

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/303541380>

Una taxonomía para los objetos

Article · October 2014

CITATIONS

2

READS

1,898

1 author:



[Carlos Andrés Salazar](#)

Universidad EAFIT

28 PUBLICATIONS 8 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Emotion recognition from Speech [View project](#)



Historia del concepto emoción [View project](#)



UNA TAXONOMÍA *para los objetos*

CARLOS
ANDRÉS
SALAZAR

¿E s posible plantear, de la misma forma en que lo hacemos con el reino animal, una taxonomía de los objetos? En el reino de los objetos parecen existir rasgos que los agrupan por géneros o especies. Es más, algunos de ellos tienden a extinguirse, mientras otros se multiplican e incluso producen nuevas especies. Hay otros cuya presencia llega a ser tan cotidiana que pasan por nuestra vida con el mismo grado de recordación que las palomas, las moscas o las cucarachas. Y hay otros, en cambio, cuya extrañeza llega a ser de tal magnitud —la cafetera de Charles Teyssier es un buen ejemplo de ello— que sus formas, colores o conducta se escapan a cualquier disposición preconcebida. En fin, es probable que gastemos nuestros días tratando de proponer una estructura taxonómica tan rigurosa y elegante como la de Charles Linneo corriendo a cada momento el riesgo de no pasar de ser un John Wilkins.

En una cita que Claude Lévi-Strauss hace del etnógrafo Arnold van Gennep, este confirma que “una sociedad ordenada clasifica no sólo a sus miembros humanos, sino también a los objetos y a los seres de la naturaleza, unas veces según sus dominantes psíquicas, otras veces según su utilidad alimenticia, agraria, industrial, productora o consumidora” (2009: 235). Según esto, y si lo pensamos de manera detenida, podríamos proponer una taxonomía de un objeto como las tarjetas plásticas, fijando su distribución al momento en que estas aparecen en nuestra vida —sumergiéndonos, de un modo cada vez más profundo, en una vida dictada por las leyes del gasto y el consumo—. La lista es larga. Deberíamos empezar, siendo rigurosos con el orden, por los caramelos, el carné del colegio, las credenciales, las postales, las *sim cards*, las tarjetas amarillas o las rojas, la licencia de conducción, la cédula, las tarjetas de invitación, las tarjetas de millas o de puntos y hasta los recordatorios fúnebres o los obituarios.

Pero este tipo de especulaciones no suelen ser productivas. Será mejor, entonces, tomar de todo el espectro aquellos objetos que gozan de un particular interés para la ciencia y la tecnología y cuya participación es tan clara en la vida social que no cabe ninguna duda acerca de sus rasgos. Los estudiosos nos hacen saber que los artefactos técnicos y las herramientas tienen un rasgo particular: que, sin excepción, han pasado primero por la mente de un diseñador, de un ser humano que los imagina, los forja, los materializa y cuya manipulación, luego, estará sujeta a las consideraciones de los usuarios. Más allá de eso, y como

lo sostiene Diego Lawler: “los artefactos técnicos son tratados como textos que tienen que ser leídos, esto es, textos escritos por la pluma de diseñadores y productores para ser descifrados por las interpretaciones de sus potenciales usuarios y compradores” (2003: 52).

Un ejemplo de lo anterior procede de un texto inusitado y merece una consideración profunda descubrir de qué manera se asocia con nuestro asunto.

En medio de su tortuoso y anhelado regreso a Ítaca, Ulises, estando en casa de Hades, tiene un encuentro providencial con Tiresias, el famoso adivino ciego para quien no hay nada oculto. En la conversación que sostienen, Tiresias le hace a Ulises algunas advertencias y señala, a renglón seguido, que no existe otra forma de apaciguar a Poseidón que la de ir hasta el lugar donde el dios no puede ejercer su poder, para ofrecer allí los sacrificios debidos. Ahora bien, la pregunta por la extensión geográfica de los dominios de Poseidón es la misma que podría plantearse con respecto a cómo identificar la frontera que separa a una civilización de otra. De esta forma, el gran adivino griego no tendrá reparo en demostrar que es posible establecer dichos límites a través no de la geografía, sino del nombre y el uso que cada cultura le otorga a sus artefactos. La siguiente es la indicación que le da Tiresias a Ulises para reconocer dicho límite:

Toma al punto en tus manos un remo y
emprende el camino hasta hallar unos hom-
bres que ignoren el mar y no coman alimento

ninguno salado, ni sepan tampoco de las naves de flancos purpúreos ni entiendan los remos de expedito manejo que el barco convierte en sus alas. Una clara señal te daré, bien habrás de entenderla: cuando un día te encuentres al paso con un caminante que te hable del biello que llevas al hombro robusto, clava al punto en la tierra tu remo ligero y ofrece al real Poseidón sacrificios... Éstas son las verdades que anuncio (Homero, 1995: 182).

Trasladándonos al presente, es factible enviar a alguien con un computador y decirle que se detenga en cuanto alguien le pregunte por el “aparato” que lleva entre sus brazos. Como probable habría sido también enviar a un soldado de la Segunda Guerra Mundial con un rifle Springfield entre sus manos e indicarle que parara en cuanto le preguntaran por su “Mauser modificado”. Sin embargo, muy pocos objetos en la actualidad gozan de un uso diferente de aquel para el cual fueron fabricados; así, para Baudrillard, los objetos dejan traslucir claramente su finalidad (2010: 16). Esta salvedad hace posible que la recomendación de Tiresias a Ulises para encontrar los confines de Poseidón sea el término que recibe el objeto que él lleva en su hombro, el cual tendrá un nombre en dicho lugar y, más importante aún, un uso diferente. Mientras el remo sirve en los mares para propulsarse, ese mismo remo es, para quien no haya tenido contacto con el proceloso mar, un biello, una herramienta útil en las faenas agrícolas y para el cual es imposible, desde su perspectiva, concebir otra funcionalidad. Acaso no exista una manera más clara de encontrar el lugar donde Poseidón no siente sus dominios.

No existe pues, en suma, forma más sencilla de reconocer dónde comienza otra civilización, a medida que avanzan las jornadas, que verificando en cada punto de su geografía las singularidades de sus habitantes. Qué diferencias aguardan detrás de sus hábitos alimenticios, sus oficios o el uso que hacen de sus herramientas. Con todo, ¿qué es lo que diferencia, en el mundo globalizado, a una sociedad de otra? ¿Es la cultura hoy en día un factor determinante para establecer dicha identidad? El hecho de que no sea plausible establecer una diferencia tan radical como la confiada por Tiresias a Ulises no permite aventurar una respuesta satisfactoria a tan urgentes preguntas.

Para seguir adelante, pues, necesitamos diferenciar, dentro de los artefactos técnicos o las herramientas, dos clases: el objeto o artefacto industrial y el objeto o artefacto artesanal. La diferencia es notoria y así lo hace saber Baudrillard: “lo que caracteriza al objeto industrial por contraposición al objeto artesanal es que lo inesencial ya no se deja al azar de la demanda y de la ejecución individuales, sino que en la actualidad lo toma por su cuenta y lo sistematiza la producción” (2010: 7). De nuevo, son pocos los artefactos que terminan desempeñando en el mundo contemporáneo una función diferente a aquella para la cual fueron concebidos. Por más que llenemos las neveras —y ahora hasta los portátiles— de calcomanías, no realizarán una función diferente a la que motivó su diseño. De hecho, para muchos de los artefactos de alta tecnología nos vemos en la obligación de descargar el manual, el aplicativo de instalación y el tutorial para que sea posible realizar aquello para lo cual los compramos. Desde la distancia, todos los fabricantes nos constriñen a cumplir sus protocolos.

Sería egoísta, en todo caso, pensar que todo este asunto con los artefactos modernos está motivado exclusivamente por la industria o la sociedad de consumo. Bien dice Asdrúbal Valencia Giraldo, en su libro *De la técnica a la modernidad*, que el objeto de la tecnología es la transformación de la realidad, y de allí se desprende, precisamente, que la tecnología ha sido quien se ha labrado su propio destino. Rompiendo, incluso, con las fronteras trazadas por las civilizaciones a lo largo de los años, y que hacían parte, a no dudarlo, de lo que conocemos como “el mundo fáctico”. El que ahora los límites no sean lo suficientemente claros es una herencia de esa íntima correspondencia entre tecnología y cultura, entre las herramientas y los seres humanos. ¿Qué sería de un artefacto como la Estación Espacial Internacional si no compartiéramos las mismas necesidades y el mismo lenguaje tecnológico?

