se pueden visitar. La existencia de esta infraestructura señala claramente cómo se fue configurando una matriz de entendimiento, unas etiquetas, que permitían comprender el mundo, categorizarlo y moverse en él. Ya que la moral puritana que gobernaba los procesos de colonización del Magdalena, en el siglo xx, no tenía en mente un exterminio sistemático de la población, a excepción del episodio de la bananera de 1928, la dinámica colonial implicó formas de mediar con las tecnologías locales: fue así como comenzaron a decorarse las casas de los ingenieros de la United Fruit Company con canastos de los indios donde se podían armar centros de mesa para depositar en ellos las frutas del trópico.

A medida que iban llegando las parejas norteamericanas a la región del Magdalena, fue emergiendo la mirada

sobre los otros de la región como desprolijos, pintorescos, propios de paisajes costumbristas. De esta suerte, comienza a aparecer un mercado primitivista que es el que permitirá la aceptación del estudio de los indios en la década de 1940 en Colombia. Estudiar este universo simbólico será algo permitido, siempre y cuando, dentro de ese universo simbólico, no asome la cabeza el indígena beligerante que está reclamando tierras. Las estéticas del indigenismo son una herramienta necesaria para darle sentido a los espacios donde se representará la historia del país: los museos de indios, de la Colonia, de la República y de la falacia del multiculturalismo contemporáneo.

El diseño del pasado, tomando elementos teóricos de la antropología cultural norteamericana, construyó un indígena idílico, un artesano por naturaleza, ecológico, sostenible, que formó una entidad cuyos rasgos la separaban radicalmente de los indígenas contemporáneos y sus procesos organizativos. Por eso el Estado lo primero que hizo con el desarrollo de las ciencias sociales en Colombia fue crear artefactos, como los museos, donde era posible apreciar los objetos de los indígenas construidos en las formas ideológicas de representación estatal. Todo esto implicó políticas de diseño del pasado que aún no comprendemos bien como expresiones materiales. Incluso, esta incompreensión nos lleva a cuestionarnos respecto a si realmente podrá haber un cambio de paradigma político sin que se reacomoden los espacios donde se representa la identidad nacional. Así que la crítica al patrimonio republicano, que ya está hecha en autores como Cristóbal Gnecco o Alejandro Haber, no surtirá ninguna efectividad si no hay un desmonte de las tecnologías de las estéticas primitivistas.

El diseño del pasado, en consecuencia, fue una resultante de diversos procesos, en especial la configuración cultural que hizo los Estados Unidos por medio de su antropología. Ello permitió la creación de espacialidades y materialidades que hicieron asible la representación dada de la alteridad. En la actualidad, muchos colectivos indígenas luchan por apropiarse de esa maquinaria de producción de representación para darle, al paradigma de la discontinuidad, un revés y mostrar imágenes históricas construidas desde los propósitos del movimiento social. En este sentido, una arqueologización del diseño supone una apropiación del mismo para la emergencia del diseño arqueológico.

El diseño arqueológico sería una práctica explícita de construcción de un pasado que debería hacerse por medio de la óptica decolonial. El pasado, tal como lo conocemos

en la actualidad, es una concatenación de procesos que van desde las entrañas de la caza de megafauna, hasta el descubrimiento de la agricultura. Los museos, los textos escolares producen esta imagen homotópica. Entonces es tarea del diseño contrahegemónico del pasado, unas materialidades que señalen otra historia: los procesos de persistencia de otras ontologías, la lucha de los movimientos sociales, las formas de domesticación de las corporalidades en la producción del sujeto moderno. Esto ya arrancó. Recordemos en Cali, cómo después del llamado estallido social, el barrio Puerto Rellena pasó a llamarse Puerto Resistencia y hoy se discute declarar patrimonio la mano empuñada que allí se hizo.

Por ejemplo, dentro del movimiento social indígena de la Sierra Nevada de Santa Marta los tagangueros están reconstruyendo las canoas monóxilas de caracolí. Hay datos que hablan de estas canoas justo en la Conquista, es decir, las primeras décadas del siglo xvi, y también durante la República. Hay datos de sobra para asociar estas tecnologías a dinámicas de navegación prehispánicas que han sido heredadas por estas personas. Este museo que están haciendo al aire libre, para exponer las canoas o cayucos como se denominan en lengua local, es un museo que cuenta una historia inverosímil para la arqueología del *mainstream*: indígenas navegantes. ¿Por qué? Porque la arqueología hegemónica señala desde 1960 que la colonización serrana se dio porque los indígenas de la costa descubrieron la agricultura. Esta imagen, que está en textos escolares, en currículos de antropología, es falsa, pues las adaptaciones costeras no se acabaron con la introducción de la agricultura.

El museo de los cayucos de Taganga es un museo heterotópico por una razón, y es que va en contra de los relatos homotópicos de la historia hegemónica. Entonces, le corresponde a un diseño decolonial esta participación de la des-arqueologización del pasado, para reformular una historia que, en adelante, se base en la negativa del movimiento social a dejarse absorber por las lógicas de la modernidad actual.

Coda

Este artículo es incierto y provocador. Las rupturas paradigmáticas no se hacen con textos complacientes, académicamente correctos, llenos de referencias que validan las formas actuales de control del conocimiento. Tal vez el primer acto de un diseño arqueológico sea ese desmarque de cualquier tradición académica, de cualquier *loci* previo de enunciación, porque lo que marca la arqueología del diseño es otro futuro, otro pasado, en este presente. Se trata, mejor, de una cuestión vital, de un problema de la experiencia humana con su carga de historicidad. Allí no hay espacio para los tinglados académicos establecidos, no hay cabida a enunciaciones previas. Todo lo contrario: se abre el mundo para que pensemos en otras espacialidades que definan los rasgos de la nueva sociedad. Allí jugará un papel muy importante el diseño, con sus intencionalidades de dar forma, volumen y textura a las cosas y espacios. Y seguro este diseño confluirá con una arqueología que ha escapado a los fantasmas de los orígenes del Estado, de la agricultura, del patriarcado. En esa confluencia, es probable que se descolonice el diseño, que se abran los caminos para una des-esencialización de las ontologías que el multiculturalismo ha convertido en mercancía. Esto significa que el diseño hegemónico debe ser desarticulado no por el diseño mismo, sino por el consumidor, que es la última frontera que la reproducción del capital no ha logrado domeñar.

Tal vez Karl Marx y Frederic Engels no pensaron que el llamado a la unión no era a los proletarios sino a los consumidores, no estaría la revolución en los denominadores comunes que genera la explotación laboral, sino en la agencia que demanda la acción de comprar, de adquirir cosas por medio de dinero. Un primer paso en ese sentido es exhortar al ciudadano a reclamar una participación en las narrativas históricas de la nación, y este sería el primer rasgo de un diseño arqueológico: que es colectivo. Otro paso necesario

sería la crítica al ego que el capitalismo impone. ¿Quién enseña a desear? ¿Qué se desea? ¿Cuál es la genealogía de las formas actuales del deseo? ¿Se discuten estas variables en el seno de grupo formales de educación como juntas de padres de familia de colegios, o en los lineamientos que establece el Ministerio de Educación? La respuesta es *no*. El sistema educativo está orientado a formar los consumidores de una política cultural predefinida sin la participación de la sociedad. Así que otro rasgo de un diseño arqueológico es que es subversivo. Finalmente, otro paso mínimo en este tránsito que se reclama desde diversos sectores, desde la filosofía, desde la antropología, desde el derecho, desde la historia, desde los movimientos sociales, es una reconfiguración de la filosofía que define lo humano. Se hace necesario, si es el caso, una re-humanización de la humanidad, y algunas personas sugieren que esa re-humanización implica un rediseño de lo humano que tenga en cuenta los ensamblajes que los humanos hacen con los no humanos. Así que otro rasgo de la arqueología del diseño es que extiende ese rango de acción a los no humanos. Alguna vez, Ramón Gil, el mamó wiwa de la Sierra Nevada de Santa Marta, me decía que la importancia de lo que ellos venían haciendo en la cuenca donde viven en la Sierra era que estaban recuperando hectáreas de bosque destruidos en la bonanza marimbera. No era su ancestralidad, no era su diferencia esencial lo que les debería definir, sino su re-diseño del mundo en medio de un mundo de antemano diseñado.

Así, arqueologizar el diseño supone una crítica a las lógicas complacientes que ven en el diseño un espacio de reproducción de capital y privilegios, y diseñar el pasado supone una deshistorización de la historia y una reconfiguración de los relatos colectivos que definen el proyecto de nación. Sin esa toma de la realidad, de la capacidad de diseñar será imposible la transición social que requerimos.

Agradecimientos

Agradezco el apoyo dado por Alfredo Gutiérrez Borrero a este artículo. Resultó siendo este documento una muestra de nuestra llegada a arenas inciertas que marcan la frontera de la arqueología y el diseño. Agradezco también a Antony Fry por sus inspiradoras ideas sobre el diseño. Estoy en deuda con los diseñadores de la Universidad de Ibagué y de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, por permitirme participar en el Primer Encuentro Internacional: «Futuros, diseños y sures». Fue más que estimulante dialogar sobre temas comunes con colegas de disciplinas tan aparentemente incompatibles como el diseño. Finalmente, agradezco a mis colegas de la Universidad del Magdalena, por sus interesantes aportes a una visión crítica de la antropología.