La relación entre los humanos y sus herramientas es tan estrecha que modifica incluso su forma de pensar la realidad, más allá de que esta última imponga, en la mayoría de los casos, el desarrollo de esa herramienta. De entre todas las revelaciones de André Leroi-Gourhan en su libro *El gesto y la palabra*, a propósito de cómo la

Más que sentirse en casa, es sentirse con los objetos, con los artefactos que hemos dejado y que a nuestra vuelta son a quienes corresponde recordarnos quiénes o cómo somos, qué gestos nos definen.

evolución de los seres humanos ha estado supeditada, y aun motivada, por el uso de artefactos técnicos, una de las más sugerentes tiene que ver con la forma como “la sinergia operatoria del útil y del gesto supone la existencia de una memoria en la cual se inscribe el programa del comportamiento” (Leroi-Gourhan, 1971: 233). Es necesario considerar, por tanto, que entre los artefactos propuestos por Tiresias en su afán por brindar ayuda a Ulises, más que una diferencia en la designación, encontramos una marcada distancia en el gesto necesario para que el uso de dicha herramienta se adecúe a las necesidades de una sociedad específica. Dichos gestos, por supuesto, afectan el programa que está disponible en la memoria para propiciar su uso. Por ejemplo, ¿quién dentro de los centros urbanos de Antioquia sabe utilizar de manera eficiente el hacha “que nuestros mayores nos dejaron por herencia”? Prácticamente nadie lo sabe y es que ese gesto en particular desapareció hace mucho de nuestra memoria; ha sido necesario reprogramar los gestos en beneficio de un mundo en el que las civilizaciones se confunden.

El gesto necesario para propulsar una barca es muy diferente al que demanda hacer surcos en la tierra. Desarrollar la técnica necesaria en ambos gestos exige un aprendizaje que cada comunidad ha construido por décadas. Como sucede en el caso del conocimiento botánico que las comunidades indígenas traspasan de generación en generación. David Brooks señala, con respecto a este punto, que:

El cerebro se adapta al río de conocimientos y sus muchos afluentes y corrientes, y existe como criatura de ese río igual que existe una trucha en un riachuelo. Nuestros pensamientos están profundamente moldeados en este largo flujo histórico, y ninguno de nosotros existe, por su propio esfuerzo, aislado de

aquél. Así pues, incluso un recién nacido posee este rico legado, y está hecho para asimilar más y contribuir a su vez a esa larga corriente (2012: 53).

Para muchas personas fue realmente complicado asimilar el uso de un dispositivo como el mouse, cuya historia, por demás interesante, está ligada a uno de los desarrolladores de artefactos modernos más famoso: Steve Jobs (Gladwell, 2011). Fue Steve Jobs, mediante sus modificaciones al artefacto original, concebido por Douglas Engelbart y desarrollado por Xerox PARC, quien introdujo un gesto que ahora es común a todos los usuarios de los computadores. Y definitivamente, confirmando así la propuesta de David Brooks, el mouse es mucho más fácil de usar para los niños que para los adultos. No muy lejos de este ejemplo se encuentra la actual masificación de las pantallas táctiles.

La historia del mouse demuestra que un artefacto no surge de la nada y que, más allá de los créditos que se puede llevar cualquier persona por su creación, la influencia de la sociedad en el desarrollo y manejo de este es una fuerza inmanente. Para el desarrollo de herramientas como el bieldo, el remo o el mouse es necesaria la cooperación de toda una comunidad. Se requiere de su capacidad de observación, de su disposición para asumir el compromiso de llevar a última instancia el proyecto, se necesita de un trabajo multidisciplinario. Es necesario, en la mayoría de los casos, construir las herramientas que servirán para la fabricación de los artefactos; incluso hasta para el más simple de ellos:

Para fabricar una herramienta tallada eficaz, no basta con golpear contra una piedra hasta que eso salga; nos hemos dado bien cuenta de ello el día que intentamos

reproducir los principales tipos de herramientas prehistóricas. Entonces —observando la misma técnica que aún poseían los indígenas— descubrimos la complicación de los procedimientos indispensables que van a veces hasta la fabricación preliminar de verdaderos “aparatos de cortar”: martillos con contrapeso para controlar el impacto y su dirección, dispositivos amortiguadores para evitar que la vibración haga estallar en pedazos el resto del objeto. Se necesita además un vasto conjunto de nociones sobre el origen local, los procedimientos de extracción, la resistencia y la estructura de los materiales utilizados, un entrenamiento muscular apropiado, el conocimiento de la “habilidad manual”, etc. (Lévi-Strauss, 1996: 81).

Lo que es innegable con respecto a los objetos es que, aparte del destino que les ha sido impuesto desde su fabricación, cada persona se los apropia al momento de su compra o adquisición. A los objetos y a los artefactos —igual que sucede con las palabras— les es transferible algo de esa personalidad sin la cual no sería posible definir a su dueño. Es preciso recordar que la prueba para que Ulises se recordara dueño de casa debía darse a través de la manipulación de un artefacto:

Pero, ¡ea!, entregadme a mí el arco, que aquí ante vosotros haga prueba de brazos y fuerzas y vea si conservo la pujanza de antaño en mis miembros flexibles o puso fin a todo mi vida errabunda y la falta de cuidados (1995: 357).

Al regreso, más que sentirse en casa, es sentirse con los objetos, con los artefactos que hemos dejado y que a nuestra vuelta son a quienes corresponde recordarnos quiénes o cómo somos, qué gestos nos definen. En *Caminos del reconocimiento*, Ricoeur advierte que reconocer las cosas es identificarlas, en gran medida, por sus rasgos genéricos o específicos; empero, “algunos objetos familiares poseen para nosotros una especie de personalidad que hace que reconocerlos sea sentirnos con ellos en una relación, no sólo de confianza, sino también de complicidad” (2005: 75).

Pese a no haber realizado el viaje sugerido por Tiresias para ganar la indulgencia de Poseidón, alguien, en algún momento, de un lado o del otro, realizó dicha travesía y de esa manera promovió el progreso de la cultura y una civilización global. Ahora no es posible sostener, como lo hace Lévi-Strauss, que cada una de las culturas que pertenecen a lo que se conoce como la civilización mundial preserve su originalidad. De no ser por las —cada vez más escasas— comunidades indígenas que fabrican sus propios artefactos y, por supuesto, de la apropiación individual que cada uno de nosotros hace de sus propios objetos, estaríamos ante las mismas formas y condiciones de apropiación. Es, en definitiva, esto último lo único que otorga a los objetos el rasgo que les hace falta para escapar de cualquier tipo de categorización, pese a que en su condición de recursos ellos sean el mejor ejemplo para comprender la ausencia de fronteras. ■

Carlos Andrés Salazar (Colombia)

Magíster en Hermenéutica literaria de la Universidad Eafit. Ingeniero de control. Docente e investigador de la Universidad Eafit. Miembro del grupo de investigación en modelado matemático.

Bibliografía

- Baudrillard, Jean (2010). *El sistema de los objetos*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Brooks, David (2012). *El animal social*. Barcelona: Ediciones B.
- Gladwell, Malcolm (16 de mayo de 2011). Myth creation. *The New Yorker*. Disponible en http://www.newyorker.com/reporting/2011/05/16/110516fa_fact_gladwell
- Homero (1995). *La odisea*. Barcelona: Planeta-DeAgostini.
- Lawler, Diego (2003). Las funciones técnicas de los artefactos y su encuentro con el constructivismo social en tecnología. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*. Buenos Aires, pp. 27-71.
- Leroi-Gourhan, André (1971). *El gesto y la palabra*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Lévi-Strauss, Claude (2009). *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- (1996). *Raza y cultura*. Madrid: Cátedra.
- Ricoeur, Paul (2005). *Caminos del reconocimiento*. Madrid: Trotta.
- Valencia Giraldo, Asdrúbal (2004). *De la técnica a la modernidad: Construcciones técnicas, ciencia, tecnología y modernidad*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.